

THE EFFECT OF MOTIVATIONAL FACTORS ON USAGE OF PIRATED SOFTWARE AMONG LECTURERS

Basrul¹, Hazrullah², Yulia maulida³

¹FEBI IAIN Lhokseumawe, ^{2,3}FTK UIN Ar-Raniry
basrul.a.majid@iaianlhokseumawe.ac.id, hazrullah@ar-raniry.ac.id, ymaulida@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the influence of motivational factors in using pirate software among lecturers in one of the faculty of education and teacher training in Aceh. The research method that was applied in this study is a quantitative method and it uses simple random sampling for collecting data. It was obtained by distributing the instrument to lecturers with the number of samples determined using the Slovin formula is 68 respondents. After passing the validity and reliability testing phase, data is analyzed by using Pearson Product Moment Correlation. The result explained that there was a significant influence between motivational factors and using pirated software. The final result of the correlation test for two variables with a coefficient value of 0.876 and a significant level of 0.000 with a very good level of relationship category.

Keywords: *motivation, pirated software, lecturer*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh faktor motivasi dalam pemakaian perangkat lunak bajakan dikalangan dosen pada salah satu fakultas tarbiyah dan keguruan di Aceh. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik sampling menggunakan *simple random sampling*. Data diperoleh dengan mendistribusikan instrument penelitian kepada dosen dengan jumlah sampelnya ditentukan memakai rumus Slovin yaitu 68 responden. Selanjutnya data dianalisis memakai korelasi *pearson product moment* setelah lulus tahap pengujian validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara faktor motivasi dengan pemakaian perangkat lunak bajakan. Hasil uji korelasi terhadap kedua variabel dengan nilai koefisien adalah 0.876 taraf signifikan sebesar 0.000 dengan kategori tingkat hubungannya sangat kuat.

Kata Kunci: *motivasi, perangkat lunak bajakan, dosen*

1. Pendahuluan

Perangkat lunak (*software*) ialah suatu program yang mengandung instruksi-instruksi untuk melakukan suatu proses pengolahan data. Perangkat lunak ini dapat dikategorikan dalam dua jenis yaitu sistem operasi dan program aplikasi. Sistem operasi berguna untuk menghubungkan komponen perangkat keras (*hardware*) dengan pengguna (*user*). Salah satu sistem operasi (OS) yang paling banyak digunakan sampai saat ini yaitu Windows OS milik Microsoft. Dengan adanya OS, komputer mampu memahami segala perintah yang diberikan oleh *user* dan memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diminta

oleh *user* itu sendiri[1]. Sedangkan program aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menyelesaikan perintah-perintah atau tugas tertentu sesuai keperluannya. Misalnya aplikasi perkantoran yang dapat digunakan untuk mengetik dokumen, membuat laporan, mengolah data keuangan dan lainnya. Hal tersebut dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office 2019, LibreOffice, atau aplikasi perkantoran lainnya.[2].

Komputer dapat dioperasikan dengan menggunakan OS dan satu atau lebih program aplikasi yang dipasang di dalamnya. Pada saat pertama kali dibeli, komputer masih belum mempunyai OS dan aplikasi apapun, masih berupa perangkat keras. Sebagian pihak penjual akan memasang berbagai perangkat lunak dalam komputer yang dibeli oleh pelanggannya sebagai bonus atas pembelian produk di tempatnya. Padahal pengguna harus juga membeli perangkat lunak yang berlisensi komersial untuk dapat menjalankannya pada komputernya. Kalau pengguna memakainya tanpa memperoleh lisensi dari perangkat lunak tersebut, berarti pengguna telah melakukan pembajakan perangkat lunak. Pembajakan tersebut dapat berupa penyalinan perangkat lunak yang tidak resmi oleh pengguna akhir, pemasangan perangkat lunak ilegal pada *hardisk* komputer, pemalsuan, pelanggaran dalam saluran penjualan, pembajakan internet, dan praktik memuat beberapa komputer dengan menggunakan perangkat lunak yang berlisensi hanya untuk satu komputer saja. Kegiatan pembajakan tersebut telah menjadi masalah utama selama dua dekade terakhir baik yang dilakukan oleh perusahaan, bisnis, atau secara personal[3].

Pembajakan perangkat lunak dapat berdampak positif atau negatif, tergantung dari pihak mana ditinjau. Untuk pengguna misalkan, untuk setiap unduhan (*download*) ilegal yang dilakukan, terlepas dari bahaya komputer akan terinfeksi dengan *malware* dan virus lainnya, mereka mendapatkan salinan legal yang setara. Akan tetapi keuntungan yang diperoleh sebagian pihak akan menjadi kerugian bagi pihak lain [4]. Tindakan tersebut telah mengakibatkan kerugian finansial yang sangat besar bagi industri *software* setiap tahun. Produk pembajakan, pemalsuan, tiruan dan palsu merupakan tindakan ilegal yang dikerjakan dengan biaya paling rendah dan dijual kepada konsumen dengan harga paling murah. Hal tersebut akan menjadi masalah yang sangat serius yang menghambat keberhasilan industri perangkat lunak baik secara nasional dan global. Dalam hal ini, pembajak mendapatkan keuntungan yang banyak tanpa usaha dari penjualan perangkat lunak bajakan[5][6][7]. Di Indonesia, penggunaan *software* bajakan telah menjadi hal yang biasa dilakukan tanpa merasa bersalah. Hal tersebut dapat terjadi lantaran kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai hak cipta terhadap perangkat lunak masih kurang. Faktor lain terjadi hal tersebut adalah harga dari perangkat lunak yang original (legal) terlalu mahal bagi mereka[8]. Dalam hal ini, pengguna komputer diharapkan dapat mengetahui perangkat lunak yang digunakannya itu apakah perangkat lunak legal atau ilegal sehingga pembajakan *software* dapat dihindari.

Pembajakan perangkat lunak dapat dikategorikan dalam jenis tindakan pembajakan digital lantaran memakai dari salinan ilegal suatu produk atau layanan digital, seperti e-book, perangkat lunak, musik, video, dan lainnya [9]. Tindakan pembajakan tersebut lebih umum terjadi di kalangan akademisi dari pada kalangan bisnis. Dalam hal ini, kampus diyakini sebagai lokasi yang banyak dilakukan proses *download* bahan-bahan digital [10]. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan [1] terkait pandangan dosen mengenai perangkat lunak bajakan pada salah satu kampus menunjukkan bahwa dosen yang mengetahui konsep perangkat lunak bajakan adalah 66.67% dan 21.05% yang tahu kalau komputer yang dipakainya menggunakan perangkat lunak tidak original. Selain

THE EFFECT OF MOTIVATIONAL FACTORS ON USAGE OF PIRATED SOFTWARE AMONG LECTURERS

itu, dosen yang memakai operasi sistem Microsoft Windows adalah 89.47% dan 94.74% yang menggunakan aplikasi Microsoft Office. Sedangkan kedua aplikasi tersebut berlisensi komersial. Dalam hal ini, peneliti berencana melanjutkan penelitian tersebut terkait pengaruh faktor motivasi dalam menggunakan perangkat lunak ilegal di kalangan dosen. Hal ini terasa sangat perlu dilakukan sehingga penggunaan pemakaian perangkat lunak ilegal di lingkungan kampus dapat dihindari. Apalagi pendidik itu seharusnya dapat menghargai kekayaan intelektual orang lain.

2 Kajian Pustaka

Secara umum ada 2 jenis perangkat lunak yaitu perangkat lunak asli (original) dan perangkat lunak yang tidak original (bajakan). Perangkat lunak yang asli adalah perangkat lunak yang dipasang pada suatu komputer dengan menggunakan lisensi yang diperoleh secara legal bukan menggunakan *serial number*, *crack*, *keygen*, ataupun *generator keygen* lainnya. Sedangkan perangkat lunak yang bajakan adalah perangkat lunak asli yang telah diubah bagiannya sehingga bisa digunakan tanpa harus membeli lisensinya[11]. Selain itu, perangkat lunak bajakan (*software piracy*) juga dapat didefinisikan sebagai penggunaan secara tidak sah, penyalinan atau distribusi secara ilegal tanpa izin dari pemegang hak cipta[12]. Pembajakan perangkat lunak dapat diartikan sebagai pemakaian, *duplicate*, distribusi atau penjualan perangkat lunak yang berlisensi komersial tanpa izin[13].

Pembajakan software dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu *soft lifting*, pembajakan komersial, dan pembajakan perusahaan. *Soft lighting* merupakan kategori yang paling umum dilakukan. Hal tersebut dapat mengacu pada perilaku pembajakan secara individu yang dilakukan oleh orang yang bekerja pada suatu instansi atau organisasi untuk dipakai pada kantor atau rumahnya. Setelah membeli lisensi dari suatu perangkat lunak, tindakan pembajakan mencakup pelanggaran terhadap ketentuan lisensi, berbagi software dengan teman dan rekan kerja dan memakainya di komputer, tindakan yang tidak diizinkan sesuai ketentuan yang berlaku. Pembajakan komersial terjadi dengan menyalin perangkat lunak secara ilegal dan menjualnya kepada orang lain. Kategori terakhir adalah pembajakan perusahaan yang dilakukan dengan membeli perangkat lunak dan menyimpannya di perangkat penyimpanan perusahaan yang dapat diakses oleh orang lain untuk juga dipakainya. Pembajakan bertentangan dengan hukum walaupun mungkin dikerjakan bukan untuk tujuan komersial, tetapi untuk pemakaian pribadi tanpa adanya persetujuan hukum atau dari pihak yang berhak memberikannya. Hal tersebut dianggap sebagai perilaku yang ilegal[14].

Hal tersebut telah diatur dalam Pasal 112 & 113 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sanksi yang diberlakukan dapat berupa penjara 2 hingga 10 tahun atau berupa denda Rp 300.000.000 hingga Rp 4.000.000.000. Akan tetapi pelanggaran tersebut banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan sudah menjadi suatu rahasia umum. Apabila pelaku pelanggaran tersebut terkait dengan unsur pidana, betapa banyak warga Indonesia baik kalangan akademisi, pengusaha kecil, dan orang awam yang dapat memasuki penjara lantaran kasus mengambil hak cipta milik orang lain tanpa izin [15]. Hak cipta pada perangkat lunak terbentuk ketika kode program dituliskan. Perlindungan yang diberikan adalah apabila terjadi penduplikasian dari kode program tersebut. Sedangkan lisensi perangkat lunak adalah suatu perjanjian antara pengguna perangkat lunak dengan pihak pemberi lisensi untuk memakai perangkat tersebut. Pengguna juga memiliki hak-hak berdasarkan aturan atau hukum yang berlaku dalam pemakaian dan penyebaran perangkat lunak itu sendiri [16]. Pemilik hak cipta tersebut dapat sepenuhnya

mengontrol dan mendapatkan pembayaran atas pemakaiannya. Hal ini menunjukkan bahwa kekayaan tersebut sangat bernilai di market. Hak cipta termasuk dalam salah satu dari jenis kekayaan intelektual yang dilindungi undang-undang. Jenis lainnya adalah paten, merek dagang dan desain. Kekayaan intelektual merupakan segala bentuk ekspresi atau pengetahuan yang diciptakan sebagian atau keseluruhannya dengan kecerdasan seseorang dan yang dapat dilindungi secara hukum [9].

3. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang ada pada salah satu kampus di Aceh pada pertengahan tahun 2020. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin dengan taraf signifikan 0.01. Selanjutnya data dianalisis dengan teknik statistik menggunakan korelasi pearson product moment. Instrument yang dipakai seperti terlihat pada Tabel 1. Sebagian item dari instrument tersebut diadopsi dari penelitian [8].

- Lokasi penelitian tidak boleh ditulis seperti itu, namun disebutkan secara jelas

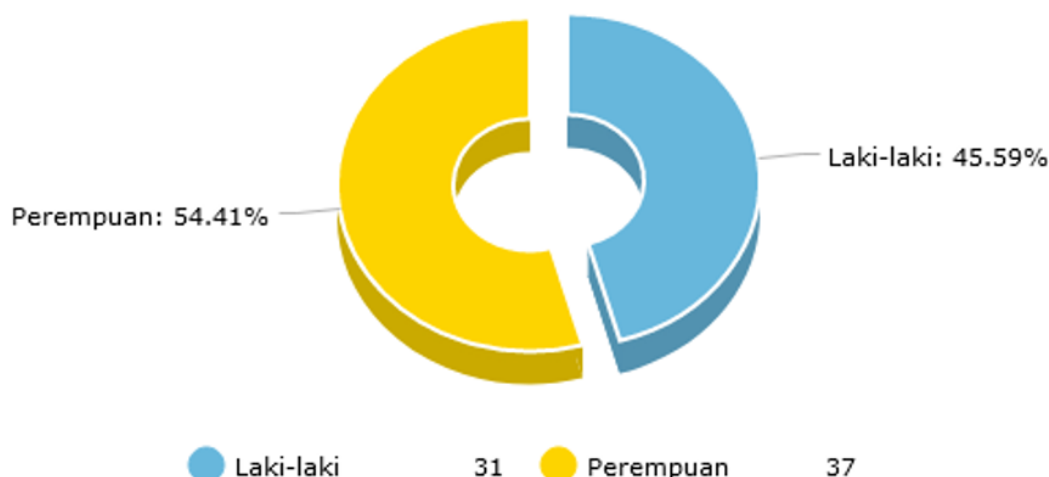
Tabel 1. Instrumen Penelitian

Indikator	Item
Finansial	Harga software original
	Prioritas menggunakan software
	Lama diperoleh
	Tidak sanggup beli
Hukum	Tidak takut
	Tidak tahu dimana beli
	Mengambil hak orang lain
	Melanggar hak cipta
Kebutuhan	Butuh dalam pekerjaan
	Ikut orang lain

4. Hasil Penelitian

Jumlah responden yang diperoleh adalah sebanyak 68 orang. Jumlah respon laki-laki adalah 31 orang dan perempuan sebanyak 37 orang, sebagaimana terlihat pada gambar 1. Kategori dari jabatan fungsional responden terdiri dari asisten ahli, lektor, lektor kepala dan professor. Rincian persentasenya dapat dilihat pada gambar 2.

THE EFFECT OF MOTIVATIONAL FACTORS ON USAGE OF PIRATED SOFTWARE AMONG LECTURERS



Gambar 1. Jenis Kelamin Responden

Uji Validitas

Hasil pengujian validitas diperoleh taraf signifikan > 0.01 dengan $r_{tabel} = 0.310$. Semua item yang diuji dinyatakan valid dan memenuhi ketentuan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0.01, maka item tersebut dinyatakan valid. Apabila tidak memenuhi maka dinyatakan tidak valid. Hasil yang diperoleh setelah pengujiannya dapat dilihat pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Uji Validitas Item Motivasi

Item	r_{hitung}	Keterangan
X ₁	0.488	Valid
X ₂	0.602	Valid
X ₃	0.500	Valid
X ₄	0.650	Valid
X ₅	0.575	Valid
X ₆	0.575	Valid
X ₇	0.348	Valid
X ₈	0.322	Valid
X ₉	0.748	Valid
X ₁₀	0.665	Valid

Tabel 3. Uji Validitas Item Pemakaian Perangkat lunak bajakan

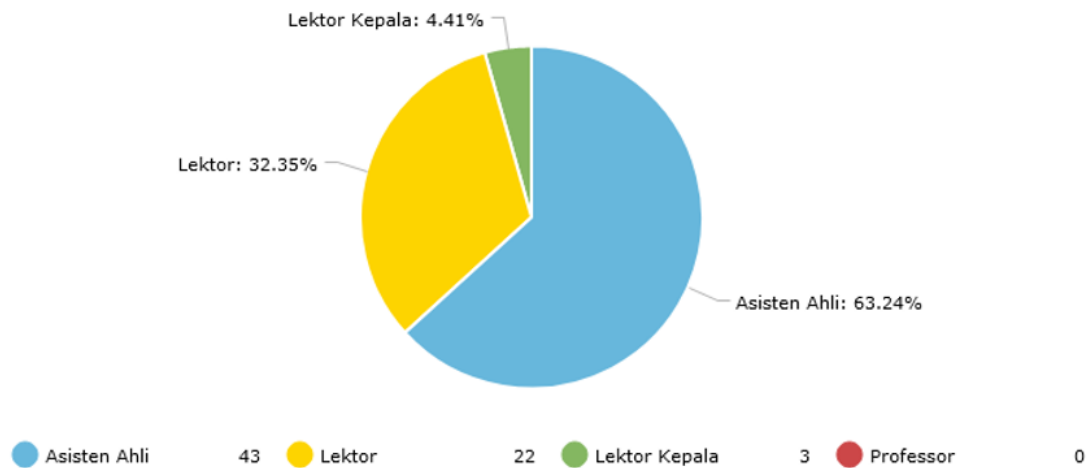
Item	r_{hitung}	Keterangan
Y ₁	0.561	Valid
Y ₂	0.603	Valid
Y ₃	0.570	Valid
Y ₄	0.588	Valid
Y ₅	0.695	Valid
Y ₆	0.610	Valid

Uji Reliabilitas

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas terhadap item-item yang sudah dinyatakan valid. Kriteria yang berlaku untuk tahap ini adalah jika setiap nilai Cronbach's Alpha > 0.60 maka item-item tersebut dinyatakan reliabel. Apabila tidak memenuhi, maka dinyatakan tidak reliabel. Hasil pengujian diperoleh untuk variabel motivasi nilainya 0.725 dan untuk pemakaian perangkat lunak bajakan nilainya adalah 0.643 (tabel 4). Sehingga semua item-item tersebut dinyatakan sudah reliabel.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Variabel X & Y

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
X	0.725	Reliable
Y	0.643	Reliable



Gambar 2. Jabatan fungsional responden

Uji Korelasi

Untuk mengetahui tingkat hubungan dari variabel X dan Y diterapkan uji korelasi. Hasil yang diperoleh (tabel 5) adalah nilai koefisien 0.876 dengan signifikan 0.000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa korelasi antara variabel tersebut sangat baik dengan taraf signifikan yang diperoleh adalah < 0.01

Tabel 5. Uji Korelasi

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.876**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	68	68
Y	Pearson Correlation	.876**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	68	68

Uji Hipotesis

Uji hipotesis diterapkan untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh suatu variabel secara individual dalam menjelaskan variasi dari variabel lain. Pengambilan keputusan akan diterima dan ditolaknya hipotesis yang diberikan dapat diketahui dengan melakukan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan ketentuan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Apabila sebaliknya maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil pengujian diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $27.083 > 1.294$. Sehingga dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menjelaskan bahwa ada hubungan yang signifikan antara faktor X dengan faktor Y. Dengan demikian, penggunaan software bajakan dipengaruhi oleh faktor motivasi.

- Mohon ditambahkan informasi pada hasil uji hypothesis

Kesimpulan

THE EFFECT OF MOTIVATIONAL FACTORS ON USAGE OF PIRATED SOFTWARE AMONG LECTURERS

Faktor motivasi penggunaan software bajakan terdiri dari beberapa indikator yaitu kemampuan untuk membeli software original (finansial), hukum, dan kebutuhan. Penggunaan software bajakan dikalangan tenaga pendidik di FTK dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut dengan nilai koefisien sebesar 0.876 dan taraf signifikan 0.000 dengan kategori korelasinya sangat kuat. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumbangan atau kontribusi sebagai usaha untuk mencegah penggunaan perangkat lunak bajakan di masyarakat khususnya kalangan pendidikan sehingga dapat menghargai hak cipta milik orang lain.

Referensi

- [1] Basrul and H. Ahmadian, "Overview Of Pirated Software On Campus: Educators' Perspective," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 118–128, 2020.
- [2] B. A. Majid, S. Vivianie, and B. Yusuf, "Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, pp. 37–47, 2018.
- [3] A. Mishra, I. Akman, and A. Yazici, "Software piracy among IT professionals in organizations," *Int. J. Inf. Manage.*, vol. 26, pp. 401–413, 2006.
- [4] Z. TAFER and M. ABBAR, "Software Piracy in Developing Countries: Prevalence, Causes and Some Propositions," *Glob. J. Econ. Bus.*, vol. 3, no. 2, pp. 199–224, 2017.
- [5] Z. Liao, S. Nazir, A. Hussain, H. U. Khan, and M. Shafiq, "Software Piracy Awareness, Policy, and User Perspective in Educational Institutions," *Hindawi Sci. Program.*, 2020.
- [6] A.-M. Suduc, M. Bizoi, and F. G. Filip, "Ethical Aspects on Software Piracy and Information and Communication Technologies Misuse," in *IFAC Proceedings Volumes*, 2009, pp. 30–35.
- [7] A. Haque, "Exploring Critical Factors Choice of Piracy Products: An Empirical Investigation on Malaysian Customers'," *Eur. J. Econ. Financ. Adm. Sci.*, no. 30, pp. 84–94, 2011.
- [8] A. Mardalis and P. S. Dharma, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa," *BENEFIT J. Manaj. dan Bisnis*, vol. 16, no. 2, pp. 99–105, 2012.
- [9] Q. T. Pham, N. M. Dang, and D. T. Nguyen, "Factors Affecting on the Digital Piracy Behavior: An Empirical Study in Vietnam," *J. Theor. Appl. Electron. Commer. Res.*, vol. 15, no. 2, pp. 122–135, 2020.
- [10] A. P. Wicaksono and D. Urumsah, "Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa di Yogyakarta," *J. Apl. BISNIS*, vol. 17, no. 1, pp. 22–42, 2017.
- [11] I. G. A. K. Permana, R. A. Windari, D. G. Sudika, and Mangku, "Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Terhadap Perlindungan Karya Cipta Program Komputer (Software) di Pertokoan RIMO Denpasar," *e-Journal Komunitas Yustitia Univ. Pendidik. Ganesha Jur. Ilmu Huk.*, vol. 1, no. 1, pp. 55–65, 2018.
- [12] X. Fang and S. Lee, "Comparative Empirical Analysis on Computer Software Piracy Behaviors between China and the United States: An Exploratory Study," *J. Int. Technol. Information Management*, vol. 25, no. 2, pp. 47–66, 2016.
- [13] F. Wahid, "Motivasi Pembajakan Software: Perspektif Mahasiswa," *SNATi*, pp. 49–54, 2004.
- [14] C. W. Yoo and M. Kim, "Factor motivating software piracy in Vietnam," 2008.

- [15] Turkamun, “Perlindungan hukum dalam pelanggaran Hak Cipta Software ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *J. Sekr.*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [16] N. A. Rakhmawati, “SOFTWAREOPEN SOURCE, SOFTWAREGRATIS?,” *JUTI*, vol. 5, no. 1, pp. 13–18, 2006.