

**PENGARUH MOTIVASI PENGGUNAAN *SOFTWARE* BAJAKAN
TERHADAP PENGETAHUAN *SOFTWARE* OPEN SOURCE
DIKALANGAN TENAGA PENDIDIK UIN AR RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**HAYA FADIYA
NIM. 170212013**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
1442 H / 2021 M**

**PENGARUH MOTIVASI PENGGUNAAN *SOFTWARE* BAJAKAN
TERHADAP PENGETAHUAN *SOFTWARE* OPEN SOURCE
DIKALANGAN TENAGA PENDIDIK UIN AR RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

HAYA FADIYA

NIM. 170212013

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Prodi Pendidikan
Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Khairan AR, M.Kom.
NIP. 198607042014031001

Pembimbing II,



Basrul, M.S.
NIP.198703272020121005

**PENGARUH MOTIVASI PENGGUNAAN *SOFTWARE* BAJAKAN
TERHADAP PENGETAHUAN *SOFTWARE* OPEN SOURCE
DIKALANGAN TENAGA PENDIDIK UIN AR RANIRY**

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

Pada Hari / Tanggal :

Rabu, 27 Januari 2021 M

14 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Khairan AR, M.Kom.
NIP. 198607042014031001

Nurul Fajri, S.Pd.

Penguji I,

Penguji II,



Basrul, M.S.
NIP.198703272020121005

Hendri Ahmadian, M.I.M.
NIP. 198301042014031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan




Dr. Mustim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Haya Fadiya
NIM : 170212013
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Pengaruh Motivasi Penggunaan *Software* Bajakan Terhadap Pengetahuan *Software* Open Source Dikalangan Tenaga Pendidik Uin Ar Raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 2 Februari 2021
Yang Menyatakan,

Haya Fadiya
NIM. 170212013

ABSTRAK

Nama : Haya Fadiya
NIM : 170212013
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Pengaruh Motivasi Penggunaan *Software* Bajakan Terhadap Pengetahuan *Software* Open Source Dikalangan Tenaga Pendidik Uin Ar Raniry
Tebal Skripsi : 76 Lembar
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom.
Pembimbing II : Basrul Abdul Majid, M.S.
Kata Kunci : *Motivasi, Software Bajakan, Pengetahuan, Software Open Source*

Kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia akan pentingnya menghargai Hak Cipta penggunaan *software* menjadi salah satu motivasi penggunaan *software* bajakan. Di lingkungan perguruan tinggi, maraknya ditemukan penggunaan *software* ilegal secara bebas oleh tenaga pendidik maupun mahasiswa. Padahal dapat dikatakan bahwa kampus merupakan tempat menuntut ilmu jenjang paling tinggi, diharapkan dapat menjadi panutan yang baik untuk masyarakat sebagai pengguna *software* yang bijak. Alternatif untuk meminimalisirkan terjadinya pembajakan *software*, dengan menggunakan *software* Open Source yang gratis dan mudah ditemukan. Untuk melihat pengaruh dari motivasi penggunaan *software* bajakan terhadap pengetahuan *software* Open Source, peneliti melibatkan tenaga pendidik UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebanyak 86 responden yang dipilih secara acak. Hasil yang diperoleh motivasi penggunaan *software* bajakan memberikan pengaruh hanya sebesar 14% terhadap pengetahuan *software* Open Source, sedangkan 86% tidak memberikan pengaruh.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, rahmat dan karunia yang tak terhingga. Dimana dengan izin – Nya lah penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Motivasi Penggunaan *Software* Bajakan Terhadap Pengetahuan Tentang *Software* Open Source Dikalangan Tenaga Pendidik Uin Ar Raniry**”. Shalawat beriring salam semoga senantiasa kita berikan kepada Nabi Muhammad SAW., keluarga, dan para sahabat, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyyah hingga ke zaman yang berilmu pengetahuan.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima masukan, saran, bimbingan dari berbagai pihak. Maka itu, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Orangtua tercinta, ayahanda Drs. Zainuddin Yusuf dan ibunda Dra. Ainul Mardhiah yang tiada henti – hentinya selalu memanjatkan do’a dan harapan untuk anaknya sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

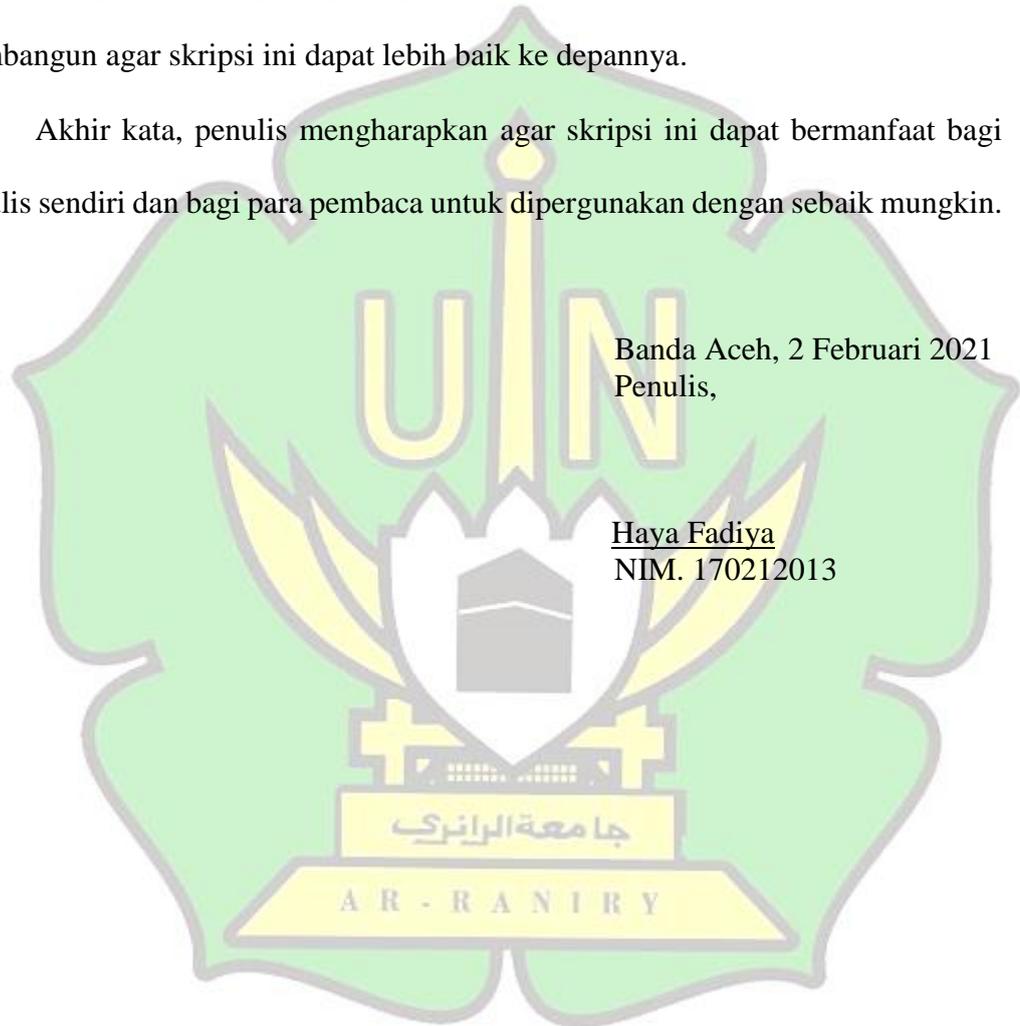
3. Bapak Yusran, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membimbing kami dari pertama hingga akhir penulisan skripsi ini.
4. Bapak Khairan AR, M.Kom. selaku pembimbing pertama dan kepada Bapak Basrul Abdul Mmajid, M.S. selaku pembimbing kedua, yang memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan waktu, serta ilmu pengetahuan kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan mengajarkan kepada penulis segala ilmu pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan.
6. Terima kasih kepada keluarga terutama kepada abang – abang dan saudara saya yang rajin menanyakan kapan selesai kuliah.
7. Terima kasih kepada teman seperjuangan saya yaitu, Maudhatul Hasanah, Raysa Vanya Samsurizal, Helda Tamarauza, Fajri Yanti, dan Ulya Rizqina yang telah menemani dari awal hingga akhir perkuliahan, dan selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
8. Terima kasih kepada Puput, Ghinan, Adrian, Yesi, Salwa, Rafif, Dhandi, Furqan, Imam, dan Zikra yang telah memberikan semangat untuk selesai kuliah.
9. Seluruh teman – teman angkatan 2017 dan seluruh mahasiswa/wi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.

Semoga segala do'a, bantuan, dukungan, dan arahan yang diberikan dapat menjadi amalan baik dan memperoleh balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan pembaca memberikan kritik dan saran untuk membangun agar skripsi ini dapat lebih baik ke depannya.

Akhir kata, penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi para pembaca untuk dipergunakan dengan sebaik mungkin.

Banda Aceh, 2 Februari 2021
Penulis,

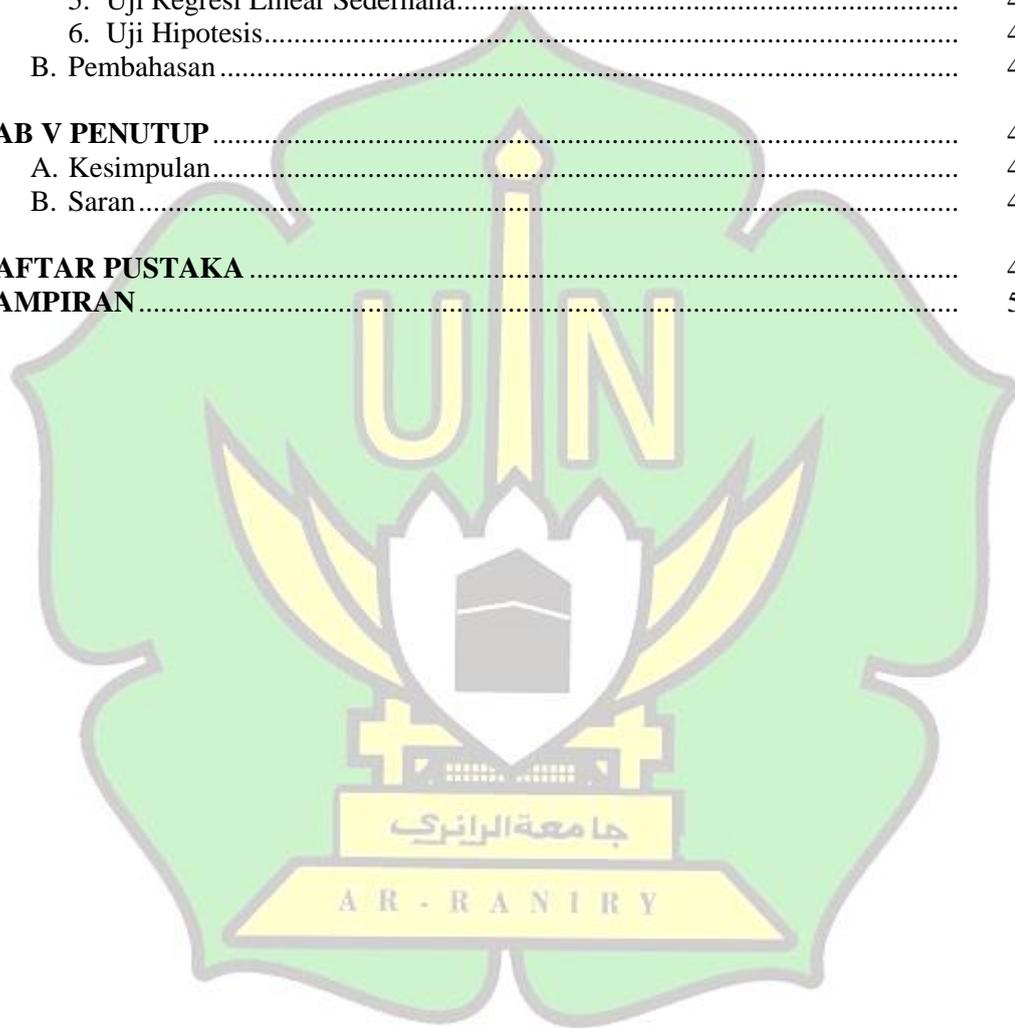
Haya Fadiya
NIM. 170212013



DAFTAR ISI

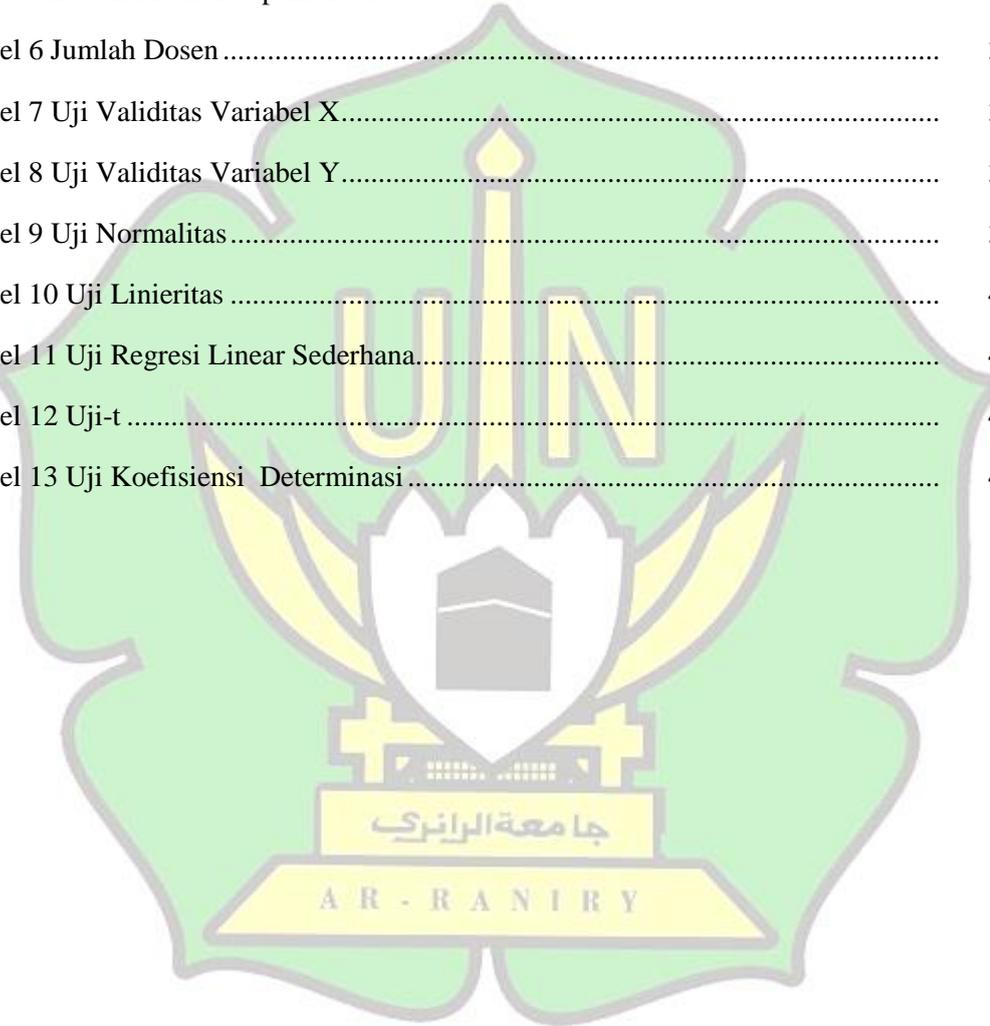
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup.....	8
F. Batasan Masalah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Software.....	9
1. Jenis – jenis Software.....	9
2. Software Bajakan.....	11
3. Software Open Source.....	12
B. Motivasi.....	14
C. Pengetahuan.....	15
D. Tenaga Pendidik.....	17
E. Penelitian Terdahulu.....	20
F. Kerangka Berpikir.....	20
G. Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
C. Populasi dan Sampel.....	22
1. Populasi.....	22
2. Sampel.....	22
D. Variabel Penelitian.....	23
1. Variabel Bebas.....	23
2. Variabel Terikat.....	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Instrumen Penelitian.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	27
1. Analisis Awal.....	28
2. Analisis Data Hasil Penelitian.....	30
3. Analisis Regresi Linear Sederhana.....	32
4. Pengujian Hipotesis.....	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Data	35
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
2. Deskripsi Responden.....	35
3. Uji Instrumen.....	37
a. Analisis Validitas	37
b. Analisis Reliabilitas	38
4. Uji Asumsi Klasik	39
a. Uji Normalitas	39
b. Uji Linieritas	40
c. Uji Heteroskedastisitas.....	41
5. Uji Regresi Linear Sederhana.....	42
6. Uji Hipotesis.....	43
B. Pembahasan	44
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	51



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 2 Instrumen Penelitian.....	26
Tabel 3 Perhitungan Skor	27
Tabel 4 Dosen Tetap Institusi.....	36
Tabel 5 Dosen Tidak Tetap Institusi	36
Tabel 6 Jumlah Dosen	36
Tabel 7 Uji Validitas Variabel X.....	38
Tabel 8 Uji Validitas Variabel Y.....	38
Tabel 9 Uji Normalitas	39
Tabel 10 Uji Linieritas	40
Tabel 11 Uji Regresi Linear Sederhana.....	42
Tabel 12 Uji-t	43
Tabel 13 Uji Koefisiensi Determinasi	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 2 : Uji Heteroskedastisitas.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi
Mahasiswa Dari Dekan
- LAMPIRAN 2 : Tabulasi Angket
- LAMPIRAN 3 : Uji Instrumen Penelitian
- LAMPIRAN 4 : Uji Asumsi Klasik
- LAMPIRAN 5 : Analisis Regresi Linear Sederhana
- LAMPIRAN 7 : Bukti Cek Plagiat
- LAMPIRAN 6 : Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Software telah menjadi kekuatan yang menentukan pada zaman ini. *Software* akan mengontrol pengambilan keputusan di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, kesehatan, keamanan, komunikasi, perbankan, dan sebagainya. Saat ini, perangkat lunak telah menyebar luas di masyarakat dan telah mengubah pandangan publik tentang perangkat lunak sebagai kemenangan teknologi yang tidak dapat disangkal.

Terdapat peraturan mengenai lisensi *software*, hal ini erat kaitannya dengan Hak Cipta yaitu terdapat dalam Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002. Dikeluarkannya peraturan mengenai Hak Cipta menandakan hukum yang jelas perihal penggunaan suatu *software* atau aplikasi. Undang – undang tentang Hak Cipta diterapkan sebagai suatu bentuk apresiasi atau penghargaan terhadap hasil karya cipta seseorang yang telah berusaha keras dan menuangkan segala pemikirannya sehingga lahirnya suatu karya yang bermanfaat dan patut dihargai serta dilindungi oleh hukum.

Namun, fakta lapangan ditemukan adanya tindakan pelanggaran dan kecurangan – kecurangan yang terjadi yaitu pembajakan perangkat lunak (*software*). Terutama di negara Indonesia, pembajakan sudah menjadi hal yang

lumrah untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan minimnya kesadaran dari masyarakat terhadap nilai – nilai Hak dan Kekayaan Intelektual (HaKI) yang ada pada setiap *software* yang dipergunakan. Harga *software* yang terlampau mahal dan juga diluar jangkauan masyarakat Indonesia juga menjadi motivasi dari pengguna untuk melakukan tindak kecurangan ini. Di pasaran, terdapat banyak *software* yang dijual dengan harga yang relative murah tanpa sepengetahuan dari pemilik *software* itu sendiri.

Di Indonesia, penggunaan *software* ilegal sewajarnya bertentangan dengan norma dan aturan, justru mendapatkan pembiaran dan permakluman. Hal ini terjadi bahkan dari pemerintah dan aparat terkait atas beberapa pertimbangan. Fenomena ini telah berlangsung sejak lama sehingga sedikit demi sedikit menjadi tradisi dan budaya di kalangan masyarakat. Berdasarkan survey Business Software Alliance (BSA) yaitu sebuah organisasi resmi international yang berperan untuk melakukan studi di bidang *software* bajakan, menyebutkan bahwa 59% pengguna komputer Indonesia mengakui bahwa mereka mendapatkan *software* ilegal atau bajakan. Ini menjadikan tingkatan pembajakan *software* di Indonesia pada tahun 2011 mencapai angka 86% [1].

Dalam penelitian Ahmad dan Dharma, dengan fokus penelitian pada faktor – faktor yang mempengaruhi pada penggunaan *software* bajakan ini yaitu terdapat faktor sikap dan motivasi dimana mempengaruhi penggunaan *software* bajakan di lingkungan mahasiswa. Seperti faktor motivasi dikarenakan harga *software* yang

mahal, kemungkinan ditangkap oleh pihak berwenang kecil, dan ada pula yang tidak mengetahui terkait dengan software bajakan tidak boleh digunakan, serta kebutuhan pendidikan membuat mahasiswa lebih memilih untuk menggunakan software bajakan[2].

Untuk melindungi HaKI dari pelanggaran menjadi hal penting bagi setiap negara. Sama halnya dengan perlindungan kepentingan ekonomi, hukum, maupun keamanan negara. Sekilas upaya pemerintah Indonesia sendiri untuk memperkecil pelanggaran HaKI memang ada dan juga pada tahun 2003 MUI telah mengeluarkan fatwa menggunakan atau melakukan *software* bajakan hukumnya haram, namun penegakan hukum dinilai masih lemah. Diambil dari kutipan berita CNN Indonesia tahun 2019, mengungkapkan bahwa 83 % perusahaan di Negara Indonesia menggunakan *software* bajakan dan ini termasuk angka yang tertinggi.

Di lingkungan pendidikan sendiri, salah satunya di perguruan tinggi dalam menunjang aktivitasnya baik dari kalangan pejabat kampus, pegawai, tenaga pendidik, maupun dari mahasiswa banyak ditemukan penggunaan *software* bajakan. Padahal bisa dikatakan bahwa perguruan tinggi adalah tempat menimba ilmu jenjang tertinggi, dimana seharusnya para kolega kampus diharapkan mampu memberi contoh baik kepada masyarakat bagaimana pentingnya menghargai hak cipta suatu karya semisal nya penggunaan *software* atau aplikasi komputer yang resmi.

Terutama dikalangan tenaga pendidik kampus sering dijumpai dalam hal kinerjanya, mereka memilih untuk menggunakan *software* bajakan. *Software* bajakan ini didapatkan dengan mudah dimana tersedia di internet, tenaga pendidik dengan bermodal jaringan internet sudah mampu mengunduh *software* atau aplikasi yang diinginkannya. Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran tenaga pendidik tentang Hak Cipta suatu karya dan minimnya pengetahuan tentang hukum yang mengatur tentang Hak Cipta serta konsekuensi yang didapatkan. Padahal tenaga pendidik sendiri tidak hanya berperan sebagai pendidik atau pengajar di lingkungan kampus, namun juga sebagai contoh teladan bagi mahasiswa dalam hal berperilaku contohnya penggunaan *software* yang berlisensi atau *software* open source.

Penelitian sebelumnya, yang diteliti oleh Yulia Maulida, dengan objek penelitian ialah tenaga pendidik khususnya untuk Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Fokus terhadap faktor motivasi penggunaan *software* bajakan didapatkan hasil bahwa presentase variabel faktor motivasi mempengaruhi variabel penggunaan *software* bajakan sebanyak 90% dan sisanya sebanyak 10% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Dari penelitian ini dapat diasumsi bahwa masih terdapat tenaga pendidik yang menggunakan *software* bajakan untuk kebutuhan kinerjanya [3].

Dalam menangani hal ini terjadi, diperlukan kesadaran bagi tenaga pendidik sendiri terhadap *software* hasil ide dan kerja keras orang lain bahwa

software tersebut mempunyai pemilik dan patut diapresiasi. Tenaga pendidik juga diharapkan memiliki pengetahuan tentang hukum dan konsekuensi yang berlaku jika menggunakan *software* bajakan, yang dimana suatu saat pemilik tersebut dapat menuntutnya. Selain itu, bagi tenaga pendidik yang ingin menggunakan *software* tersebut terlebih dahulu meminta izin pakai atau membeli *software* jika biaya tidak terlalu dipermasalahkan untuk membelinya. Alternatif lain untuk mengurangi pelanggaran *software* bajakan yaitu tanpa kita sadari banyaknya *software* tersedia di pasaran yang dapat dipergunakan secara gratis, atau juga dapat menggunakan *software* dengan ketentuan waktu pemakaian yang telah ditentukan seperti jangka waktu pemakaian dan selebihnya pengguna *software* harus membeli untuk pemakaian selanjutnya.

Salah satunya adalah tenaga pendidik dapat menggunakan *software* Open Source. *Software* Open Source merupakan sebuah *software* yang dikembangkan secara bersama tanpa adanya koordinasi resmi dari pihak pembuat, menggunakan *source code* atau kode program yang tersedia secara bebas di internet. Dengan tersedia *Software* Open Source ini, dapat meminimalisir terjadinya pembajakan *software* atau pemakaian *software* tanpa adanya izin yang resmi di kalangan tenaga pendidik.

Dalam penelitian Isa Akhlis, tentang pemanfaatan *software* open source untuk meningkatkan kegiatan akademik di Sekolah Menengah Atas (SMA). Dipaparkan bahwa penggunaan *software* open source berguna sebagai pendorong

dalam memperbaiki karakter masyarakat secara luas terutama dalam bidang akademik. Karakter yang terkait di dalamnya adalah sifat kejujuran dan juga menghargai nilai – nilai yang berkembang di kalangan masyarakat. Memberikan sosialisasi tentang software open source, pelatihan dan praktik merupakan salah satu upaya untuk memperkenalkan pemakaian *software* resmi di bidang akademik.

[4] Dari penelitian sebelumnya, maka dapat dikatakan sudah ada pihak – pihak terkait yang melakukan sosialisasi tentang penggunaan software yang berlisensi dan menyadari pentingnya menghargai hasil karya orang lain. Upaya ini diharapkan mampu menjadi contoh awal bagi masyarakat umum untuk mengenali tentang pentingnya menghargai Hak Cipta software.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Motivasi Penggunaan *Software* Bajakan Terhadap Pengetahuan *Software* Open Source Dikalangan Tenaga Pendidik UIN Ar Raniry”**. Dengan fokus penelitian yaitu untuk menganalisis motivasi dalam penggunaan *software* bajakan serta bagaimana pengetahuan tentang *software* open source dikalangan tenaga pendidik Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh.

B. Rumusan Masalah

Menurut uraian pada latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu seberapa besar pengaruh dari motivasi penggunaan software bajakan terhadap pengetahuan software open source di kalangan Tenaga Pendidik UIN Ar-raniry Banda Aceh.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi penggunaan *software* bajakan terhadap pengetahuan tentang *software* Open Source dikalangan tenaga pendidik UIN Ar-raniry Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dilakukan dapat bermanfaat :

1. Bagi Tenaga Pendidik / Dosen :

- Meningkatkan kesadaran bagi tenaga pendidik untuk menggunakan *software* yang berlisensi dan tidak menggunakan *software* bajakan.
- Memberi pengetahuan kepada tenaga pendidik untuk menggunakan *software* open source atau *software* berlisensi sebagai perangkat lunak komputer
- Memberikan informasi kepada tenaga pendidik terkait dengan kerugian daripada penggunaan *software* bajakan terutama bagi pencipta *software* dan hukum yang berlaku.

2. Bagi Lingkungan Kampus :

- Sebagai informasi kepada pihak kampus terkait dengan penggunaan *software* bajakan di kalangan tenaga pendidik.

3. Bagi Peneliti :

- Sebagai pengetahuan kepada peneliti untuk selalu mengupayakan penggunaan *software* yang berlisensi dan meminimalisirkan penggunaan *software* bajakan.

E. Ruang Lingkup

Untuk menjalankan penelitian ini agar lebih jelas dan juga terarah, maka penelitian ini hanya difokuskan untuk meneliti pengaruh dari motivasi penggunaan *software* bajakan dan pengetahuan tentang *software* Open Source dikalangan tenaga pendidik UIN Ar Raniry. Dan subjek penelitian ini yaitu tenaga pendidik pada UIN Ar-raniry Banda Aceh.

F. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan hanya untuk menganalisis seberapa besar pengaruh dari motivasi penggunaan *software* bajakan terhadap pengetahuan tentang *software* open source pada tenaga pendidik Universitas Islam Negeri Ar- raniry. Sehingga diharapkan nantinya hasil dari penelitian ini menjadi suatu informasi bagi tenaga pendidik sendiri dan juga kepada pembaca terkait dengan penggunaan *software* bajakan, agar ke depannya kampus lebih memerhatikan pemakaian *software* yang berlisensi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Software

Software atau perangkat lunak adalah serangkaian sistem komputer yang berisikan kumpulan – kumpulan instruksi atau perintah yang dapat dijalankan di komputer atau alat elektronik lainnya [3]. Pengertian lain dari *software* adalah sekumpulan perintah yang dapat dieksekusi oleh mesin komputer. Tanpa adanya *software* mesin atau komputer tidak dapat berfungsi dengan semestinya, sehingga komponen yang ada di dalam *software* sangat vital [5].

1. Jenis – jenis Software

Terdapat beberapa jenis lisensi *software* yang tersedia di pasaran. Adapun jenisnya antara lain sebagai berikut :

a. Lisensi Comercial

Lisensi comercial merupakan salah satu lisensi yang sering dijumpai pada piranti software. Software yang memiliki lisensi diciptakan untuk keperluan penjualan. Untuk menggunakannya pengguna harus terlebih dahulu membayar agar mendapatkan akses izin pakai dari pemilik hak cipta. Contoh *software* komersial ialah Sistem Operasi Windows, Microsoft Office, Photo Shop, Corel Draw dan sebagainya.

b. Lisensi Trial Software

Lisensi Trial Software merupakan salah satu yang sering dijumpai pada software yang dijadikan sebagai uji coba dari sebuah software sebelum diperkenalkan ke pengguna. Pengguna diizinkan untuk menggunakan lisensi trial ini. Namun demikian, dikarenakan masih uji coba, fungsi dan fasilitas softwarentya tidak seperti versi yang dijualnya. Lagipula software uji coba seringkali terdapat masa aktif yang berlaku. Contoh software tersebut adalah aplikasi SPSS untuk 30 hari.

c. Lisensi Non Commercial Use

Lisensi Non Commercial Use merupakan salah satu lisensi yang dipergunakan dalam bidang pendidikan dan dibawah yayasan yang bergerak di bidang sosial. Lisensi bersifatnya yang tidak untuk diperjual belikan yaitu gratis, akan tetapi dengan syarat penggunaan tertentu. Contoh software ini adalah aplikasi Star Office.

d. Lisensi Shareware

Lisensi Shareware adalah salah satu lisensi yang dapat memberi izin penggunaanya untuk mengakses, menggandakan tanpa membeli hak cipta. Lisensi ini memiliki fitur yang lengkap dan dapat digunakan tanpa batasan waktu. Lisensi jenis ini seringkali dijumpai pada perangkat perusahaan yang kecil. Contoh software yang berlisensi ini adalah Paint Shop Pro.

e. Lisensi Open Source

Lisensi open souce merupakan salah satu software yang memberikan izin pengguna untuk menggunakan, mengcopy, membagikan, belajar, mengoptimasi dan menaikkan kerja software. Contoh software yang menggunakan lisensi ini adalah Linux, Apache. Dengan adanya lisensi ini, maka *software* Open Source dijadikan sebagai suatu jalan lain bagi perkembangan aplikasi komputer untuk mempunyai hukumnya sendiri.[6]

2. Software Bajakan

Software bajakan merupakan software ilegal yang didapatkan tanpa izin akses (lisensi) dari *software* tersebut. *Software* ini adalah salah satu kejahatan yang disebut sebagai kejahatan cyber, dikarenakan adanya penyalahgunaan terhadap hak cipta yang dilindungi oleh HaKI [7]. Menurut Tamamile, berikut adalah jenis – jenis penggunaan *software* bajakan adalah:

- a. Menggunakan versi untuk satu perangkat komputer pada banyak perangkat komputer
- b. Menginstal software yang tidak mempunyai lisensi yang seharusnya
- c. Mendapat key generator pendaftaran untuk mengupdate versi lisensi
- d. Membeli lisensi dengan kartu kredit hasil curian.
- e. Membagikan software versi berbayar (lisensi) agar dapat digunakan pengguna lain[8]

3. *Software Open Source*

Software open source merupakan asal-muasal dari kata “*open*” dan “*source*”. Menurut arti kata dalam Bahasa Inggris, *open source* memiliki arti sumber terbuka. Sumber yang dikatakan disini adalah kode dari program. *Software open source* memiliki arti yang lain yaitu jenis software yang memberikan akses kepada orang lain secara bebas untuk melihat dan menggunakan kode [9].

Dalam teknologi Informasi open source terdapat istilah *source code*. Antonim *source code* ialah *binary code*. Binary code adalah hasil olahan dari *source code* angka 1 dan 0. Binary code hanya bisa dibaca oleh komputer sehingga disebut *closed source* karena bersifat tertutup [10].

a. Kriteria *Software Open Source*

Di bawah ini merupakan kriteria *software open source* :

- 1) Didistribusikan secara gratis, tidak dilarang untuk tujuan komersial atau untuk pengembangan perangkat lunak lain.
- 2) Aplikasi harus menyediakan sumber kode dan diizinkan untuk disebarluaskan beserta code hasil kompilasi.
- 3) Dilarang menyebarluaskan source code dalam bentuk yang sudah dimodifikasi saja, tanpa source code orisinil asal pembuatnya.
- 4) Adanya pelarangan diskriminasi penggunaan aplikasi untuk perorangan atau sekumpulan orang.

- 5) Adanya pelarangan diskriminasi penggunaan aplikasi bagi bidang tertentu seperti pendidikan, bisnis, dll.
- 6) Lisensi tak mengharuskan seluruh aplikasi yang di disebarakan pada media yang sama harus merupakan *software* open source [11].

b. Kelebihan *Software* Open Source

Software Open Source mempunyai kelebihan dan juga kekurangan.

Berikut adalah kelebihan dari *Software* Open Source antara lain:

- 1) Berkembang secara pesat melalui jaringan internet
- 2) Pengembangan *software* Open Source tidak terpusat, tidak terdapat kelompok khusus yang diharuskan mengerjakan tugas atau proyek tertentu, sehingga setiap programmer dapat bergabung untuk membuat *software*
- 3) Mudah untuk berpartisipasi dalam hal pembuatan *Software* Open Source
- 4) Dengan adanya pendistribusian kode program, sehingga setiap orang yang menggunakannya bisa melakukan penyesuain dengan kebutuhan di daerahnya.

c. Kekurangan *Software* Open Source

Terdapat kelebihan Aplikasi Open Source mempunyai kekurangan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kurang fokus pada pelanggan, terkadang Aplikasi Open Source disesuaikan dengan kebutuhan sendiri serta memerlukan kemampuan yang besar untuk melakukannya.
- 2) Tidak adanya kelompok yang bertanggungjawab untuk Aplikasi Open Source yang dibentuk.
- 3) Tidak terdapatnya technical support, sehingga apabila terdapat pengguna kasus pengguna mencari solusi sendiri.

B. Motivasi

Motivasi asal kata dari *movere* dalam bahasa Latin, yang artinya bergerak (move). Motivasi merupakan sesuatu proses yang membagikan semangat, arah, kegigihan sikap. Perilaku yang dimaksud disini mempunyai motivasi merupakan sikap yang penuh energy, terencana, serta bertahan lama.

Menurut Verawati, motivasi diadopsi dari kata motif yang mempunyai arti kekuatan yang berasal dari diri seseorang untuk melaksanakan sesuatu aksi ataupun perbuatan. Pendapat lain mengatakan motivasi ialah sekumpulan usaha dalam menyediakan keadaan tertentu, sehingga seseorang ingin melaksanakan sesuatu, apabila dia tidak suka, maka hendaknya berupaya untuk mennghilangkan perasaan tidak suka tersebut [12].

Terdapat banyak motivasi untuk menunjang terbentuknya pemakaian aplikasi bajakan. Diantaranya adalah program hasil bajakan hendaknya berperan

seperti aplikasi asli. Tidak hanya itu, hal yang paling menunjang banyaknya pembajakan atas aplikasi adalah harga lisensi aplikasi yang asli yang mahal.

Diantara motivasi pembajakan aplikasi yaitu sebagai berikut:

1. Software legal yang biayanya mahal
2. Untuk kebutuhan belajar
3. Untuk kebutuhan pekerjaan
4. Sangat kecil kemungkinan untuk ditangkap oleh pihak berwenang [13]

Menurut Mardalis dan Putra, motivasi penggunaan software bajakan lainnya yaitu [2] :

1. Harga mahal
2. Tidak ditangkap
3. Waktu lama
4. Tidak tahu
5. Membutuhkan
6. Ikut orang lain

C. Pengetahuan

Pengalaman dari diri sendiri atau pengalaman orang lain dapat menjadi pengetahuan. Pengetahuan merupakan pengalaman yang melekat dari dalam

pemikiran manusia sebagai hasil dari penggunaan kelima indera, yang sangat berbeda dari kepercayaan, takhayul dan penerangan-penerangan yang salah [14].

Pengetahuan sendiri terdiri dari sekumpulan teori dan fakta yang memungkinkan seseorang bisa memahami suatu gejala dan menemukan solusi dari masalah yang dihadapinya. Pengalaman orang lain yang didapatkan dari teman, guru, orang tua, radio, buku, televisi, poster, majalah dan berita juga merupakan pengetahuan.

Menurut Notoatmojo dalam Avigiana (2015), mengatakan bahwa pengetahuan yang terdapat dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan antara lain:

1. Tahu, yaitu kemampuan dalam mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya.
2. Memahami, yaitu kemampuan dalam memaparkan objek yang sebenarnya.
3. Aplikasi, yaitu kemampuan dalam memakai bahan materi yang sudah dipelajari pada dunia nyata
4. Analisis, yaitu kemampuan dalam merincikan objek atau materi ke dalam suatu komponen.
5. Sintesis, yaitu kemampuan dalam menghubungkan bagian-bagian dalam bentuk yang baru.

6. Evaluasi, yaitu suatu kemampuan untuk melakukan penilaian pada materi.

D. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik atau guru merupakan seorang pengajar pada institusi pendidikan pada jenjang tertentu. Pada perguruan tinggi sendiri tenaga pendidik ini biasa disebut dosen. Unsur utama dalam proses belajar mengajar adalah guru. Guru adalah seorang pendidik dengan peran dan tugas utama sebagai pendidik, pengajar, pembimbing [3].

Tenaga pendidik sendiri tidak hanya berperan sebagai pendidik atau pengajar di lingkungan kampus, namun juga sebagai contoh teladan bagi mahasiswa dalam hal berperilaku contohnya penggunaan *software* yang berlisensi atau *software* open source.

E. Penelitian Terdahulu

Peneliti akan memaparkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun tujuan dari paparan penelitian terdahulu yaitu menentukan posisi penelitian serta menjelaskan perbedaan penelitian yang dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu sangat berguna sebagai perbandingan dalam melaksanakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang peneliti maksud adalah:

Tabel 1 : Penelitian Terdahulu

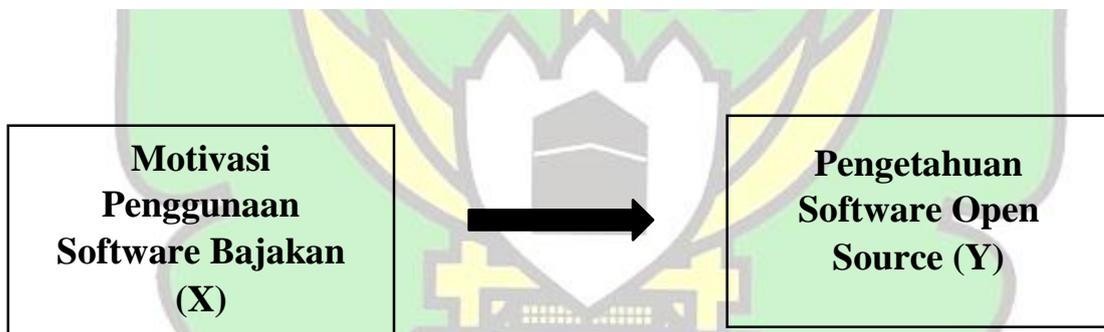
No.	Judul	Penulis	Tempat	Hasil
1.	Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Dikalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry	[7]	UIN Ar-raniry Banda Aceh	Penelitian ini membahas tingkat pemahaman mahasiswa dalam menggunakan <i>software</i> bajakan untuk kalangan tenaga pendidik FTK UIN Ar-Raniry. Hasil yang diperoleh yaitu, tingkat pemahaman mahasiswa terhadap <i>software</i> bajakan sangat baik. Namun hasil yang diambil berdasarkan jenis kelamin berbeda antara mahasiswa dan mahasiswi, dimana mahasiswa memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswi. Dari segi hukum dan bahaya penggunaan <i>software</i> bajakan, masih banyak ditemui dari mahasiswa yang tidak tahu atau menyadari.
2.	Pengaruh Penggunaan Software Open Source Terhadap Pembajakan Software: Perspektif Mahasiswa	[13]	Universitas Islam Indonesia	Penelitian ini menganalisis tentang faktor – faktor yang menjadi suatu motivasi melakukan pembajakan <i>software</i> di kalangan mahasiswa. Dan menganalisis bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap <i>software</i>

				<p>open source. Hasil yang diperoleh yaitu secara garis besar, responden mengatakan pernah melakukan pembajakan software itu sendiri. Harga software berlisensi yang sulit dijangkau juga mempengaruhi pembajakan software ini. Dan juga mempengaruhi presentase penggunaan <i>software</i> open source di kalangan mahasiswa.</p>
3.	<p>Pemanfaatan Open Source Software (OSS) Dilingkungan Universitas Mulawarman</p>	[15]	<p>Universitas Mulawarman</p>	<p>Penelitian ini untuk meneliti bagaimana perkembangan pemanfaatan <i>software</i> open source di Universitas Mulawarman. Hal ini dilakukan dalam rangka menyikapi kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah pusat dan kebijakan dari Universitas Mulawarman itu sendiri. Analisa yang didapatkan bahwa Universitas Mulawarman mendukung gerakan OSS dengan memberikan sosialisasi, pelatihan, dan praktik kepada tenaga akademik.</p>

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan, dapat dilihat bahwa yang menggambarkan variabel bebas, yaitu motivasi penggunaan software bajakan (X) yang mempunyai 6 indikator. Antara lain harga terlalu mahal, ikut orang lain, kebutuhan kerja, kemungkinan akan ditangkap kecil, pemakaian waktu yang lama, tidak tahu. Sedangkan Variabel terikat yaitu pengetahuan software open source (Y) mempunyai 4 indikator. Antara lain mengetahui, pernah menggunakan, keinginan mencoba, dan terbuka. Kedua variabel tersebut kemudian akan dilakukan analisis, sehingga diketahui seberapa besar berpengaruh variabel bebas (X) terhadap variable terikat (Y).

Gambar 1 : Kerangka Berpikir



G. Hipotesis Penelitian

Ho : Motivasi penggunaan *software* bajakan tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap pengetahuan tentang *software* open source.

Ha : Motivasi penggunaan *software* bajakan berpengaruh dan signifikan terhadap pengetahuan tentang *software* open source.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survey. Penelitian survey bertujuan untuk mendapatkan data dari suatu tempat yang bersifat alami. Data diperoleh dengan melaksanakan pengumpulan datanya, seperti mengedarkan angket, test, mengadakan wawancara terstruktur, dan lainnya. Namun, penelitian ini peneliti hanya menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data. Metode penelitian kuantitatif yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kuantitatif adalah mengolah data sehingga diperoleh angka-angka untuk menggambarkan tentang pengaruh motivasi penggunaan *software* bajakan terhadap pengetahuan tentang *software* open source.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian berlokasi di kampus UIN Ar Raniry Banda Aceh. Adapun maksud dan tujuan dari peneliti mengambil UIN Ar Raniry sebagai tempat penelitian dikarenakan subjek penelitian nantinya ialah tenaga pendidik UIN Ar Raniry sendiri.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan jumlah dari keseluruhan dari objek penelitian. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini ialah seluruh tenaga pendidik Universitas Islam Negeri Ar-raniry berjumlah 618 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut[16]. Keterbatasan waktu, tenaga dan biaya membuat peneliti menentukan sampel dengan menggunakan rumus dari Slovin, yakni :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

e = Margin error / tingkat kesalahan yang ditentukan 10% atau 0.1

Jadi, dengan menggunakan rumus Slovin di atas dengan N sebanyak 618 dan tingkat kesalahan 10% diperoleh sampel sebanyak 86 responden.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling insidental* yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan (Sugiono, 2014). Maksud dari kebetulan ialah siapa saja yang secara tidak sengaja / insidental

berjumpa dengan peneliti yang dirasa cocok dijadikan sebagai sumber data penelitian.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu hal penting yang menjadi suatu karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian, dimana variabel tersebut ditetapkan oleh peneliti sendiri diantaranya variabel tersebut, terdapat variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Motivasi Penggunaan *software* bajakan. Dengan indikator dari variabel ini diambil berdasarkan teori dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian Muzid dan penelitian Mardalis, diantaranya yaitu :

- Harga terlalu mahal
- Ikut orang lain
- Kebutuhan kerja
- Kemungkinan ditangkap akibat membajak *software* kecil
- Pemakaian waktu lama

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dapat dipengaruhi atau dengan kata lain disebabkan oleh variabel lain. Adapun yang menjadi variabel terikat pada penelitian ini yaitu Pengetahuan *software* open source. Dengan indikator dari variabel ini diambil berdasarkan teori dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian Avigiana, antara lain :

- Mengetahui
- Pernah menggunakan
- Keinginan mencoba
- Terbuka

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan angket dan kuesioner yang akan disebarakan kepada responden.

- Angket / Kuesioner

Angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengirimkan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk selanjut akan dijawab sesuai dengan keadaan dari responden sendiri. Angket dirasa cocok digunakan untuk pengumpulan data bila responden berjumlah besar. Terdapat 2 jenis angket jika dilihat dari pertanyaan, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, dimana setiap pertanyaan disediakan alternatif pilihan jawaban yang

akan dipilih oleh responden. Selanjutnya, angket akan disebarakan kepada tenaga pendidik di UIN Ar-raniry Banda Aceh melalui akses online google form yang tersedia dari google, responden dipilih yang kebetulan berjumpa dengan peneliti dan dirasa cocok dijadikan sebagai sumber data untuk penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Prinsip dalam meneliti sesuatu yaitu melakukan pengukuran, maka harus memiliki alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian disebut dengan instrumen penelitian. Sehingga, instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena yang diamati oleh peneliti. Berikut tahapan – tahapan menyusun suatu instrumen penelitian:

1. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian

Kisi-kisi instrumen penelitian didapatkan berdasarkan definisi operasional masing-masing variabel yang didasarkan pada kajian teori dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk indikator – indikator yang kemudian dijabarkan dalam bentuk butir soal-soal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel dengan indikator yang berbeda – beda. Variabel penelitian ini adalah motivasi penggunaan dan pengetahuan. Indikator diambil berdasarkan pada penelitian – penelitian sebelumnya dan tambahan indikator lainnya dari peneliti. Berikut kisi- kisi instrumen dalam penelitian ini:

Tabel 2 : Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Referensi
Motivasi Penggunaan	a. Harga yang terlalu mahal	[13]
	b. Kebutuhan kerja	[2]
	c. Ikut orang lain	[2]
	d. Kemungkinan akan ditangkap karena membajak <i>software</i> kecil	[13]
	e. Pemakaian waktu yang lama	[2]
Pengetahuan	a. Mengetahui	[14]
	b. Pernah menggunakan	
	c. Keinginan mencoba	[14]
	d. Terbuka	

2. Perhitungan Skor

Penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk *Skala Likert* dengan variabel 5. Pada skala likert ini, responden dapat memilih salah satu jawaban

pertanyaan sesuai dengan kondisi yang dialami oleh responden. Terdapat 5 alternatif pilihan jawaban dalam *Skala Likert* yaitu:

Tabel 3 : Perhitungan Skor

Alternatif Jawaban	Skor Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

G. Teknik Analisis Data

Analisis adalah suatu kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengungkap suatu makna atau maksud dari data yang telah diperoleh dari proses penelitian yang dilakukan sebelumnya [17]. Untuk penelitian ini, teknik analisis data penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, yakni analisa statistik sebagai alat untuk mengukur atau menghitung besar hubungan antara variabel yang akan diteliti.

1. Analisis Awal

a. Uji Instrumen

1) Uji Validitas

Uji validitas diuji bertujuan mengetahui apakah instrumen yang digunakan nantinya valid atau tidak. Angket dapat dikatakan baik apabila dapat mengungkapkan suatu yang akan diukur pada angket. Suatu instrumen dianggap valid jika hasil pengukurannya cermat dan tepat. Validitas dapat diketahui dengan menggunakan teknik dari *Korelasi Product Moment* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n.\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

N = banyaknya sampel

$\sum x$ = jumlah skor item

$\sum y$ = jumlah skor total

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat skor total

$\sum xy$ = jumlah hasil kali skor X dan Y

Apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka setiap item pertanyaan berkorelasi secara signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid.

Sedangkan apabila r_{hitung} lebih kecil r_{tabel} , maka setiap item pertanyaan tidak berkorelasi secara signifikan terhadap jumlah skor dan dinyatakan tidak valid.

2) Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, tahap berikutnya yaitu mengukur reliabilitas data. Reliabilitas merupakan angka indeks yang menunjukkan tingkat konsistensi alat ukur penelitian dalam mengukur gejala yang sama [18]. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan dapat dipercaya sebagai suatu alat untuk mengumpulkan data yang mampu mengungkapkan suatu informasi sesuai dengan kenyataan di lapangan. Pengukuran reliabilitas ini menggunakan metode *Cronbach's alpha* sebagai berikut :

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r = reliabilitas instrumen

K = mean kuadrat antara subjek

$\sum S_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

S_t^2 = varian total

Terdapat 3 kategori pengelompokan dari nilai *Cronbach's alpha* sebagai berikut :

- a. Apabila nilai *Cronbach's alpha* < 0.6 = maka reliabilitas dianggap buruk
- b. Apabila nilai *Cronbach's alpha* $0,6 - 0,79$ = maka reliabilitas diterima
- c. Apabila nilai *Cronbach's alpha* $0,8 - 1,0$ = maka reliabilitas dianggap baik[19].

2. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Uji Asumsi Klasik

Model regresi sederhana dikatakan model analisis yang baik apabila model regresi tersebut dapat memenuhi asumsi dan bebas daripada asumsi klasik statistik, yaitu dari uji Normalitas, uji Linieritas dan uji Heterokedastistitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna melihat apakah data yang diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Data yang baik dan layak untuk digunakan suatu penelitian yaitu data yang berdistribusi normal [20]. Pada penelitian ini pengujian uji normalitas menggunakan *Kolmogorov – Smirnov* dengan tingkat signifikan yang digunakan sebesar 5%. Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka variabel dinyatakan

berdistribusi normal. Dan sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka variabel dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas diuji untuk melihat variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) memiliki hubungan yang linear. Uji Linieritas dilakukan sebagai salah satu prasyarat dalam analisis regresi linear. Uji linieritas dilakukan dibantu dengan aplikasi SPSS menggunakan *Test For Linearity* dengan taraf signifikan 0,05. Selanjutnya hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada bagian *Deviation From Linearity*. Apabila nilai signifikan $< 0,05$, maka hubungan dinyatakan tidak linear. Sedangkan jika nilai signifikan $> 0,05$ atau $= 0,05$ maka hubungan dinyatakan linear [21].

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model analisis regresi terjadinya ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan lain. Apabila setelah diuji dan hasilnya tidak berbentuk pola tertentu dan tidak menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terjadinya Heteroskedastisitas. Analisis regresi yang baik adalah yang tidak terjadinya Heteroskedastisitas.

Untuk mendeteksi gejala Heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan cara melihat ada atau tidaknya pola tertentu pada grafik *Scatterplot*. Syarat suatu regresi tidak terjadinya Heteroskedastisitas apabila :

1. Titik – titik dari data tersebar di bawah atau di atas atau sekitar angka 0
2. Titik – titik dari data tidak hanya berkumpul di atas atau di bawah saja.
3. Penyebaran titik – titik data tidak dibolehkan membentuk pola gelombang melebar yang kemudian menyempit dan melebar kembali.
4. Penyebaran dari titik – titik data tidak berbentuk suatu pola.

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Menurut Sugiyono dalam Fadhil, regresi linear sederhana yaitu suatu pengujian terhadap data yang memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel tersebut memiliki sifat kausal atau berpengaruh [21]. Metode regresi ini juga dapat digunakan sebagai prediksi atau ramalan, sehingga dapat diperkirakan hubungan antara baik buruknya suatu variabel X terhadap variabel Y, dan begitu pula sebaliknya. Adapun rumus dari regresi linear sederhana yaitu :

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan :

- Y = Pengetahuan software open source (variabel terikat)
- X = Motivasi penggunaan software bajakan (variabel bebas)
- E = Error term

a = Konstanta

b = Koefisien regresi, yaitu menunjukkan angka peningkatan maupun penurunan variabel terikat yang didasari pada variabel bebas. Apabila b (+) maka terjadi kenaikan dan apabila (-) maka terjadi penurunan.

4. Pengujian Hipotesis

a. Uji – t

Ghozali dalam Fadhil, uji t dilakukan untuk melihat seberapa jauh pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat [21]. Hasil uji t kemudian dapat dilihat dalam tabel *coefficient level of significance* dengan taraf sebesar 5% atau 0,05. Suatu variabel bebas dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

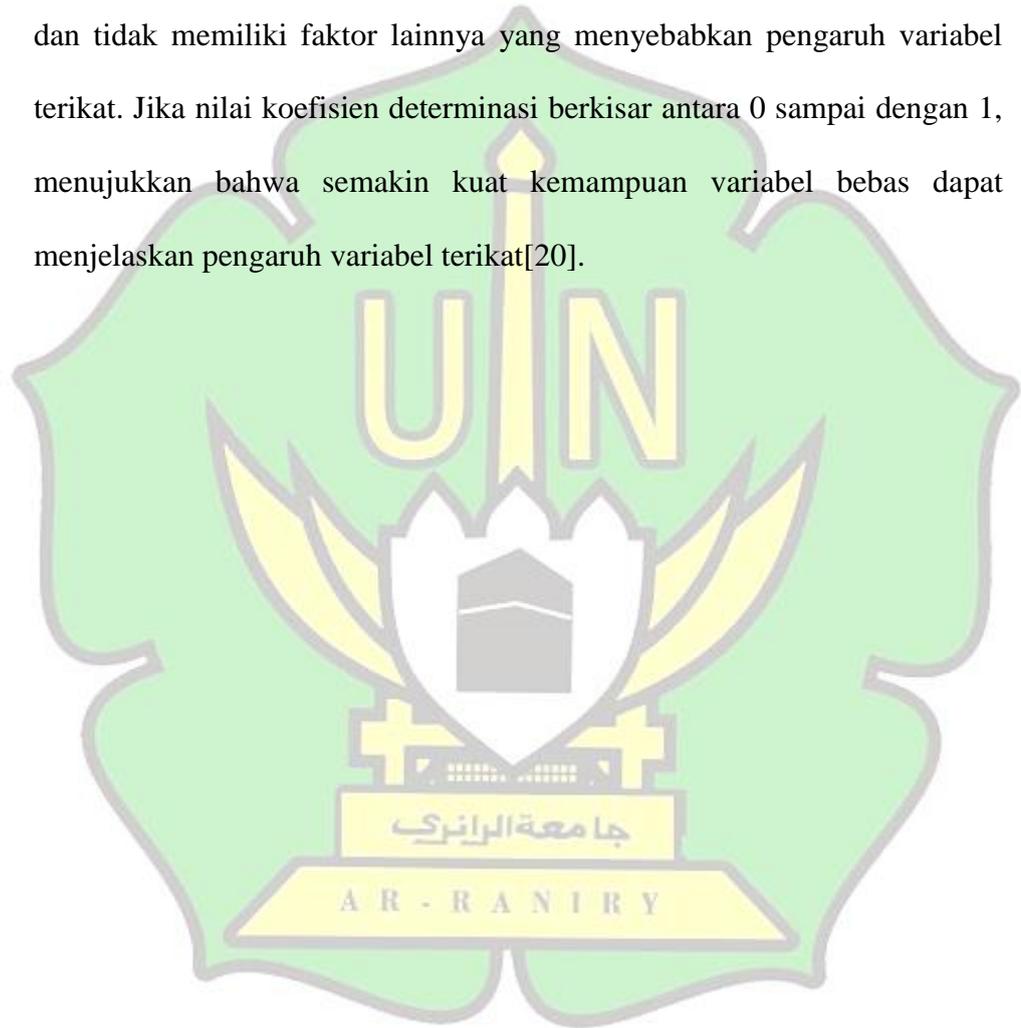
- 1) Jika nilai t_{hitung} lebih besar t_{tabel} , maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai t_{hitung} lebih kecil t_{tabel} , maka artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

b. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk melihat seberapa besar kemampuan dari variabel bebas menjelaskan variabel terikat. Pada

output aplikasi SPSS, koefisien determinasi (R^2) tertulis dengan nama *R Square*.

Nilai dari koefisien determinasi (R^2) sebesar 1, bermakna yaitu pengaruh variabel terikat seluruhnya dapat dijelaskan oleh variabel bebas dan tidak memiliki faktor lainnya yang menyebabkan pengaruh variabel terikat. Jika nilai koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai dengan 1, menunjukkan bahwa semakin kuat kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan pengaruh variabel terikat[20].



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Data

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan yang berlokasi di Universitas Islam Negeri Ar – Raniry beralamat di jalan Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. UIN Ar-Raniry diresmikan berdasarkan Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 mengenai perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar- Raniry singkatan dari IAIN menjadi Universitas Islam Negeri (UIN). IAIN Ar- Raniry sendiri berdiri pada tanggal 5 Oktober 1963. Sebutan Ar-Raniry dinisbatkan kepada nama belakang dari seorang ulama besar di Aceh yang memberikan pengaruh besarpada masa Sultan Iskandar Tsani, yaitu Syekh Nuruddin Ar-Raniry.

UIN Ar-Raniry memiliki tenaga pendidik sebanyak 618 orang, dimana tenaga pendidik inilah yang menjadi populasi dari penelitian yang akan dilakukan.

2. Deskripsi Responden

Data sampel diambil berdasarkan banyaknya populasi data nya berjumlah 618 orang berdasarkan data dari website data.ar-raniry [22]. Menggunakan rumus slovin dengan margin error 10 %. UIN Ar Raniry memiliki tenaga pendidik dua kategori yaitu dosen tetap institusi dan dosen tidak tetap institusi. Berikut adalah data – data tenaga pendidik UIN Ar Raniry :

Tabel 4 : Dosen Tetap

Jenjang Pendidikan	Gelara Akademik					Jumlah
	Guru Besar	Lektor Kepala	Lektor	Asisten Ahli	Tenaga Pengajar	
S-3	18	73	53	3	2	149
S-2	0	51	171	138	55	415
Profesi / S-1 / D-IV	0	0	0	0	0	0
Total	18	124	224	141	57	564

Tabel 5 : Dosen Tidak Tetap

Jenjang Pendidikan	Gelara Akademik					Jumlah
	Guru Besar	Lektor Kepala	Lektor	Asisten Ahli	Tenaga Pengajar	
S-3	0	4	0	0	2	4
S-2	0	2	3	0	45	50
Profesi / S-1 / D-IV	0	0	0	0	0	0
Total	0	6	3	0	45	54

Tabel 6 : Jumlah Dosen

Tenaga Pendidik	Jumlah
Dosen Tetap Institusi	564
Dosen Tidak Tetap Institusi	54
Total Keseluruhan	618

Dengan klasifikasi responden yang telah didapatkan yaitu laki – laki berjumlah 51 responden dan perempuan berjumlah 49 responden, sehingga total keseluruhan data responden terkumpul sebanyak 100 orang responden.

3. Uji Instrumen

Uji instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas, melalui aplikasi hitung yaitu SPSS versi 22, aplikasi SPSS yang dipakai ini merupakan aplikasi versi trial selama 14 hari. Dengan margin error sebesar 10% dan responden sebanyak 86. Namun dikarenakan data yang terkumpul telah mencapai 100 responden, maka peneliti mengambil seluruh data tersebut untuk peneliti olah selanjutnya.

a. Analisis Validitas

Hasil uji validitas menggunakan aplikasi SPSS versi 22 yang bertrial, dengan pertanyaan berjumlah 10 butir soal. Maka, dengan jumlah responden 100 orang didapatkan bahwa $r_{tabel} = 0,195$ untuk taraf kesalahan sebanyak 5%. Hasil pengujian validitas didapatkan bahwa setiap instrumen mempunyai nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu diatas 0,195, dengan demikian 10 butir soal instrumen yang dipakai dinyatakan valid.

Uji validitas untuk variabel X atau motivasi penggunaan diketahui bahwa 6 butir soal dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan tabel berikut :

Tabel 7 : Uji Validitas Variabel X

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
X1	0,471	0,195	Variabel Valid
X2	0,678	0,195	Variabel Valid
X3	0,522	0,195	Variabel Valid
X4	0,815	0,195	Variabel Valid
X5	0,723	0,195	Variabel Valid
X6	0,715	0,195	Variabel Valid

Untuk uji validitas variabel Y atau pengetahuan diketahui bahwa 4 butir soal dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 8 : Uji Validitas Variabel Y

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
Y1	0,844	0,195	Variabel Valid
Y2	0,844	0,195	Variabel Valid
Y3	0,714	0,195	Variabel Valid
Y4	0,723	0,195	Variabel Valid

b. Analisis Reliabilitas

Setelah instrumen diuji validitas dan dinyatakan valid, maka selanjutnya yaitu pengujian reliabilitas untuk menunjukkan tingkat konsistensi dari instrumen penelitian. Kriteria pengujian ini yaitu jika setiap variabel memiliki nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel. Dan jika

setiap variabel memiliki nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas :

Table 9 : Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Ket
Motivasi Penggunaan	0,753	Reliabel
Pengetahuan	0,788	Reliabel

Dari tabel di atas diketahui bahwa setiap item instrumen yang telah dinyatakan valid. Dan dengan uji reliabilitas diperoleh untuk variabel motivasi penggunaan sebesar 0,753 dan variabel pengetahuan sebesar 0,788. Dimana nilai *Cronbach Alpha* sebesar > 0,60, menunjukkan hasil bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

4. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Data yang baik dan layak untuk digunakan dalam suatu penelitian adalah data yang berdistribusi normal, untuk itu dilakukan pengujian normalitas sebagai syarat dari analisis regresi. Berikut adalah hasil pengujian normalitas pada penelitian ini:

Tabel 10 : Uji Normalitas

One – Sample Kolmogorov – Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Parameter Normal	Mean	.0000000
	Std. Deviasi	4.18313696

Most Extreme Differences	Absolut	.071
	Positif	.071
	Negatif	-.052
Statistik Test		.071
Asymp Sig. (2 – tailed)		.200

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji Linieritas dilakukan guna memenuhi persyaratan analisis regresi dimana mengharuskan adanya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Uji Linieritas diuji untuk mengetahui apakah dua variabel tersebut mempunyai pengaruh linear atau tidak secara signifikan. Berikut hasil pengujian linieritas pada penelitian ini :

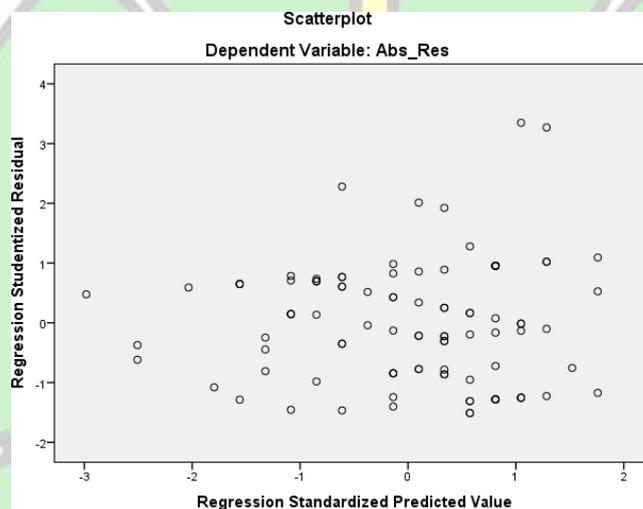
Tabel 11 : Uji Linieritas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi penggunaan * Pengetahuan	Between Groups	(Combined) 321.718	18	17.873	1.674	.061
		Linearity 20.192	1	20.192	1.892	.173
		Deviation from Linearity 301.527	17	17.737	1.662	.068
		Within Groups 864.642	81	10.675		
		Total 1186.360	99			

Dari tabel pengujian tersebut, dipaparkan bahwa nilai signifikansinya yaitu $0,068 > 0,05$. Maka terdapat hubungan yang linear dan signifikan antara motivasi penggunaan terhadap pengetahuan, namun nilainya hanya 0,068.

c. Uji Heteroskedastisitas

Cara pendeteksian ada tidaknya Heteroskedastisitas bisa dilihat dengan ada tidaknya pola tertentu pada grafik scatterplot.



Gambar 2 : Uji Heteroskedastisitas

Dari gambar grafik diatas menunjukkan bahwa titik – titik data memiliki pola yang menyebar di bawah angka nol (0) dan di atas angka 0 pada sumbu Y, namun lebih banyak tersebar di bawah angka nol (0) sumbu Y. Dan terdapat titik – titik sedikit membentuk pola garis lurus. Ini menandakan bahwa terjadi Heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

5. Uji Regresi Linear Sederhana

Dalam penelitian ini analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk memprediksi berapa besar hubungan positif dari motivasi penggunaan *software* bajakan terhadap pengetahuan *software* open source.

Tabel 12 : Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Coefficients				Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	
	B	Std. Error	Beta		
(Konstan)	14.251	1.077		13.228	.000
Motivasi	.107	.082	.130	1.303	.196

Pada tabel 12, hasil yang diperoleh menunjukkan nilai constant (a) yaitu 14,251. Dan untuk angka koefisien regresi pada motivasi nilai yang ditunjukkan sebesar 0,107, angka ini menunjukkan bahwa setiap penambahan 1 % pada tingkat motivasi penggunaan (X), maka pengetahuan (Y) akan meningkat sebesar 0,107. Adapun persamaan dari hasil tersebut dapat dimasukkan :

$$Y = a + Bx + e$$

$$Y = 14,251 + 0,107$$

Jika nilai koefisien regresi yang didapatkan bernilai positif yaitu sebesar 0,107, sehingga dapat dinyatakan bahwa arah pengaruh motivasi penggunaan *software* bajakan (X) terhadap pengetahuan *software* open source (Y) yaitu positif. Berdasarkan nilai signifikan yang telah didapatkan dari tabel 12 sebesar 0,196 > 0,05, sehingga dinyatakan bahwa variabel motivasi penggunaan *software*

bajakan (X) tidak berpengaruh terhadap variabel pengetahuan *software* open source (Y).

6. Uji Hipotesis

a. Uji – t

Uji – t ini dilakukan untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh antara variabel dependent dengan variabel independent.

Tabel 13 : Uji-t

Coefficients					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	14.251	1.077		13.228	.000
Motivasi	.107	.082	.130	1.303	.196

Pada tabel 13 didapatkan hasil yaitu nilai t_{hitung} 1,303 < dari t_{tabel} 1,980, dengan nilai signifikan yaitu $0,196 > 0,05$. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa motivasi penggunaan *software* bajakan (X) tidak berpengaruh atau tidak signifikan terhadap pengetahuan *software* open source. Dikarenakan nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dan nilai signifikan yang didapatkan $> 0,05$, sehingga H_a ditolak dan H_o diterima. Dengan demikian motivasi penggunaan *software* bajakan tidak mempengaruhi terhadap pengetahuan *software* open source pada tenaga pendidik UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

b. Koefisien Determinasi

Cara mengetahui seberapa besarnya pengaruh motivasi penggunaan (X) terhadap pengetahuan (Y), dapat dilakukan dengan perhitungan statistic menggunakan koefisiensi determinasi.

Tabel 14 : Uji Koefisiensi Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.120 ^a	.014	.004	1.80376

Dari tabel 14, diketahui bahwa besar nilai R yaitu 0,120. Hasil output tersebut didapatkan koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,014. Artinya bahwa pengaruh variabel bebas yakni motivasi penggunaan *software* bajakan (X) terhadap variabel terikat yaitu pengetahuan *software* (Y) adalah 14%.

B. Pembahasan

Berdasarkan pada hasil pengujian data yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh bahwa motivasi penggunaan *software* bajakan berpengaruh positif terhadap pengetahuan *software* open source namun hanya sebesar 14 %. Hal ini dikarenakan oleh nilai signifikansi yang didapatkan yaitu sebesar $0,196 > 0,05$, yang artinya motivasi penggunaan *software* bajakan tidak signifikan terhadap pengetahuan *software* open source. Dan pada uji asumsi klasik yaitu uji Linieritas dan uji Heteroskedastisitas diperoleh hasil bahwa uji Linieritas hanya sebesar 0,068 hanya berselisih satu angka dengan 0,05, dan pada uji Heteroskedastisitas diperoleh hasil bahwa terdapat heteroskedastisitas.

Dengan demikian, hasil dari pengujian data yaitu motivasi penggunaan *software* bajakan tidak signifikan terhadap pengetahuan *software* open source, yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian motivasi penggunaan software bajakan terhadap pengetahuan software open source studi kasus pada tenaga pendidik Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh, dan beberapa uraian yang telah dipaparkan pada bab – bab sebelumnya. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa:

Motivasi penggunaan software bajakan memberikan pengaruh hanya sebesar 14% terhadap pengetahuan software open source, sedangkan 86% tidak memberikan pengaruh. Berdasarkan hasil uji - t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,303 < dari nilai t_{tabel} sebesar 1,908, yang artinya hipotesis H_0 diterima bahwa motivasi penggunaan *software* bajakan tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap pengetahuan tentang *software* open source.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian diharapkan mampu menjadi sumber informasi baru bagi masyarakat terutama di kalangan tenaga pendidik untuk lebih

menghargai dan mengapresiasi *software* hasil karya orang lain dengan menggunakan *software* yang berlisensi.

2. Untuk penelitian selanjutnya agar peneliti mengembangkan penelitian ini dengan mencari variabel – variabel yang lebih sesuai.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Djati Munggaran, “Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang- Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Universitas Pendidikan Indonesia,” pp. 1–13, 2012.
- [2] A. Mardalis and D. Putra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa,” vol. 16, 2012.
- [3] Y. Maulida, “Analisis Faktor-Faktor Motivasi Penggunaan Software Bajakan Dikalangan Tenaga Pendidik Ftk Uin Ar-Raniry,” 2020.
- [4] I. Akhlis, “SOURCE UNTUK MENUNJANG KEGIATAN AKADEMIK DI SMA NEGERI 12 SEMARANG,” vol. 11 No. 2, 2013.
- [5] E. Frayoga, “Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (Software) Komputer Dikaitkan Dengan Hak Cipta dan Upaya Penanggulangannya,” 2009.
- [6] -, “Lisensi Software.”
- [7] B. Abdul 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, no. 1, p. 37, 2018, doi: 10.22373/cs.v2i1.2663.
- [8] B. S. Tamamile, “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak Dari Tindakan Pembajakan,” vol. IVi, no. 5, 2016.
- [9] E. D. Agustono, “Sudah Saatnya Pemerintah beralih ke Opensource,” pp. 1–5, 2006.

- 
- [10] N. A. Rakhmawati, "Software Open Source, Software Gratis?," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, 2006, doi: 10.12962/j24068535.v5i1.a201.
- [11] F. Gozali and B. Lo, "Pemanfaatan Teknologi Open Source Dalam Pengembangan Proses Belajar Jarak Jauh di Perguruan Tinggi," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, 2012, doi: 10.23887/janapati.v1i1.9767.
- [12] R. Verawati, "Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi Kerja Dan Komitmen Kerja Terhadap Kinerja Guru Madrasah Aliyah Negeri (Man) Lubuk Alung," *Economica*, vol. 4, no. 2, pp. 304–316, 2016, doi: 10.22202/economica.v4i2.650.
- [13] S. Muzid and M. Munir, "Pengaruh Penggunaan Software Open Source Terhadap Pembajakan Software: Perspektif Mahasiswa," *Snati 2006*, vol. 2006, no. Snati, pp. 79–88, 2006.
- [14] A. P. Agiviana, "Analisis Pengaruh Persepsi, Sikap, Pengetahuan dan Tempat Kerja Terhadap Perilaku Keselamatan Karyawan. Skripsi," 2015.
- [15] Haviluddin, "Pemanfaatan Open Source Software (OSS) Dilingkungan Universitas Mulawarman," vol. 5, no. 1, pp. 10–13, 2010.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- [17] Riduwan and Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- [18] H. Umar, *Riset Strategi Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- [19] H. R. Nandari, "Pengaruh Pola Hubungan Guru - Murid Terhadap Motivasi

Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 11 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015,” pp. 1–167, 2015.

- [20] N. Nafidah, “Pengaruh kinerja pustakawan terhadap kepuasan pemustaka pada perpustakaan universitas indonesia,” pp. 1–119, 2018.
- [21] M. Fadhil, “Pengaruh Pembiayaan Modal Kerja Terhadap Pendapatan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Pada Koperasi Syariah Mitra Niaga,” 2019.
- [22] “Data.ar-raniry.ac.id.” .



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

Dari Dekan

142

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-11029f/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2020

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 29 September 2020
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Khairan, M.Kom sebagai pembimbing pertama
2. Basrul, MS sebagai pembimbing kedua
Untuk membimbing skripsi :
Nama : Haya Fadiya
NIM : 170212013
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Pengaruh Motivasi penggunaan Software bajakan Terhadap Pengetahuan Software Open Source di Kalangan Tenaga Pendidik UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 07 Oktober 2020



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Tabulasi Angket

Total Skor Variabel Motivasi

X1	X2	X3	X4	X5	X6	Total
1	1	1	1	1	1	5
5	3	5	5	5	3	21
5	3	1	1	1	3	9
5	3	3	3	3	3	15
3	3	4	3	1	3	14
5	5	5	5	5	3	23
3	5	4	3	3	1	16
5	1	5	1	1	1	9
1	1	2	2	1	3	9
3	4	3	4	2	3	16
5	3	5	1	1	1	11
5	3	5	1	1	1	11
1	1	1	1	1	1	5
4	1	4	1	1	1	8
1	1	2	1	1	1	6
1	1	5	1	1	1	9
1	2	4	3	1	3	13
5	5	5	5	3	1	19
1	1	2	2	2	3	10
1	1	3	2	2	2	10
4	2	4	4	2	4	16
4	3	4	3	2	3	15
5	1	4	3	1	4	13
5	1	5	2	5	5	18
3	3	3	3	3	3	15
3	4	5	3	3	3	18
1	1	5	3	3	5	17
1	1	3	1	3	2	10
5	3	5	3	3	3	17
1	5	5	2	4	3	19
1	1	3	1	1	1	7
3	1	5	3	1	1	11
2	1	3	1	2	2	9
5	5	5	5	5	5	25
1	1	3	1	3	1	9
3	1	5	1	1	1	9

3	2	3	3	3	2	13
1	1	4	1	1	1	8
4	1	5	3	2	2	13
5	1	3	4	1	1	10
3	3	4	3	3	3	16
1	5	5	3	3	2	18
3	3	3	3	3	1	13
1	1	1	1	1	1	5
2	1	5	3	3	3	15
2	2	5	3	1	4	15
1	3	5	1	1	1	11
5	1	4	2	1	1	9
3	2	2	2	2	3	11
1	1	4	2	2	2	11
2	1	3	2	2	2	10
1	1	4	1	1	1	8
1	3	5	1	1	1	11
1	1	4	5	4	1	15
4	3	3	2	1	1	10
2	1	2	2	2	1	8
1	2	3	1	2	1	9
1	1	5	1	1	1	9
2	2	2	2	2	2	10
4	4	4	4	2	3	17
2	1	2	2	1	1	7
4	2	2	4	3	4	15
1	1	4	2	2	3	12
4	1	5	1	1	2	10
4	4	5	4	5	5	23
1	2	3	2	2	2	11
1	2	4	2	1	2	11
2	2	3	2	2	3	12
5	4	4	3	2	4	17
1	1	3	1	1	1	7
1	1	3	1	1	1	7
5	1	4	5	2	5	17
3	2	2	3	4	4	15
2	3	4	3	3	3	16
1	2	4	2	1	1	10
1	2	4	1	1	1	9
1	1	5	1	1	1	9

3	2	3	1	1	1	8
2	2	4	3	2	2	13
1	1	3	1	1	1	7
3	4	5	5	1	5	20
2	3	2	2	3	2	12
3	4	4	4	3	2	17
1	1	4	1	1	1	8
3	3	5	1	2	1	12
5	1	3	1	5	1	11
2	2	3	3	3	2	13
5	1	4	1	1	1	8
3	2	4	2	2	2	12
2	1	3	2	2	1	9
3	2	4	2	2	2	12
2	3	2	2	2	2	11
4	2	4	4	4	2	16
1	3	4	3	1	2	13
4	3	5	1	1	2	12
5	3	5	3	1	2	14
5	1	5	5	1	1	13
5	2	5	5	4	3	19
1	5	5	1	1	1	13
5	2	5	5	4	3	19

Tabel Skor Variabel Y

Y1	Y2	Y3	Y4	Sum
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	3	5	18
4	5	2	2	13
5	3	2	5	15
3	3	3	3	12
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
3	2	4	4	13
5	3	5	5	18
5	3	5	5	18
5	5	1	5	16

4	4	4	4	16
5	2	1	5	13
4	4	4	5	17
3	2	3	3	11
3	3	5	5	16
4	4	4	4	16
3	1	3	5	12
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
5	4	4	4	17
5	5	5	3	18
3	3	3	3	12
3	3	4	4	14
5	5	4	5	19
4	4	4	3	15
3	3	3	3	12
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
3	3	4	4	14
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
3	3	5	5	16
5	3	5	5	18
4	3	4	4	15
2	1	1	2	6
4	4	4	4	16
5	5	3	5	18
3	3	3	3	12
4	3	4	4	15
3	3	3	3	12
4	5	5	5	19
4	4	5	5	18
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
3	2	4	4	13
4	4	4	5	17
1	3	3	3	10
5	3	3	5	16
3	1	5	3	12
5	5	5	5	20

2	2	4	4	12
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	3	5	16
3	3	4	4	14
3	3	3	3	12
2	3	3	4	12
2	3	5	5	15
4	5	5	4	18
3	3	3	3	12
3	4	2	4	13
3	3	3	4	13
5	5	5	5	20
1	2	2	1	6
5	5	4	4	18
5	5	5	4	19
1	1	4	3	9
3	3	3	3	12
4	2	4	4	14
5	5	5	5	20
1	5	5	5	16
3	3	3	3	12
3	3	3	4	13
5	5	5	5	20
4	5	4	4	17
1	1	2	5	9
5	4	5	5	19
4	4	4	4	16
2	3	5	3	13
5	4	1	4	14
2	3	3	4	12
4	5	5	4	18
3	3	5	3	14
3	3	5	5	16
3	3	5	3	14
1	1	2	5	9
4	4	4	3	15
4	4	4	5	17
5	5	5	5	20

3	3	3	3	12
4	3	5	5	17
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20

Lampiran 3 : Uji Instrumen Penelitian

➤ Uji Validitas Variabel X

		Correlations					
		x1	x2	x3	x4	x5	x6
x1	Pearson Correlation	1	.262**	.286**	.463**	.299**	.312**
	Sig. (2-tailed)		.008	.004	.000	.003	.002
	N	100	100	100	100	100	100
x2	Pearson Correlation	.262**	1	.298**	.401**	.350**	.282**
	Sig. (2-tailed)	.008		.003	.000	.000	.004
	N	100	100	100	100	100	100
x3	Pearson Correlation	.286**	.298**	1	.270**	.134	.145
	Sig. (2-tailed)	.004	.003		.007	.182	.151
	N	100	100	100	100	100	100
x4	Pearson Correlation	.463**	.401**	.270**	1	.542**	.571**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.007		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
x5	Pearson Correlation	.299**	.350**	.134	.542**	1	.470**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.182	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
x6	Pearson Correlation	.312**	.282**	.145	.571**	.470**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.004	.151	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100
sumX	Pearson Correlation	.471**	.678**	.522**	.815**	.723**	.715**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100

➤ Uji Validitas Variabel Y

		y1	y2	y3	y4	sumY
y1	Pearson Correlation	1	.711**	.365**	.530**	.844**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
y2	Pearson Correlation	.711**	1	.456**	.417**	.844**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
y3	Pearson Correlation	.365**	.456**	1	.416**	.714**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100
y4	Pearson Correlation	.530**	.417**	.416**	1	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
sumY	Pearson Correlation	.844**	.844**	.714**	.723**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

➤ Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Penggunaan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.753	.755	6

➤ Uji Reliabilitas Variabel Pengetahuan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.788	.789	4

Lampiran 4 : Uji Asumsi Klasik

➤ Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.18313696
Most Extreme Differences	Absolute	.071
	Positive	.071
	Negative	-.052
Test Statistic		.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

➤ Uji Linieritas

ANOVA Tabel

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi penggunaan * Pengetahuan	Between Groups	(Combined)	321.718	18	17.873	1.674	.061
		Linearity	20.192	1	20.192	1.892	.173
		Deviation from Linearity	301.527	17	17.737	1.662	.068
	Within Groups		864.642	81	10.675		
	Total		1186.360	99			

Lampiran 5 : Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabels Entered/Removed^a

Model	Variabels Entered	Variabels Removed	Method
1	Motivasi ^b	.	Enter

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.130 ^a	.017	-.007	3.450

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.192	1	20.192	1.697	.196 ^b
	Residual	1166.168	98	11.900		
	Total	1186.360	99			

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14.251	1.077		13.228	.000
	Motivasi	.107	.082	.130	1.303	.196

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	14.79	16.93	15.58	.452	100
Std. Predicted Value	-1.759	2.982	.000	1.000	100
Standard Error of Predicted Value	.347	1.090	.468	.137	100
Adjusted Predicted Value	14.56	16.85	15.57	.449	100
Residual	-9.107	5.214	.000	3.432	100
Std. Residual	-2.640	1.512	.000	.995	100
Stud. Residual	-2.668	1.544	.002	1.005	100
Deleted Residual	-9.303	5.439	.011	3.501	100
Stud. Deleted Residual	-2.757	1.555	.000	1.013	100
Mahal. Distance	.010	8.890	.990	1.407	100
Cook's Distance	.000	.096	.010	.015	100
Centered Leverage Value	.000	.090	.010	.014	100

Lampiran 6 : Bukti Cek Plagiat

Skripsi Cek Turnitin 1

ORIGINALITY REPORT

30%	30%	14%	16%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	3%
2	123dok.com Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	juti.if.its.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	repository.usd.ac.id Internet Source	1%

