

## *Overview Of Pirated Software On Campus: Educators' Perspective*

Basrul<sup>1</sup>, Hendri Ahmadian<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, <sup>2</sup> Teknologi Informasi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Email: basrul.amajid@ar-raniry.ac.id, hendri@ar-raniry.ac.id

### **Abstract**

This research was conducted in order to get an overview from the teaching staff on pirated software. The results acquired were an overview about pirated software, the use of pirated software, the price and willingness to switch to original software. In general, the perception of respondents stated that they knew about pirated software (66.67%), those who did not know (28.07%) and a small proportion were still in doubt (5.26%) regarding this matter. However, almost half of the respondents said that they did not know that the laptop used pirated software (49.12%) and those who knew about it are 21.05%. Small proportion of respondents (19.82%) are still in doubt whether their laptop uses pirated software or not. Respondents who agree (62.28%) original software is expensive, are willing to buy (72.81%) do not want to buy and are hesitant (20.18%). Respondents who disagreed (17.54%) original software was expensive, hesitant to obtain it legally (7.02%). The use of pirated software takes other people's rights (77.19%) and also violates the Copyright Law (79.82%) and disagrees (12.28%) on this. Respondents who were still in doubt were 10.53% and 7.89%. Respondents want to switch (72.81%), not willing (7.02%). The hesitation to move is 20.18%. Only a small proportion (27.19%) of respondents who do not know where to buy it, those who know (41.23%). Not sure where to get it (31.58%).

**Keywords:** *pirated software, original software, teaching staff, copyright law*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk untuk mendapatkan gambaran dari tenaga pendidik mengenai *software* bajakan. Respon yang diperoleh berupa gambaran terhadap *software* bajakan, penggunaan *software* bajakan dan harganya serta keinginan untuk beralih pada *software* original. Secara umum, persepsi dari responden menyatakan bahwa mereka mengetahui tentang *software* bajakan (66.67%), tidak tahu (28.07%) dan sebagian kecil masih ragu-ragu (5.26%) terkait hal tersebut. Namun, hampir sebagian responden mengatakan bahwa mereka tidak tahu kalau laptop yang digunakannya memakai *software* bajakan (49.12%) dan yang mengetahuinya adalah 21.05%. Sebagian kecil responden (19.82%) masih ragu-ragu apakah laptopnya memakai *software* bajakan atau tidak. Responden yang setuju (62.28%) *software* original itu mahal, bersedia beli (72.81%) tidak mau beli dan ragu-ragu (20.18%). Responden yang tidak setuju (17.54%) *software* original itu mahal, ragu-ragu (7.02%) untuk memperolehnya secara legal. Penggunaan *software* bajakan itu mengambil hak orang lain (77.19%) dan juga melanggar UU Hak Cipta (79.82%). Tidak setuju (12.28%) akan hal tersebut. Responden yang masih ragu-ragu adalah 10.53% dan 7.89%. Responden mau beralih (72.81%), tidak bersedia (7.02%). Ragu-ragu untuk pindah adalah 20.18%. Hanya sebagian kecil (27.19%) responden yang tidak tahu di mana bisa membelinya, yang tahu (41.23%). Ragu-ragu dimana bisa memperolehnya (31.58%).

**Kata kunci:** *software* bajakan, *software* original, tenaga pendidik, Hak Cipta

## 1. PENDAHULUAN

Secara umum, komputer dapat dikelompokkan dalam tiga komponen yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan orang-orang yang mengoperasikan perangkat komputer (*brainware*). Untuk mengoperasikan sebuah komputer, pengguna komputer harus menggunakan salah satu dari sekian banyak sistem operasi yang tersedia saat ini, di antaranya adalah Windows, Linux dan MacOS. Apabila pengguna komputer (*user*) tersebut memilih menggunakan Windows, *user* harus membeli lisensi dari *software* tersebut sehingga bisa digunakan secara resmi. Namun, harganya sangat mahal sehingga masalah ini dapat menjadi salah satu penyebab terjadinya pembajakan *software*. Pembajakan *software* merupakan suatu hal yang biasa dikerjakan tanpa adanya rasa bersalah. Penggunaan *software* bukan versi original sudah meluas, tidak hanya meliputi kalangan umum, tetapi juga kalangan perusahaan, pemerintahan hingga penegak hukum. Hal ini bisa disebabkan oleh kesadaran dari masyarakat yang masih kurang terhadap nilai-nilai hak cipta dari *software* [1].

Saat ini, pembajakan *software* merupakan bentuk kejahatan terkait dengan undang-undang hak cipta. Hal ini sangat memprihatinkan, bahkan hampir semua kalangan masyarakat termasuk juga lapisan mahasiswa yang telah menjadi hal biasa dalam memakai *software* ilegal untuk keperluan kampus [2]. Tempat yang banyak dilakukannya proses *download* bahan-bahan digital adalah diyakini itu universitas. Pembajakan versi ini lebih umum terjadi di kalangan akademis dibandingkan lapisan bisnis. Pembajakan digital adalah bagian dari tingkah laku mengambil milik orang lain tanpa izin (mencuri) yang dianggap masih biasa [3]. Menurut laporan dari *Business Software Alliance* (BSA) tahun 2018, penggunaan *software* bajakan di negara kita mencapai 83%. Persentase yang tinggi ini telah menjadikan Indonesia sebagai pengguna *software* bajakan di daerah Asia Tenggara bahkan Asia Pasifik. BSA juga menyebutkan bahwa penggunaan *software* ilegal dapat membuat kerentanan atas serangan *malware*. Apalagi sekarang ini, setiap 8 detik muncul satu *malware* baru di dunia. Kerugian yang ditimbulkan akibat serangan tersebut mencapai US\$ 359 miliar per tahun (US\$1=Rp14,047.30)

Sebelumnya, peneliti telah melakukan penelitian untuk mengevaluasi penggunaan *software* bajakan di lingkungan mahasiswa[4]. Hasil penelitian tersebut menunjukkan 36% mahasiswa tidak paham mengenai *software* bajakan dan sekitar 63% mahasiswa paham terkait *software* bajakan. Namun, banyak mahasiswa tidak menyadari resiko atau bahaya dari menggunakan *software* ilegal tersebut yaitu 79%. Peneliti ingin melanjutkan evaluasi penelitian tersebut untuk mengevaluasi pandangan tenaga pendidik di lingkungan kampus terhadap *software* bajakan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 *Pengertian Software*

*Software* adalah program yang berisi kumpulan perintah untuk mengerjakan suatu proses olah data. *Software* menghubungkan orang yang menggunakan komputer (*user*) dengan *hardware* dan berfungsi untuk menerjemahkan bahasa *user* menjadi bahasa mesin sehingga dapat dipahami oleh komputer terkait perintah yang diperlukan oleh pengguna dan menampilkan hasil yang sesuai instruksinya. *Software* terdiri dari *operating system* (os) dan program aplikasi [5]. OS menghubungkan aplikasi yang dipakai oleh user dengan komponen perangkat keras. Salah satu kategori OS menurut kuantitas user dan program yang dipakai adalah *Single User-Multi Tasking*. Dalam hal ini, satu PC bisa menjalankan beberapa program pada waktu yang bersamaan, seperti Microsoft Windows, Mac OS, dll[6]. Saat ini, Microsoft Windows merupakan sistem operasi (OS) yang paling populer. OS ini menawarkan *interface* yang ramah dan mempunyai fitur yang menarik bagi *user*nya. Selain itu, aplikasi pengolah dokumen yang juga banyak digunakan masih dalam perusahaan yaitu Microsoft Office[7].

### 2.2 *Pembajakan Software*

Pada umumnya, pelanggaran terhadap *software* dapat dikategorikan dalam empat bentuk[8]. Bentuk pertama adalah pemuatan ke dalam hardisk yang dapat dilakukan jika komputer dibeli pada suatu toko sehingga pihak penjual memasang *software* sebagai bonus yang diberikan bagi pembeli. Model kedua berupa softlifting yang dilakukan dengan membeli satu lisensi dari *software* kemudian digunakan pada beberapa komputer sehingga melebihi kapasitas yang ditentukan. Selain itu ada juga model pemalsuan dengan memproduksi dan menjual *software* bajakan dalam bentuk CD ROM. Bentuk terakhir dapat berupa penyewaan *software* dan download ilegal.

Pembajakan *software* merupakan segala bentuk pemakaian atau perbanyakan dari *software* tanpa memiliki izin (lisensi) atau diluar dari ketentuan UU Hak Cipta[9]. Lisensi merupakan izin yang didistribusikan oleh pemilik hak cipta kepada pihak lain untuk mengumumkan, memperbanyak ciptaannya dengan ketentuan tertentu. Ada banyak jenis lisensi yang ada pada suatu *software*, salah satunya adalah lisensi komersial. Izin ini bersifat komersial yang digunakan untuk kepentingan dalam bisnis. Beberapa *software* yang memiliki lisensi ini adalah Microsoft Windows, Microsoft Office, Adobe Photoshop, Auto CAD, Corel Draw, dan *software* berbayar lainnya[10]. Aplikasi-aplikasi tersebut termasuk dalam kategori *software proprietary* yaitu *software* yang hanya bisa diperoleh dan digunakan secara legal setelah penggunaannya membeli lisensi untuk memakainya. Izin pakai terhadap *software* biasanya untuk satu komputer satu lisensi. Apabila lisensi sudah diperoleh maka program komputer tersebut baru dapat digunakan atau dimilikinya[11]. Tabel berikut menampilkan sejumlah harga lisensi *software* dari Microsoft

Tabel 1. Harga *Software* Komputer

No.	<i>Software</i>	Harga
1	Windows 10 Home	Rp2.599.999
2	Windows 10 Pro	Rp3.799.999.
3	Microsoft Office Professional 2019	Rp8.099.999
4	Microsoft Word	Rp2.099.999
5	Microsoft Excel	Rp2.099.999
6	Microsoft Power Point	Rp2.099.999
7	Microsoft Outlook	Rp2.099.999

Pelanggaran terhadap *software* salah satunya disebabkan oleh adanya aturan bahwa satu jenis lisensi hanya bisa diterapkan pada satu komputer sehingga membuat pengguna memilih jalan lain untuk memakai program bajakan tanpa harus membeli lisensi. Hal ini dapat dilakukan dengan sangat mudah, tetapi sangat sulit untuk dicegah. Orang yang membutuhkan *software* komersial sedangkan mereka tidak mampu membeli lisensinya lebih memilih *software* bajakan[12]. Ada beberapa faktor lain yang menyebabkan pembajakan *software* dilakukan oleh pengguna komputer. Harga *software* yang resmi atau original dijual dengan harga yang terlalu tinggi sehingga hal tersebut menjadi salah satu faktor terjadinya penggunaan *software* ilegal. Selain itu, kebutuhan untuk belajar dan bekerja serta resiko akan ditangkap masih sangat kecil.

Solusi yang dapat dilakukan untuk meminimalisir permasalahan tersebut dengan melakukan penerapan undang-undang secara konsisten, memberantas penyebaran *software* bajakan dan memberi penyuluhan terhadap penggunaan *software* gratis[13]. Namun, penerapan UU Hak Cipta belum terlaksana dengan secara sempurna. Hal ini dapat diketahui dengan banyaknya terjadi pembajakan *software* dan masih maraknya penjualan *software* tidak legal dalam masyarakat[9]. Misalnya pembajakan program Windows 7 di kalangan mahasiswa dapat terjadi dengan dua model. Pertama dengan melakukan pemasangan produk tersebut ke komputer ketika dibeli, pihak penjual yang memasangnya ke komputer. Model kedua, pemasangan *software* tersebut dilakukan oleh mahasiswa itu sendiri dengan menyediakan jasa pelayanan instal aplikasi komputer Windows 7 yang bisa didapat dari internet secara percuma atau bisa dari copy-paste dari kawannya[2].

### 2.3 Hukum *Software* Bajakan

Pada suatu lisensi yang berkaitan dengan kekayaan intelektual terdapat tiga kategori, yaitu Copyright (hak cipta), paten dan trademark (merek). Suatu *software* mempunyai hak cipta yang terbentuk ketika kode program dituliskan. *Software* ini dilindungi dari penduplikasian kode tersebut. Sedangkan patennya terletak pada cara

kerja atau proses dari algoritmanya sehingga fungsi, metode, proses bisnis *software* terlindungi dan perlindungan terhadap identitas *software* seperti logonya, termasuk dalam kategori trademark [14].

Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta secara tegas menyatakan bahwa program komputer menjadi salah satu barang yang dilindungi. Program komputer yang dimaksud dalam undang-undang ini adalah sekumpulan instruksi yang dinyatakan dalam bentuk bahasa, kode, skema atau bentuk lain yang apabila digabungkan dengan media yang mampu dibaca dengan komputer akan dapat membuat komputer bekerja melakukan perintah-perintah tertentu atau untuk memperoleh hasil yang lebih spesifik termasuk dalam merancangnya. Pemilik hak cipta program komputer mempunyai hak untuk memberikan izin atau mencegah orang lain yang tanpa izinnnya menyewakan ciptaannya untuk kepentingan yang bersifat komersial [15].

Islam telah memberikan aturan terkait perlindungan HKI sebagaimana tercantum dalam fatwa MUI tentang perlindungan HKI. Dalam fatwa tersebut, HKI disamakan sebagaimana barang apabila dapat diambil manfaatnya secara hukum islam. Dalam Islam, perangkat lunak dianggap sebagai suatu kepemilikan yang utuh. Penggandaan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok merupakan suatu pelanggaran terhadap hak pencipta yang memilikinya secara utuh dan dapat mencegah orang lain dalam menyalahgunakan produk yang diciptakannya. Ini tentu menimbulkan kerugian bagi pemiliknya lantaran nilai ekonomis yang ada pada ciptaannya hilang. Hal tersebut sama dengan mengambil milik orang lain [16].

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan analisis deskriptif sederhana dengan mendeskripsikan data-data yang sudah dikumpulkan. Populasi yang ditunjukan adalah seluruh dosen yang ada di lingkungan UIN Ar-Raniry baik yang berstatus PNS, Non PNS ataupun kontrak. Pengambilan sampel menggunakan *Convenience Sampling*. Penentuan jumlah sampelnya memakai Rumus Slovin karena jumlah populasinya diketahui. Total jumlah sampel yang diperoleh setelah penyebaran kuesioner adalah 114 responden. Adapun deskripsi mengenai responden penelitian adalah sebagai berikut:

- Responden berdasarkan jenis kelamin  
Dari data yang diperoleh diketahui bahwa mayoritas responden adalah berjenis kelamin perempuan yaitu 52.63%. Sedangkan responden dengan jenis kelamin laki-laki adalah 47.37%.

**Tabel 2.** Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	54	47.37
Perempuan	60	52.63
<b>Total</b>	<b>114</b>	<b>100</b>

- Responden berdasarkan jabatan fungsional  
 Lebih dari sebagian responden didominasi oleh tenaga pendidik dengan jabatan fungsionalnya adalah Asisten Ahli yaitu 60.53%. Selanjutnya diikuti oleh Lektor berjumlah 35.09%. Sedangkan untuk jabatan fungsional Lektor Kepala paling sedikit yaitu 4.39%.

**Tabel 3.** Jabatan Fungsional Responden

Jabatan Fungsional	Jumlah	Persentase (%)
Asisten Ahli	69	60.53
Lektor	40	35.09
Lektor Kepala	5	4.39
<b>Total</b>	<b>114</b>	<b>100</b>

- Responden berdasarkan jenjang pendidikan  
 Jenjang pendidikan dari responden paling didominasi oleh S-2 yaitu 88.60%. Selebihnya adalah jenjang S-3 yaitu 11.40%.

**Tabel 4.** Jenjang Pendidikan Responden

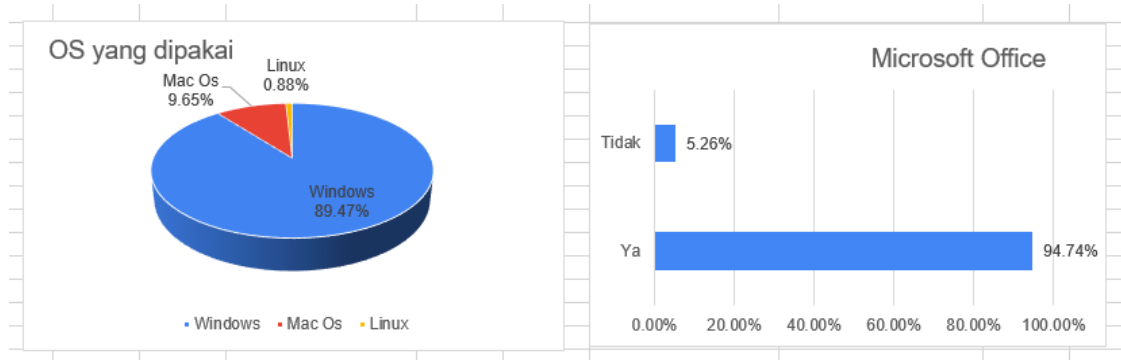
Jenjang Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
S-2	101	88.60
S-3	13	11.40
<b>Total</b>	<b>114</b>	<b>100</b>

## 4. HASIL PENELITIAN

### 4.1 *Software yang dipakai*

Pada umumnya, operasi sistem yang dapat digunakan pada laptop ada berbagai jenis. Namun dalam hal ini hanya 3 macam yang dipilih dalam penelitian ini, yaitu Microsoft Windows, Mac OS dan Linux. Sebagian besar tenaga pendidik menggunakan OS Windows (89.47%) pada laptopnya. Sedangkan yang memakai laptop dengan Mac OS hanya 9.65%. Selain itu untuk operasi sistem gratis (Linux) hanya sebagian kecil saja (0.88%) yang menggunakannya. Selain OS, suatu laptop memerlukan aplikasi pengolah dokumen untuk menunjang kegiatan pembuatan laporan, karya ilmiah, jurnal atau dokumen lainnya. Hampir semua responden menggunakan *software* Microsoft Office (94.74%) pada laptopnya. Hanya sebagian kecil yang memakai *software*

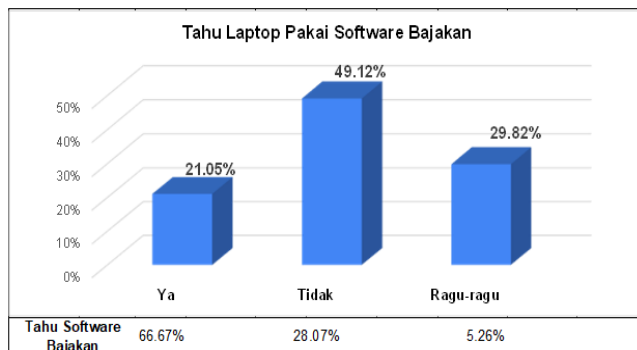
pengolah kata lain (5.26%). Ilustrasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 yang menunjukkan representasi penggunaan OS dan Ms. Office pada laptop tenaga pendidik.



**Gambar 1.** Penggunaan OS dan Ms. Office pada laptop tenaga pendidik responden.

#### 4.2 Software Bajakan

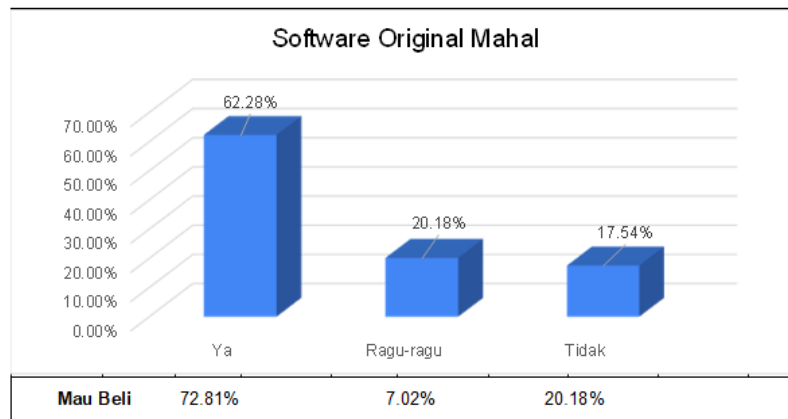
Pengetahuan terkait *software* bajakan merupakan hal perlu diketahui oleh user sebagai pengguna laptop. Mungkin laptop yang digunakan terdapat satu atau beberapa aplikasi bajakan yang terinstal dalamnya. Sebagian besar responden menyebutkan bahwa mereka mengetahui tentang *software* bajakan (66.67%). Tetapi mereka yang mengetahui kalau laptop yang digunakannya menggunakan *software* bajakan masih rendah (21.05%). Hampir sebagian responden tidak tahu (49.12%) laptopnya terdapat *software* tersebut dan pengetahuan berkaitan masalah *software* itu masih rendah (28.07%). Sedangkan respoden yang masih ragu-ragu (5.26%) tentang *software* bajakan dan laptopnya menggunakan *software* itu atau tidak (29.82%). Informasi tersebut dapat dilihat secara visual pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Tahu Software Bajakan & Tahu Laptop Pakai Software Bajakan

### 4.3 Harga Software Bajakan

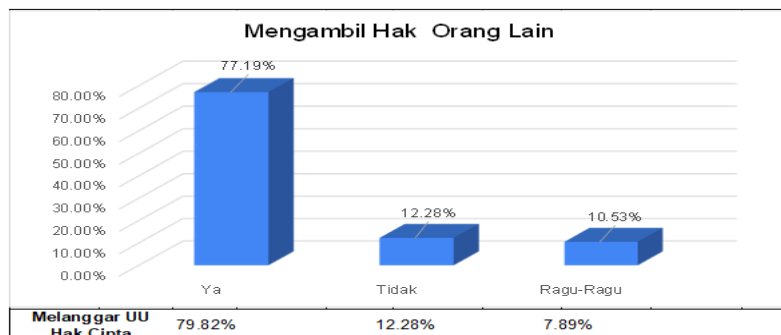
Salah satu permasalahan orang tidak mau menggunakan *software* original adalah masalah harga dari *software* tersebut yang tidak murah. Sedangkan *software* bajakan bisa diperoleh dengan harga yang lebih murah. Lebih dari sebagian responden (62.28%) yang setuju kalau *software* original itu mahal. Masalah harga tentu bukan persoalan yang serius bagi tenaga pendidik. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden yang bersedia beli *software* original (72.81%) melebihi dari persentase yang menyatakan harganya mahal. Namun masih ada sebagian kecil responden yang tidak mau membelinya (20.18%) dan persentasenya sama dengan kelompok responden yang ragu-ragu terhadap harga mahal dari *software* tersebut. Responden yang tidak setuju (17.54%) kalau *software* original itu mahal. Selain itu, sebagian kecil (7.02%) responden masih ragu-ragu untuk memperolehnya secara legal. Gambar 3 menunjukkan ilustrasi dari hal tersebut.



Gambar 3. Software Original Mahal & Mau Beli

### 4.4 Pandangan terhadap penggunaan software bajakan

Sebagian besar responden menyatakan setuju kalau penggunaan *software* bajakan itu mengambil hak orang lain (77.19%) dan juga melanggar UU Hak Cipta (79.82%). Namun masih ada sebagian kelompok yang tidak setuju (12.28%) kalau menggunakan *software* bajakan itu mengambil hak orang lain dan tidak melanggar UU Hak Cipta. Responden yang masih ragu-ragu terkait mengambil hak orang lain adalah 10.53% dan melanggar UU Hak Cipta adalah 7.89%.

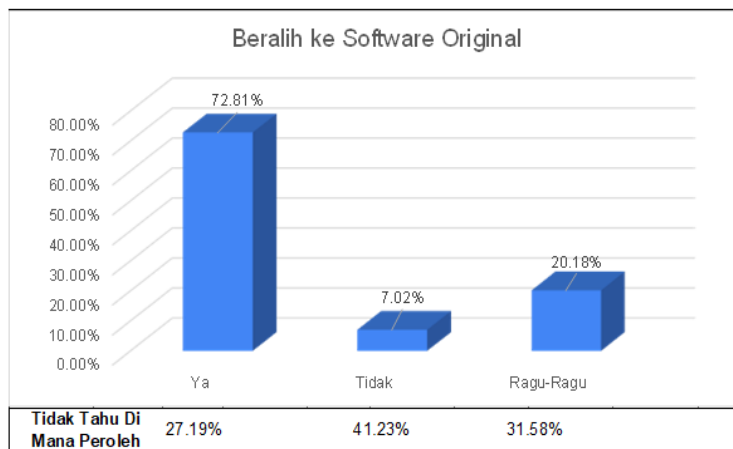


Gambar 4. Mengambil Hak Orang Lain & Melanggar UU Hak Cipta



#### 4.5 Beralih Software Original

Responden yang mau beralih (72.81%) menggunakan *software* original sangat banyak dibandingkan dengan yang tidak bersedia (7.02%). Kelompok yang ragu-ragu untuk pindah ke *software* legal adalah 20.18%. Namun, masalah lain yang harus dihadapi adalah di mana bisa mendapatkan *software* original tersebut. Hanya sebagian kecil (27.19%) tenaga pendidik yang tidak tahu di mana untuk membelinya. Banyak di antara mereka yang mengetahuinya (41.23%). Tidak sedikit juga yang ragu-ragu dimana bisa memperolehnya (31.58%). Gambar 5 menunjukkan ilustrasi dari masalah beralih dan di mana bisa memperoleh *software* bajakan.



Gambar 5. Beralih ke Software Original & Tidak Tahu di Mana Peroleh

### KESIMPULAN

1. *Software* yang dipakai

Tenaga pendidik yang menggunakan OS Windows adalah 89.47%. Sedangkan yang memakai laptop dengan Mac OS hanya 9.65%. Selain itu untuk operasi sistem gratis (Linux) hanya sebagian kecil saja (0.88%) yang menggunakannya. Hampir semua responden menggunakan *software* Microsoft Office yaitu 94.74% dan hanya sebagian kecil yang memakai *software* pengolah kata lain yaitu 5.26%.

2. *Software* bajakan

Responden yang mengetahui tentang *software* bajakan adalah 66.67%. Tetapi mereka yang mengetahui kalau laptop yang digunakannya menggunakan *software* bajakan masih rendah yaitu 21.05%. Sedangkan responden yang tidak tahu adalah 49.12% dan pengetahuan berkaitan masalah *software* itu masih rendah yaitu 28.07%. Sedangkan **responden** yang masih ragu-ragu tentang *software* bajakan adalah 5.26% dan yang laptopnya menggunakan *software* itu atau tidak adalah 29.82%.

3. Harga *Software* Bajakan

Responden yang setuju kalau *software* original itu mahal adalah 62.28% dan yang bersedia belinya adalah 72.81%. Responden yang tidak mau membelinya adalah 20.18% dan persentasenya sama dengan kelompok responden yang ragu-ragu terhadap harga mahal dari *software* tersebut. Responden yang tidak setuju dengan hal tersebut adalah 17.54% dan hanya 7.02% yang masih ragu-ragu untuk memperolehnya secara legal.

4. Pandangan terhadap penggunaan *software* bajakan  
Responden yang setuju kalau penggunaan *software* bajakan itu mengambil hak orang lain adalah 77.19% dan juga melanggar UU Hak Cipta adalah 79.82%. Responden yang tidak setuju adalah 12.28% kalau menggunakan *software* bajakan itu mengambil hak orang lain dan tidak melanggar UU Hak Cipta. Responden yang masih ragu-ragu terkait mengambil hak orang lain adalah 10.53% dan melanggar UU Hak Cipta adalah 7.89%.
5. Beralih *Software* Original  
Responden yang mau beralih menggunakan *software* original adalah 72.81% dan yang tidak bersedia adalah 7.02%. Kelompok yang ragu-ragu untuk pindah adalah 20.18%. Hanya 27.19% yang tidak tahu di mana bisa membelinya. Mereka yang mengetahuinya adalah 41.23%. Responden yang ragu-ragu di mana bisa memperolehnya adalah 31.58%

### SARAN

Penelitian terkait *software* bajakan masih sangat sedikit jumlahnya. Untuk itu penelitian ini masih perlu dilanjutkan ke tahap berikutnya, seperti data yang lebih luas, objek penelitian yang dapat dilakukan pada tempat usaha bidang komputer, tempat pendidikan islami lainnya. Penggunaan *software* bajakan diharapkan bisa terus berkurang sehingga pengguna komputer beralih menggunakan *software* versi original, baik lingkungan pemerintah, perusahaan, pendidikan, maupun masyarakat secara umumnya. Penelitian ini sangat diharapkan bermanfaat dan menjadi referensi bagi peneliti lainnya.

### REFERENSI

- [1] A. Mardalis and D. P. S, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Software* Bajakan Di Kalangan Mahasiswa," *BENEFIT J. Manaj. dan Bisnis*, vol. 16, no. 2, pp. 99–105, 2012.
- [2] U. Damayanti, "Tinjauan Kriminologis Pembajakan Produk Microsoft (Windows 7) Di Kalangan Mahasiswa Universitas Tadulako," *J. Ilmu Huk. Leg. Opin.*, vol. 3, no. 3, 2015.
- [3] 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.
- [4] 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.
- [5] F. H. Utami and Asnawati, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- [6] B. Satya, “Mengenal Sistem Operasi Yang Beredar Disekitar Kita,” *J. DASI*, vol. 11, no. 2, pp. 19–32, 2010.
- [7] P. H. Suputra, “Penggunaan Perangkat Lunak Berlisensi Publik,” *JPTK, UNDIKSHA*, vol. 7, no. 2, pp. 29–38, 2010.
- [8] H. Paserangi, “Harmonisasi Hukum Hak Cipta Program Komputer dengan Kultur Hukum Masyarakat Indonesia,” *MMH*, vol. 40, no. 3, pp. 313–324, 2011.
- [9] G. C. A. Kansil, “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Programmer Dari Pembajakan Program Komputer,” *Lex Priv.*, vol. VI, no. 6, pp. 37–44, 2018.
- [10] M. Sari, R. S. Sadjad, and M. Nadjib HM, “Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan Software Bajakan Dikalangan Mahasiswa Di Kota Makassar,” *J. Komun. KAREBA*, vol. 1, no. 4, pp. 399–410, 2011.
- [11] D. Suryahartati, “Telaah Normatif Terhadap Lisensi Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta,” *J. Ilmu Hak. Jambi*, vol. 2, no. 1, pp. 16–30, 2011.
- [12] N. K. Sari, “Penegakan Hukum Terhadap pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia,” *J. Ilm. Ilmu Hak. QISTI*, vol. 6, no. 1, pp. 14–24, 2012.
- [13] S. Muzid and M. Munir, “Pengaruh Penggunaan Software Open Source Terhadap Pembajakan Software: Perspektif Mahasiswa,” in *SNATI 2006*, 2006, pp. 79–88.
- [14] N. A. Rakhmawati, “SOFTWAREOPEN SOURCE, SOFTWAREGRATIS?,” *JUTI*, vol. 5, no. 1, pp. 13–18, 2006.
- [15] Supanto, “kebijakan hukum pidana dalam penanggulangan pembajakan perangkat lunak komputer,” *Mimb. Hak.*, vol. 19, no. 3, pp. 335–485, 2007.
- [16] A. Muqorobin, “Penggunaan Software Bajakan Di Lembaga Keuangan Syariah Dalam Perspektif Kepemilikan Islam (Studi Kasus Bmt Surya Mandiri, Ponorogo Tahun 2018),” in *Manajemen, Akuntansi dan Perbankan 2018*, 2018, pp. 1003–1016.