

Panduan Anti Plagiarisme

Penilaian Lab

Nilai di *grader* merupakan nilai akhir dari lab, kecuali ditemukan kecurangan atau pelanggaran aturan sehingga dikenakan penalti saat mengerjakan lab di kemudian hari.

Penilaian Tugas Pemrograman

Nilai di *grader* BUKAN nilai akhir. Selain kebenaran program, yang di antaranya diuji dengan *test case* oleh *grader* Sofita, tugas pemrograman juga dinilai dengan **demo** dengan persentase 70% nilai *grader* dan 30% nilai demo. Lakukan hal-hal yang dapat membantu Anda dalam demo seperti:

- menulis dokumentasi/komentar pada bagian-bagian yang cukup sulit dipahami dan membutuhkan penjelasan lebih
- menulis kode yang efektif seperti penggunaan OOP jika diperlukan

DO and DO NOT -- Lab & Tugas Pemrograman

1. Plagiarisme adalah tindakan yang TIDAK dibenarkan dalam mengerjakan lab dan/atau tugas pemrograman
2. Menyalin kode orang lain (termasuk dari internet) adalah tindakan plagiarisme, termasuk menggunakan kode orang lain walaupun melakukan modifikasi berikut:
 - mengganti nama variabel, nama method, nama class;
 - menambahkan space, indentasi (tab), newline;
 - hanya menambahkan comment / edit comment
3. Anda boleh berkolaborasi dalam menyelesaikan lab dan/atau tugas pemrograman selama mematuhi kode etik
 - a. Mahasiswa harus mengerjakan (koding) masing-masing secara individu.
 - b. Cantumkan seluruh kolaborator, rekan Anda diskusi baik dalam menemukan ide atau implementasi kode.
 - c. Jika Anda memperoleh ide algoritma dari orang lain / peserta SDA lain (misalkan X). Nyatakan bahwa solusi Anda adalah berdasarkan ide X (X sebagai referensi). Bedakan dengan X sebagai kolaborator. Dalam kolaborasi, Anda sama-sama berdiskusi (saling memberikan ide masing-masing).

- d. Dalam lab dan/atau tugas pemrograman, ide algoritma boleh merupakan hasil kolaborasi ATAU berdasarkan ide orang lain. Akan tetapi, implementasi kode HARUS merupakan pekerjaan individual (kerjakan SENDIRI). Menulis kode bersama-sama atau meminta orang lain menuliskan code untuk Anda TIDAK DAPAT DITERIMA dan dapat dikategorikan tindakan plagiarisme. Jika Anda masih menemukan kesulitan dalam menulis kode, yang boleh dilakukan adalah meminta teman Anda / asdos mengajarkan Anda bagaimana mengimplementasikan konsep terkait ide algoritma, **bukan kode spesifik tentang solusi lab / tugas**. Misalnya, solusi Anda menggunakan *queue*. Anda tidak tahu bagaimana cara menulis kodenya. Anda boleh belajar dari teman Anda/asdos bagaimana implementasi *queue* secara umum
 - e. Anda boleh mengutip code tertentu dari sumber publik, misalnya dari internet, selama bukan solusi utuh dari problem yang diujikan di lab dan/atau tugas. Akan tetapi, harap cantumkan sumber code tersebut sebagai referensi.
Diharapkan Anda tidak melakukan *copy-paste* namun menulis secara manual untuk membantu Anda dalam memahami kode tersebut.
 - f. Anda tidak diperbolehkan mengunggah kode lab/TP anda ke domain publik hingga lab/TP tersebut berakhir. Aturan plagiarisme akan berlaku jika anda melakukannya dan code disalin oleh mahasiswa lain.
4. Pelaku plagiarisme (yang menyontek maupun memberi sontekan) akan ditindak tegas. **Sanksi paling ringan adalah nilai lab/tugas bersangkutan dinolkan.** Sanksi bisa lebih berat untuk pelanggaran berulang atau serius berdasarkan peraturan fakultas.
 5. Jangan pernah membagikan kode Anda kepada peserta SDA lainnya. Jika Anda menganggap teman Anda butuh bantuan, ajarkan dia bagaimana cara mengimplementasikan idenya sendiri (hati-hati: BUKAN menuliskan kodenya!)
 6. Jika ada hal yang Anda ragu terkait plagiarisme dan/atau kode etik akademik dalam pengerjaan lab dan/atau Tugas, silakan konsultasikan ke salah seorang dosen atau asisten dosen Struktur Data dan Algoritma.