

No. Reg: 201050000029867

LAPORAN PENELITIAN



Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemakaian Software Bajakan Di Kalangan Tenaga Pendidik Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Ketua Peneliti

Basrul, M.S
NIDN: 2027038701

Klaster	Pembinaan/Kapasitas Pemula
Bidang Ilmu Kajian	Teknologi Informasi
Sumber Dana	DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2020

**Pusat Penelitian Dan Penerbitan
Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Oktober 2020**

**LEMBARAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN
PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M UIN AR-RANIRY
TAHUN 2020**

1. a. Judul : Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi
Pemakaian Software Bajakan di Kalangan Tenaga
Pendidik UIN Ar-Raniry
- b. Klaster : Pembinaan/Kapasitas Pemula
- c. No. Registrasi : 201050000029867
- d. Bidang Ilmu yang diteliti : Teknologi Informasi

2. Peneliti/Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Basrul
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. NIP^(Kosongkan bagi Non PNS) :
- d. NIDN : 2027038701
- e. NIPN (ID Peneliti) : 202703870108001
- f. Pangkat/Gol. : Penata Muda Tk.1/III/b
- g. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- h. Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi

3. Lokasi Kegiatan : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 7 (tujuh) Bulan
5. Tahun Pelaksanaan : 2020
6. Jumlah Anggaran Biaya : Rp. 15.000.000
7. Sumber Dana : DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020
8. *Output dan Outcome* : a. Laporan Penelitian; b. Publikasi Ilmiah;
c. HKI

Mengetahui,
Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan
LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Dr. Anton Widyanto, M. Ag.
NIP. 197610092002121002

Banda Aceh, 5 Oktober 2020
Pelaksana,



Basrul, M.S
NIDN. 2027038701

Menyetujui:
Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Prof. Dr. H. Warul Walidin AK., MA.
NIP. 195811121985031007

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah Ini:

Nama : **Basrul, M.S**
NIDN : 2027038701
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tgl. Lahir : Berandeh/27 Maret 1987
Alamat : Meunasah Intan, Lam Ujong Kec. Krueng
Barona Jaya, Aceh Besar
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan
Teknologi Informasi

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian yang berjudul: **“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemakaian Software Bajakan di Kalangan Tenaga Pendidik UIN Ar-Raniry”** adalah benar-benar Karya asli saya yang dihasilkan melalui kegiatan yang memenuhi kaidah dan metode ilmiah secara sistematis sesuai otonomi keilmuan dan budaya akademik serta diperoleh dari pelaksanaan penelitian pada klaster Pembinaan/Kapasitas Pemula yang dibiayai sepenuhnya dari DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 22 September 2020
Saya yang membuat pernyataan,
Ketua Peneliti,



Basrul, M.S
NIDN. 2027038701

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemakaian Software Bajakan di Kalangan Tenaga Pendidik UIN Ar-Raniry

Ketua Peneliti:

Basrul, M.S

ABSTRAK

Berdasarkan data dari *Business Software Alliance* (BSA) pada bulan Maret 2019, Indonesia mendapat posisi kedua tertinggi di kawasan Asia Pasifik sebagai pengguna software bajakan pada 2017 sebanyak 83%. Pembajakan *software* sudah banyak terjadi di negara ini dan perilaku tersebut dilakukan tanpa rasa bersalah. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *software* tersebut ada beberapa macam, di antaranya adalah harga *software original* yang tidak terjangkau. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pemakaian *software* bajakan di kalangan tenaga pendidik UIN Ar-Raniry. Populasi yang digunakan adalah semua tenaga pendidik di lingkungan kampus tersebut dan jumlah sampel yang diperoleh adalah 114 responden baik yang berstatus tetap ataupun tidak tetap dengan menggunakan *convenience sampling*. Pengambilan data dilakukan melalui penyebaran kuisioner dengan skala *likert*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis faktor. Ada 2 (dua) tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan proses analisis faktor, yaitu tahapan pertama dengan asumsi analisis faktor dan selanjutnya dengan interpretasi analisis faktor. Hasil uji *KMO and Bartlett's test* sebesar 0.801 dan 153. Nilai tersebut telah memenuhi batas minimum dari ketentuan nilainya masing-masing. Selanjutnya dengan implementasi metode PCA diperoleh 4 faktor baru dengan rinciannya yaitu faktor motivasi mempunyai 9 variabel pembentuk dengan nilai eigen sebesar 6.055 % dan nilai varians 33.638%, faktor sikap mempunyai 4 variabel pembentuk dengan nilai eigen sebesar 2,043% dan nilai varians 11,343%, faktor hukum mempunyai 2 variabel pembentuk dengan nilai eigen sebesar 1,851% dan nilai varians 10,283% dan faktor kualitas & harga mempunyai 3 variabel pembentuk dengan nilai eigen sebesar 1,467% dan nilai varians 8.149%.

Kata Kunci: analisis faktor; *software* bajakan; motivasi; sikap; hukum; kualitas & harga

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT dan shalawat beriring salam penulis persembahkan kepengkuan alam Nabi Muhammad SAW, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis telah dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul **“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemakaian Software Bajakan di Kalangan Tenaga Pendidik UIN Ar-Raniry”**.

Dalam proses penelitian dan penulisan laporan ini tentu banyak pihak yang terlibat dan ikut memberikan motivasi, bimbingan dan arahan. Oleh karena itu penulis tidak lupa menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Ibu Ketua LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Bapak Sekretaris LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
4. Bapak Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
5. Bapak Kasubbag LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Dosen-dosen di kalangan UIN Ar_Raniry;
7. Dosen Prodi PTI & TI ;
8. Orang tua tercinta
9. Istri dan anak-anak
10. Pihak lain yang telah banyak membantu.

Akhirnya hanya Allah SWT yang dapat membalas amalan mereka, semoga menjadikannya sebagai amal yang baik.

Harapan penulis, semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan menjadi salah satu amalan penulis yang diperhitungkan sebagai ilmu yang bermanfaat di dunia dan akhirat. *Amin ya Rabbal 'Alamin.*

Banda Aceh, 2 Oktober 2020
Ketua Peneliti,



Basrul, M.S

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Pengertian Software	6
B. Pembajakan Software	8
C. Lisensi Software.....	8
D. Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)	11
E. Hukum Pemakaian Software Bajakan	12
F. Faktor Penggunaan Software Bajakan	13
G. Analisis Faktor.....	15
H. Penelitian Relevan.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
A. Metode Penelitian	19
B. Waktu dan Tempat Penelitian	19

C. Populasi dan Sampel Penelitian	20
D. Teknik Sampling.....	20
E. Teknik Analisis Data	22
F. Instrumen Penelitian	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Analisis Deskriptif Responden.....	25
B. Analisis Instrumen Penelitian	41
C. Analisis Faktor	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. SIMPULAN	61
B. SARAN	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Asia Pasific Unlicensed Software Rates	2
Gambar 1.2 Pengetahuan Mahasiswa terhadap software bajakan ...	3
Gambar 2.1 Interface dari Windows 10.....	7
Gambar 2.2 Harga lisensi software dari produk microsoft.....	10
Gambar 2.3 Harga lisensi Office Professional 2019	11
Gambar 3.1 Diagram alir penelitian	21
Gambar 4.1. Jenis Kelamin Responden	26
Gambar 4.2. Responden berdasarkan Jenjang Pendidikan	26
Gambar 4.3. Responden berdasarkan Jabatan Fungsional	27
Gambar 4.4 Responden berdasarkan Jenjang Pendidikan	28
Gambar 4.5. Responden Berdasarkan Fakultas	29
Gambar 4.6. OS yang digunakan responden	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Asia Pasific Unlicensed Software Rates	2
Tabel 2.1. Jenis-jenis Aplikasi Komputer	7
Tabel 2.2. Harga Lisensi Software Komputer	9
Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen penelitian	22
Tabel 3.2 Skala likert	24
Tabel 4.1. Fakultas di UIN Ar-Raniry	29
Tabel 4.2. Distribusi jawaban responden terhadap X1	31
Tabel 4.3. Distribusi jawaban responden terhadap (X2).....	32
Tabel 4.4. Distribusi jawaban responden terhadap (X3).....	32
Tabel 4.5. Distribusi jawaban responden terhadap (X4)	33
Tabel 4.6. Distribusi jawaban responden terhadap (X5).....	33
Tabel 4.7. Distribusi jawaban responden terhadap (X6).....	34
Tabel 4.8. Distribusi jawaban responden terhadap (X7).....	34
Tabel 4.9. Distribusi jawaban responden terhadap (X8).....	35
Tabel 4.10. Distribusi jawaban responden terhadap (X9).....	35
Tabel 4.11. Distribusi jawaban responden terhadap (X10).....	36
Tabel 4.12. Distribusi jawaban responden terhadap (X11).....	36
Tabel 4.13 Distribusi jawaban responden terhadap (X12).....	37
Tabel 4.14 Distribusi jawaban responden terhadap (X13).....	37
Tabel 4. 15 Distribusi jawaban responden terhadap (X14)	38
Tabel 4. 16 Distribusi jawaban responden terhadap (X15).....	39
Tabel 4.17. Distribusi jawaban responden terhadap (X16).....	39
Tabel 4.18 Distribusi jawaban responden terhadap (X20).....	40
Tabel 4. 19 Distribusi jawaban responden terhadap (X21).....	40
Tabel 4.20. Uji Validitas Instrumen Penelitian	41
Tabel 4.21. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	42
Tabel 4.22 Correlation Matrix	43
Tabel 4.23. KMO and Bartlett's Test	45
Tabel 4.24. Anti-image Matrices.....	46

Tabel 4.25. Communalities	49
Tabel 4.26. Component Matrixa	51
Tabel 4.27. Total Variance Explained	54
Tabel 4.28 Rotated Component Matrix	55
Tabel 4.29. Hasil interpretasi variabel	56
Tabel 4.30 Component Transformation Matrix.....	56
Tabel 4.31. Faktor Score	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lampiran 2. Biodata Peneliti	68
---	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komputer merupakan suatu perangkat yang dapat digunakan untuk memanipulasi data digital seperti data teks, gambar/foto, audio, video dan lainnya. Hampir semua aspek sudah melibatkan komputer untuk mendukung pekerjaannya agar memperoleh hasil yang lebih tepat dan akurat. Bidang perkantoran misalnya. Kehadiran komputer telah membantu pegawai dalam membuat laporan kerja, database pegawai, data gaji dan lainnya. Selain itu, bidang akademik, guru atau dosen dapat membuat materi belajar menggunakan komputer sehingga bisa dipresentasikan kepada peserta didiknya.

Pada umumnya, komputer terdiri dari tiga komponen utama yaitu *hardware*, *software* dan *brainware*. Pengguna komputer (*brainware*) atau bisa juga disebut *user* adalah orang yang memakai komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Komponen perangkat keras (*hardware*) merupakan bagian dari komputer yang dapat disentuh atau dipegang secara fisik seperti *mouse*, *keyboard*, monitor, *Random Access Memory* (RAM), *touchpad*, dan lainnya. Selain itu, komponen yang juga sangat penting adalah perangkat lunak (*software*) yaitu bagian dari komputer yang tidak dapat disentuh seperti layaknya perangkat keras. Perangkat ini merupakan suatu sistem yang menghubungkan antara pengguna dengan perangkat keras sehingga komputer bisa dioperasikan dengan tujuan tertentu. *Software* yang dipasang pada suatu komputer ada beragam jenis di antaranya adalah Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android, dan lainnya. Namun, *software* yang paling banyak digunakan adalah sistem operasi Windows. *Software* ini tidak bisa diperoleh selain dengan membeli lisensinya. Artinya *software* tersebut tidak bersifat gratis. Pada kenyataan, banyak yang memperoleh *software* berbayar ini secara ilegal. Salah satu penyebabnya adalah lantaran tidak mampu membeli versi original yang sangat mahal.

Ketika seseorang membeli komputer, pada dasarnya ia hanya membeli perangkat keras. Walaupun komputernya sudah dipasang berbagai *software* oleh pihak penjual, terkecuali sudah diinstal oleh perusahaan

komputer tersebut. Software komputer tidak semuanya gratis, sebagian besar harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk memperolehnya. Ada software yang harganya bisa lebih tinggi dari harga komputer yang dibeli. Mungkin sebagian pengguna komputer tidak menyadari atau tidak mengetahui tentang software yang ada pada komputernya apakah software asli atau software bajakan.

Penggunaan software bajakan sudah menjadi perilaku biasa di Indonesia dan dilakukan tanpa ada rasa bersalah. Kesadaran masyarakat yang minim terhadap HAKI dari software menjadi salah satu penyebab terjadinya pembajakan tersebut. (Mardalis and Dharma 2012). Berdasarkan data yang diterbitkan *Business Software Alliance* (BSA) pada bulan Maret 2019, Indonesia mendapat posisi kedua tertinggi di kawasan Asia Pasifik sebagai pengguna software bajakan pada 2017 sebanyak 83%. Sehingga kerugian yang disebabkan dari pemakaian software bajakan tersebut mencapai \$1.095 juta¹.

Tabel 1.1. Asia Pasific Unlicensed Software Rates

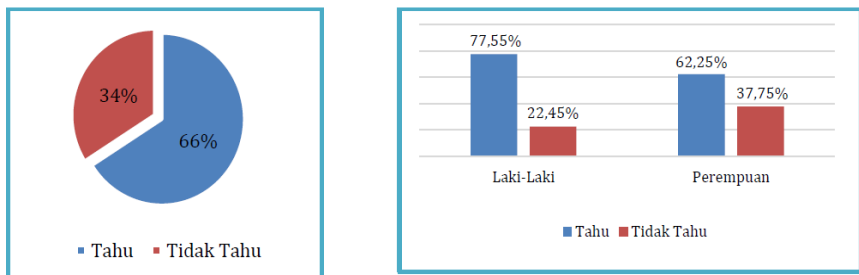
Country	2017 Rate	2015 Rate	Unlicensed SW 2017 \$M	Unlicensed SW 2015 \$M
Australia	18%	20%	\$ 540	\$ 579
Bangladesh	84%	86%	\$ 226	\$ 236
Brunei	64%	66%	\$ 18	\$ 19
China	66%	70%	\$ 6,842	\$ 8,657
Hong Kong	38%	41%	\$ 277	\$ 320
India	56%	58%	\$ 2,474	\$ 2,684
Indonesia	83%	84%	\$ 1,095	\$ 1,145
Japan	16%	18%	\$ 982	\$ 994
Malaysia	51%	53%	\$ 395	\$ 456
New Zealand	16%	18%	\$ 62	\$ 66
Pakistan	83%	84%	\$ 267	\$ 276
Philippines	64%	67%	\$ 388	\$ 431
Singapore	27%	30%	\$ 235	\$ 290

Sumber: *medcom.id*

¹ <https://teknologi.bisnis.com/read/20190318/84/901176/software-bajakan-marak-indonesia-jadi-target-aliansi-software-as>

Selain itu, pembajakan material digital lebih banyak terjadi di kalangan akademis dibandingkan dengan tempat bisnis. Pengunduhan materi digital paling banyak terjadi dikalangan universitas. Penelitian yang menggunakan mahasiswa sebagai sampel data telah banyak dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan pembajakan tersebut (Wicaksono and Urumsah 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Mardalis & Dharma (2012), persentase faktor sikap dan motivasi yang berpengaruh terhadap pemakaian software bajakan oleh mahasiswa sekitar 30% dan 18%

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Majid, Vivianie, and Yusuf 2018) terhadap 200 responden mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry menunjukkan bahwa 34 % mahasiswa tidak memahami tentang software bajakan dan mahasiswa tidak sadar resiko yang diakibatkan oleh penggunaan software bajakan mencapai hampir 65% dan akan bahaya hukum dari pemakaian software bajakan tersebut. Gambar 1. menampilkan grafik dari persentase mahasiswa yang tahu dan yang tidak tahu tentang software bajakan.



Gambar 1.2 Pengetahuan Mahasiswa terhadap software bajakan

Sumber: (Majid et al. 2018)

Di lingkungan kampus UIN Ar-Raniry, sebagian tenaga pendidik tidak tahu masalah software bajakan dan bahkan tidak menyadari apakah laptop yang digunakannya itu menggunakan software bajakan atau bukan. Sebagian menganggap bahwa ketika membeli laptop, software yang terdapat dalam laptop tersebut juga sudah terbeli. Tidak perlu lagi membeli lisensi lagi. Setelah mendapatkan penjelasan sekilas tentang software bajakan, keinginan untuk beralih ke software asli masih belum jelas. Sebagian dari mereka belum bersedia migrasi ke software original lantaran harganya yang mahal. Mereka lebih memilih menggunakan software ilegal dengan alasan-alasan tertentu.

Peneliti sering kali melihat aplikasi microsoft office word yang digunakan pada laptop sebagian tenaga pendidik muncul peringatan *product activation failed* di bagian atas dan juga muncul *interface* dari *microsoft office activation wizard* yang menyatakan bahwa produk dari *microsot office* tersebut tidak aktif. Dalam hal ini, aplikasi tersebut meminta untuk dimasukkan kode lisensi untuk bisa memakainya. Selain menggunakan lisensi asli, aplikasi tersebut bisa diaktifkan dengan menggunakan software aktivator office sehingga program tersebut bisa dijalankan secara permanen dan gratis. Padahal aplikasi tersebut tidaklah gratis. Cara tersebut tidak benar dan menyalahi aturan dan ketentuan yang berlaku terhadap suatu aplikasi.

Sebagai salah satu kampus islam, penggunaan software bajakan harus menjadi perimbangan akan resiko dan bahaya yang akan dihadapi nantinya. Untuk menindaklanjuti hal tersebut, peneliti hendak melakukan penelitian terkait faktor yang mempengaruhi tenaga pendidik dalam lingkungan UIN Ar-Raniry menggunakan software bajakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti merumuskan landasan masalah dalam penelitian ini yaitu faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penggunaan software bajakan di kalangan tenaga pendidik UIN Ar-Raniry.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi tenaga pendidik UIN Ar-Raniry dalam pemakaian software bajakan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi UIN Ar-Raniry, penelitian ini dapat memberikan gambaran dan masukan tentang penyebaran dan pemakaian software

bajakan di kampus tersebut dan menjadi motivasi untuk mewujudkan cyber campus yang menggunakan software original bukan bajakan.

- b) Bagi Tenaga Pendidik/Peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan terkait software bajakan sehingga bisa mengetahui software apa yang ada pada laptop yang dipakainya.
- c) Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, kajian mengenai topik penelitian ini tentunya dapat dilanjutkan terus menerus

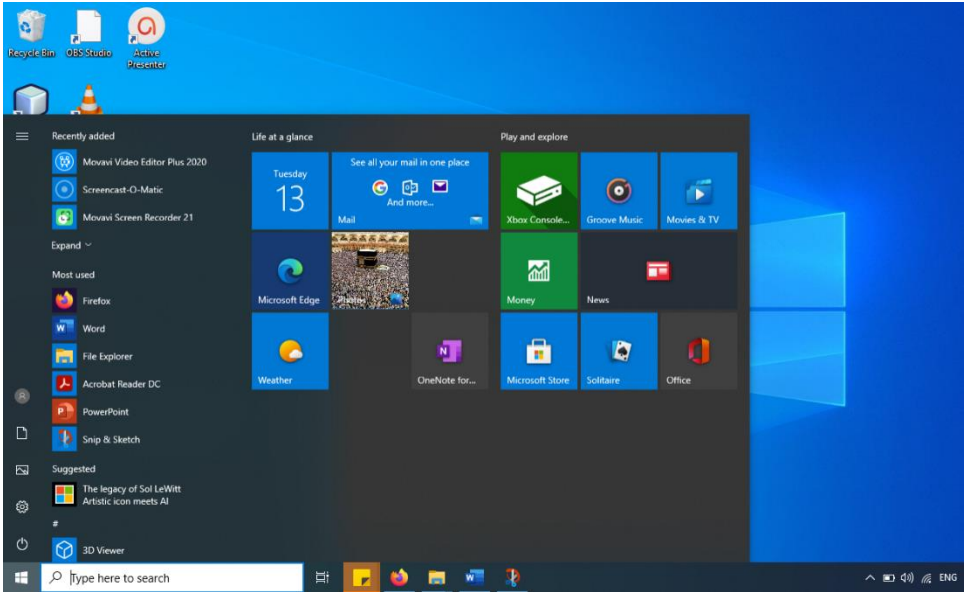
BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Software

Perangkat lunak (*software*) adalah salah satu bagian komputer yang berguna untuk dapat melakukan kontrol dan pengelolaan perangkat keras (*hardware*). Di dalam suatu komputer, *software* terdiri dari sistem operasi dan aplikasi (Komputer 2008). Aplikasi adalah *software* yang dikhususkan untuk keperluan tertentu supaya *user* menyelesaikan tugas-tugasnya seperti Microsoft Office Word untuk mengolah dokumen, dan lainnya. Sedangkan sistem operasi adalah sistem yang berguna untuk menjembatani pengguna komputer (*user*) dengan *hardware* dan *software* (Utami and Asnawati 2015). Jenis sistem operasi yang dapat dipakai pada suatu komputer ada bermacam-macam, seperti Windows, Linux dan Mac OS. Namun, jenis yang paling populer di Indonesia adalah Windows (Setyaji 2010).

Sistem operasi Windows merupakan sistem operasi yang dibuat oleh perusahaan Microsoft Inc. OS ini sangat populer untuk para pengguna komputer. *Interface* dari sistem ini sangatlah ramah atau *user friendly* sehingga banyak diminati pengguna (Nelfira and Silvia 2017). Selain itu, fasilitas grafis yang dimiliki Windows sangat baik dan mudah untuk digunakan. Misalnya fasilitas Windows, Icon, Mouse dan Pointer (WIMP) untuk mengontrol dalam mengoperasikan os tersebut (Widodo 2006). Tampilan dari salah satu jenis produk microsoft dapat dilihat pada gambar 2.1

Software terdiri dari program-program yang dapat menjadikan user lebih produktif dan membantu user dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu, membantu aktivitas dalam bisnis menjadi lebih efisien, grafis dan multimedia, tugas individu dan perorangan serta dapat memfasilitasi komunikasi dengan yang lain. Software komputer terdiri dari beberapa jenis (Shelly, Chasman, and Vermaat 2007), di antaranya seperti pada tabel 2.1.



Gambar 2.1 Interface dari Windows 10

Tabel 2.1. Jenis-jenis Aplikasi Komputer

Kategori Software	Program Aplikasi	Pembuat
Pengolah kata	Microsoft Word	Microsoft
	StarOfficeWriter	Sun
	WordPerfect	Corel
Spreadsheet	Microsoft Excel	Microsoft
	StarOfficeCalc	Sun
	Quattro Pro	Corel
Basis Data	Microsoft Access	Microsoft
	StarOffice Base	Sun
	Paradox	Corel
	Oracle Database	Oracle
	MYSQL Ab	Mysql
Presentasi	Microsoft Power Point	Microsoft
	StarOffice Impress	Sun
	Presentations	Corel
Multimedia & Grafis	AutoCad	Autodesk
	CorelDraw	Corel
	Adobe Indesign	Adobe

B. Pembajakan Software

Pembajakan software merupakan penggunaan atau segala macam model perbanyak software tanpa memperoleh izin atau telah melanggar UU Hak Cipta dan perjanjian terhadap lisensi software tersebut. Ada beberapa modus yang menyebabkan terjadinya pembajakan software (Novalito 2018) yaitu:

1. *Hardisk loading* yaitu terjadinya pembajakan saat konsumen membeli software asli untuk keperluan pribadi dan menginstal software yang dibeli tersebut pada beberapa komputer melebihi dari lisensi yang diperbolehkan.
2. *Counterfeiting* yaitu terjadinya pembajakan dengan cara pemalsuan terhadap software sehingga mirip dengan software original dan juga dibungkus mirip dengan software aslinya.
3. *Internet Piracy* adalah pembajakan yang dilakukan melalui sarana internet yang dapat memudahkan dalam mendistribusikannya.
4. *Retail Piracy* adalah modus pembajakan yang dilakukan dengan menjual software bajakan tersebut secara eceran untuk mendapatkan laba dari penjualan software tersebut.

Selain itu, faktor yang menyebabkan jual beli software bajakan (tanpa lisensi) timbul adalah keuntungan yang diperoleh tidak sedikit dan peluangnya masih banyak, serta sistem pemantauan dan pengawasan tindak pidana terhadap pelanggaran hak cipta masih lemah. Harga software bajakanpun jauh lebih murah dari software resmi. Padahal software bajakan tersebut tidak bisa dilakukan update dan juga tidak ada *after sale servicenya* apabila terjadi kendala terhadap software tersebut (Winoto 2009).

C. Lisensi Software

Lisensi adalah suatu bentuk perjanjian secara tertulis dari pemberi lisensi kepada penerima lisensi terkait izin untuk menggunakan nama dagang, paten atau hak milik lainnya (Windarto 2015). Menurut Shelly (2014: 491) jenis lisensi yang sangat umum dalam software yang dibeli pengguna perorangan adalah lisensi pengguna tunggal (*single-user-licence agreement*) atau biasa disebut *end-user-licence agreement* (EULA) yang meliputi berbagai syarat spesifikasi tanggung jawab user setelah menyetujui

perjanjian tersebut. Dalam hal ini, pengguna diizinkan untuk memasang software hanya pada satu unit komputer, membuat satu salinan software sebagai backup, dan memberikan/menjual software ke pihak lain hanya apabila software tersebut dipindahkan terlebih dahulu ke komputer pengguna awalnya. Para pengguna software tidak diizinkan untuk memasang software pada jaringan, memberikan salinan software kepada pihak lain sementara masih digunakannya, mengekspor software dan menyewakan software tersebut. Lisensi program komputer terbagi beberapa jenis (Gora and Sunarto 2010) , diantaranya adalah:

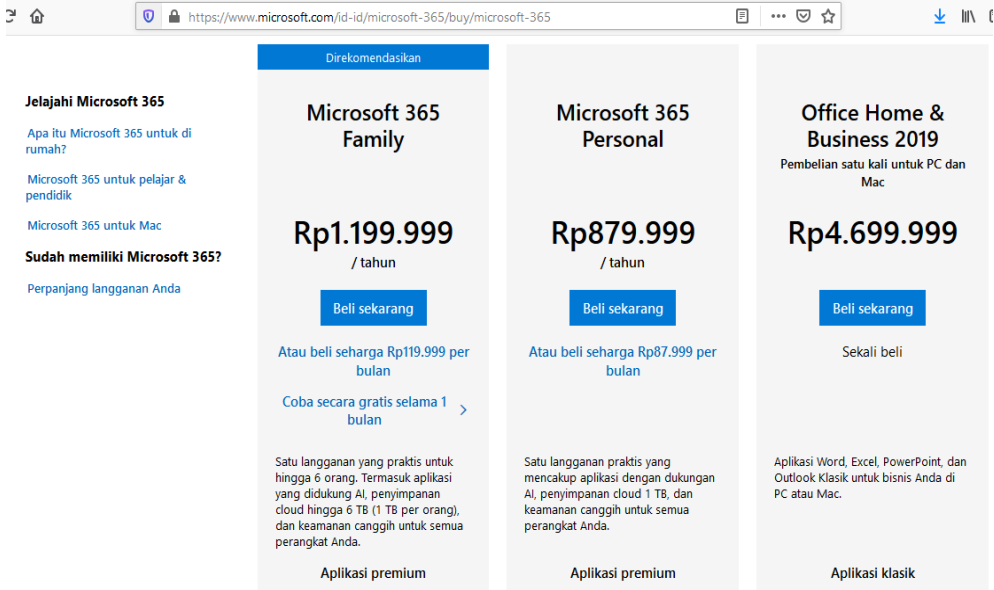
- **Lisensi Komersial:** software dengan lisensi ini dibuat untuk kepentingan komersial sehingga user yang ingin mendapatkannya harus membeli atau memperoleh izin pemakaian dari pemegang hak cipta.
- **Lisensi Trial:** lisensi jenis ini mengizinkan pengguna untuk memakai, menyalin atau menduplikasikan software secara bebas dalam jangka waktu terbatas.
- **Lisensi Non Komersial Use:** lisensi ini bersifat gratis, tidak komersial dan dapat digunakan dalam jangka waktu terbatas yang ditujukan untuk kalangan pendidikan atau yayasan tertentu.
- **Lisensi Shareware:** lisensi ini mengizinkan siapapun yang ingin memakai, menyalin atau menduplikasikan software tanpa harus memperoleh izin dari pemegang hak cipta dan dapat digunakan tanpa ada batasan waktu.
- **Lisensi Open Source:** lisensi ini mengizinkan user memakai, menduplikasikan, menyebarluaskan, mempelajari, mengubah, dan meningkatkan kinerja dari suatu software.

Tabel 2.2. Harga Lisensi Software Komputer

No.	Software	Harga Lisensi
1	MICROSOFT Windows 10 Home	Rp 3.500.000
2	MICROSOFT Windows 10 Pro	Rp 3.600.000
3	MICROSOFT Office Standard 2019	Rp 7.467.000
4	Microsoft Office 2016 Professional	Rp 2.701.875
5	ADOBE Photoshop Creative Cloud (1 Year)	Rp 10.422.720
6	KASPERSKY Anti Virus 2018 (3 pc 1 year)	Rp 443.000

Sumber: <https://www.bhinneka.com/jual-software-licensing/>

Harga dari setiap lisensi software dapat juga langsung dilihat pada website resminya. Misalnya untuk produk microsoft, harga lisensi ada beragam sesuai jenis softwaranya seperti terlihat pada gambar 2.1. Lisensi software Microsoft 365 Family dapat diperoleh dengan harga Rp1.199.999 atau yang versi personal dapat diperoleh dengan harga Rp879.999. Produk lain yang untuk home & business 2019 dapat diperoleh dengan harga Rp4.699.999.



Gambar 2.2 Harga lisensi software dari produk microsoft²

Salah satu produk dari microsoft yang paling banyak digunakan adalah microsoft office dengan versi terbarunya adalah Office Professional 2019 yang dijual lisensinya dengan harga Rp8.099.999³. Harga tersebut akan menjadi persoalan bagi sebagian orang yang ingin mendapatkannya. Kemungkinan akan beralih ke software versi bajakan. Gambar 2.2 menampilkan ilustrasi pembelian harga software original Office Pro 2019.

Perjanjian dalam lisensi adalah alasan yang legal dan sah untuk menggunakan merek orang lain. Akan tetapi, masyarakat ada yang tidak

² <https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/buy/microsoft-365>, akses: 8 Oktober 2020, 11:18 WIB

³ <https://www.microsoft.com/id-id/store/cart>

mau menggunakan cara tersebut dan mereka lebih memilih cara lain yang melanggar hukum (Sujatmitko 2010). Salah satu bentuk pelanggaran terkait lisensi adalah pencurian software atau biasa disebut pembajakan dengan cara menduplikasikan software yang mempunyai hak cipta tanpa izin dan secara ilegal. Tindakan tersebut merupakan pelanggaran terhadap undang-undang hak cipta (Shelly 2014).

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.microsoft.com/id-id/store/cart>. The page header includes the Microsoft logo, navigation links for 'Beranda', 'Microsoft 365', 'Windows', 'Xbox & Games', and 'Professional software', and a search bar. The main content area is titled 'Keranjang' (Cart) and features a product listing for 'Office Professional 2019 Digital' with a quantity of 1 and a price of Rp8.099.999. To the right, a 'Ringkasan pesanan' (Order Summary) box displays the item price, tax, and total amount, all at Rp8.099.999, with a 'Selesai' (Done) button. Below the summary, contact information for customer support is provided: 'Butuh Bantuan? Panggil 01803442416 Nomor pesanan Anda: 6573212550'.

Gambar 2.3 Harga lisensi Office Professional 2019

D. Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

Pembajakan software sudah tidak takut lagi untuk dilakukan dan dianggap suatu tindakan yang biasa dan lumrah untuk dikerjakan. Masalah ini sudah menjadi salah satu dari isu global (Sari, Sadjad, and Nadjib HM 2011). Pembajakan merupakan suatu tindakan kriminal yang dapat diberikan hukuman sesuai dengan apa yang sudah diatur oleh semua negara di dunia termasuk juga Indonesia. Tindakan tersebut merupakan perilaku yang tidak sulit untuk dikerjakan dan tidak ada satu orang pun yang tersakiti secara fisik. Tindakan ini diperkuat dengan hadirnya internet yang mampu menjembatannya. Namun pembajakan sepertinya tidak ada ujungnya baik di Indonesia atau negara lainnya. Orang Asia umumnya lebih memilih memakai produk bajakan dari orang barat. Orang Asia lebih senang melakukan penyalinan, membeli produk digital dan condong membiarkan tindakan pembajakan. Selain itu,

tindakan pembajakan yang dilakukannya benar atau salah tidak menjadi persoalan. Sedangkan orang Amerika cenderung melihat berlandaskan prinsip salah atau benar tanpa tergantung pada situasi dibalik tindakan tersebut. Tindakan pembajakan banyak sekali terjadi di Indonesia (Wicaksono and Urumsah 2017).

Pemerintah telah mengeluarkan aturan hukum terkait dengan undang-undang hak cipta yaitu Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual No. 19 tahun 2002 yang berisi tentang cara perlindungan perangkat lunak (software), berbagai bentuk pembajakan serta sanksi bagi yang melakukan pembajakan tersebut (Anwar 2009). Perlindungan tersebut diberikan selama hidup pencipta dan terus berlangsung selama 50 tahun setelah meninggal penciptanya (Widihastuti 2009).

E. Hukum Pemakaian Software Bajakan

Program komputer (software) merupakan bagian dari perangkat lunak pada sistem komputer. Software ini pada dasarnya adalah karya cipta di bidang ilmu pengetahuan yang layak diberikan perlindungan Hak Cipta. Pengembangan kemampuan nasional khususnya bidang pembuatan software dipandang layak untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya ini. Hal ini harus dilakukan dalam rangka pelaksanaan pembangunan nasional dan dengan pertimbangan semakin penting peranan dan pemakaian komputer. Pelanggaran terhadap hak cipta tersebut akan dikenakan tindak pidana seperti tercantum dalam UU Hak Cipta Bab XIII tentang Ketentuan Pidana yang terdiri dari dua pasal (Kurniawan 2005), yaitu:

- a). **Pasal 72 ayat (3):** Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (Lima Ratus Juta Rupiah).
- b). **Pasal 73 ayat (1):** Ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana Hak Cipta atau Hak terkait serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh negara untuk dimusnahkan.

- c). **Pasal 73 ayat (2)**: Ciptaan sebagaimana dimaksud ayat (1) di bidang seni dan bersifat untuk dapat dipertimbangkan untuk tidak dimusnahkan.

Selain itu, pada tanggal 19-22 Jumadil Akhir 1426 H (26-29 Juli 2005 M), Majelis Ulama Indonesia (MUI) dalam Musyawarah Nasional VII MUI telah mengeluarkan Fatwa MUI tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan menyebutkan bahwa Setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsu, membajak HKI milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah haram⁴.

F. Faktor Penggunaan Software Bajakan

1. Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan yang bertindak sebagai pangkal setiap orang dalam mengerjakan suatu hal. Motivasi dapat disebut juga sebagai faktor-faktor yang mendorong seseorang bertindak atau melakukan suatu hal dengan cara tertentu. Orang akan bersedia mengerjakan sesuatu apabila ada yang ingin dicapainya. Ada beberapa unsur utama yang dimiliki oleh motivasi yaitu, kebutuhan, dorongan dan tujuan (Sisardi 2016). Faktor tersebut dapat bersumber secara internal, maupun dari eksternal. Motivasi adalah suatu hal yang bisa disimpulkan, bukan hal yang bisa diamati. Hal tersebut tidak mampu diamati dengan mudah dari tingkah laku individu lantaran motif tidak selamanya seperti yang dilihat, kadang-kadang malah bertentangan dengan yang dilihat. Apapun kegiatan yang dikerjakan seseorang selalu ada motivasinya (Budi 2015).

Motivasi dari pemakaian teknologi diawali dengan hadirnya persepsi kalau teknologi mempunyai manfaat terutama dalam peningkatan performa kerja. Persepsi tersebut dapat didefinisikan sebagai tingkat seseorang yang percaya bahwa dengan memakai teknologi akan meningkatkan performa kerjanya. Seseorang yang memakai teknologi

⁴ Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor: 1/Munas Vii/Mui/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (Hki)

akan termotivasi apabila teknologi itu menimbulkan dampak yang positif bagi dirinya. Apabila hal tersebut dikaitkan dengan pembajakan terhadap produk digital, fitur yang ada pada produk tersebut sama dengan fitur yang ada pada produk aslinya. Di Indonesia, suatu software bajakan memiliki fitur dan fungsi yang sama yang bisa diperoleh dengan biaya yang murah hingga gratis. Produk yang tidak original tersebut dapat menggantikan kehadiran dari produk aslinya. Hal ini akan menimbulkan persepsi memakai software bajakan performa dari setiap orang akan tetap sama. Niat untuk melakukan pembajakan software pun timbul dengan motivasi dari mendapatkan manfaat yang sama dari produk tidak asli tersebut (Wicaksono and Urumsah 2017).

2. Sikap

Niat untuk melakukan pembajakan software secara signifikan berkaitan dengan sikap terhadap pembajakan. Sikap dapat didefinisikan sebagai suatu tingkat evaluasi dari pengguna terhadap suatu tindakan berkaitan dengan sifat baik dan buruk (Wahid 2004). Sikap orang terhadap objek merupakan suatu perasaan yang memihak/ mendukung ataupun perasaan yang tidak memihak/mendukung pada objek tersebut. Ada banyak faktor yang mempengaruhi perilaku seperti stimulus, motivasi, latar belakang setiap orang. Namun, faktor sikap memiliki peranan penting dalam menjelaskan perilaku individu terhadap lingkungannya. Sebaliknya faktor lingkungan juga mempengaruhi perilaku dan sikap individu. Sikap dalam membajak software komputer dinyatakan sebagai tingkat di mana orang yang memiliki evaluasi yang baik dan belum baik yang berkaitan dengan perilaku yang dipersoalkan (Pradana 2012).

3. Hukum

Salah satu kegiatan yang sangat merugikan banyak kalangan dan melawan hukum terkait hak cipta adalah pembajakan software. Padahal Pemerintah Indonesia sudah menerbitkan Undang-Undang Hak Cipta untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta. Aturan hukum tersebut adalah UU HAKI No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Kekayaan Intelektual yang berisi tentang pedoman perlindungan software, bentuk-bentuk pembajakannya serta sanksi bagi yang melakukan pelanggaran tersebut. Faktor hukum merupakan salah satu penyebab terjadinya peningkatan penjualan software bajakan. Pihak penegak hukum tidak dapat melakukan tindakan sebelum pihak korban membuat laporan pengaduan. Namun, kondisi yang terjadi di lapangan masyarakat belum

bersedia membuat laporan pelanggaran ke pihak penegak hukum. Apalagi selama ini belum ada kasus pelanggaran yang berlanjut ke pengadilan. Kesadaran masyarakat terkait hukum masih sangat rendah yang disebabkan oleh pengetahuan hukum dari masyarakat masih terbatas (Nugroho 2011; Tiara 2015).

4. Kualitas & Harga

Suatu perangkat lunak versi bajakan mempunyai fitur dan fungsi yang sama dengan versi aslinya serta biaya yang harus dikeluarkan untuk mendapatkannya sangat murah hingga bisa gratis. Hal ini dapat menimbulkan anggapan bahwa kenapa mesti membeli produk asli yang dijual dengan harga yang sangat mahal kalau bisa diperoleh produk versi bajakan (Wicaksono and Urumsah 2017).

Faktor harga juga merupakan salah satu penyebab terjadinya pembajakan software. Harga dari software asli yang sangat mahal sehingga sulit dijangkau sehingga mendorong pengguna komputer untuk menggunakan software versi bajakan yang bisa diperoleh dengan harga yang sangat murah. Software ilegal tersebut dapat diperoleh di pasaran dengan harga antara Rp 10.000 hingga Rp 20.000. Permasalahan harga ini tentu menjadi salah satu alasan terjadinya pelanggaran terhadap software (Frayoga 2009). Pengguna komputer yang mempunyai daya beli rendah tentu akan memilih software bajakan dengan kualitas yang hampir sama dengan versi original dan harga yang sangat terjangkau (Victoria et al. 2008)

G. Analisis Faktor

Pengertian Analisis Faktor

Analisis faktor adalah suatu alat yang digunakan untuk menguji instrumen dalam metode statistik multivarian. Saat ini dapat digunakan sebagai prosedur untuk mereduksi data. Analisis faktor dapat menyederhanakan hubungan yang kompleks dan bervariasi pada variabel yang diteliti. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menyatukan faktor yang berkaitan satu sama lain atau yang memiliki korelasi pada suatu struktur data baru yang memiliki set faktor yang lebih kecil. Salah satu fungsi utama dari analisis faktor adalah dapat mereduksi variabel penelitian yang banyak dengan tetap mempertahankan informasi data awal sebanyak mungkin. Sehingga jumlah variabel awal bisa direduksi menjadi beberapa variabel yang lebih kecil lagi (Sartika, Sitepu, and Bangun 2013).

Model Faktor

Analisis faktor mampu mendekatkan data menjadi suatu grup atau membentuk variabel baru yang dilandaskan pada adanya suatu hubungan yang erat antar dimensi pembentuk faktor. Analisis faktor dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu principal component analysis (PCA) dan factor analysis (FA). Semua jenis ini dapat melakukan pereduksi data dan penginterpretasiannya menjadi suatu variabel baru yang diperoleh dari variabel bentukan (Daely, Sinulingga, and Manurung 2013). PCA atau bisa disebut juga dengan Exploratory Faktor Analysis (EFA) dapat mereduksi data dan mengasumsi jumlah specific variance dan error variance dalam jumlah yang kecil. Sedangkan model satu lagi dapat membentuk faktor dan variabel mana saja yang dikelompokkan dalam tiap-tiap faktor yang sudah dibentuk (Rahmi 2016).

Tahapan Analisis Faktor

Pada analisis faktor, ada beberapa proses utama di dalamnya (Utami 2013), yaitu:

- Menentukan apa saja variabel yang akan dianalisis
- Melakukan pengujian variabel yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya sehingga dapat diketahui apa layak atau tidak untuk dilakukannya analisis faktor
- Proses utama dalam analisis faktor yaitu mengesktrak satu atau lebih faktor yang memenuhi tahap sebelumnya (faktoring)
- Intreprestasi terhadap faktor yang telah dibentuk setelah tahap faktoring dilakukan.

H. Penelitian Relevan

Penelitian yang mengkaji masalah produk bajakan di Indonesia masih sangat layak dilakukan. Para peneliti perlu melakukan kajian tentang masalah tersebut sehingga dapat menjadi kontribusi bagi pengusaha dan pemerintah dalam membatasi atau mengurangi terjadinya bisnis produk bajakan (Ekasasi and Diwasasri 2013).

Penelitian (Wahid 2004) tentang motivasi pembajakan software menyebutkan bahwa motivasi utama pembajakan software adalah faktor yang berkaitan dengan kebutuhan dan harga dari software asli yang terlalu mahal. Selain itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses untuk mengambil keputusan terkait membajak software, yaitu faktor

stimulus untuk beraksi, sosial budaya, legal, personal dan faktor situasi. Untuk meminimalisir pembajakan tersebut ada beberapa cara yang dapat diterapkan, di antaranya adalah dengan menggunakan software open source, edukasi masyarakat tentang hak kekayaan intelektual, dan penerapan UU dengan cara konsisten, serta pemberantasan penyebaran software ilegal.

Penelitian yang dilakukan oleh Ekasasi (2013) untuk mengetahui pengaruh dari atribut intrinsik dan ekstrinsik produk dan juga aspek menolak resiko. Aspek dari menolak resiko dan atribut ekstrinsik berpengaruh dengan jelas pada niat beli dari konsumen. Aspek dari atribut produk yang mempunyai sifat ekstrinsik dan aspek untuk menolak resiko ternyata dapat berhubungan signifikan berpengaruh terhadap niat beli software komputer. Namun tidak berlaku pada niat dalam membeli CD musik yang bajakan. Hasil penelitian tersebut diharapkan mampu mengurangi produk bajakan yang dapat dijangkau oleh pelanggan di pasar.

Penelitian yang terkait dengan tindak pidana pembajakan software komputer dengan hak cipta (Frayoga 2009) menyebutkan bahwa dalam penegakan sanksi bagi pembajakan software terdapat beberapa kendala yang belum ditemukan solusinya. Kendala tersebut berupa masih minimnya pemahaman dari masyarakat mengenai hak cipta, sistem pemantauan dan pengawasan penggunaan software bajakan masih belum baik, serta masih ada oknum yang terlibat dengan software bajakan. Selain itu, harga software asli yang dijual dipasaran masih belum terjangkau oleh pengguna komputer.

Penelitian yang dilakukan (Pradana 2012) untuk melakukan pengujian pengaruh dari dimensi *Theory Planned Behaviour* (TPB) terhadap niat memakai software bajakan yang berlandaskan pada fenomena pemakaian aplikasi Microsoft Office bajakan dikalangan mahasiswa. Semakin tinggi seseorang dalam persepsi terhadap software bajakan maka semakin tinggi pula niat seseorang dalam memakai software tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksono and Urumsah 2017) menyebutkan bahwa keinginan (niat) melakukan pembajakan muncul dari persepsi manfaat terhadap produk bajakan dan juga pengaruh sosial. Selain itu, masalah moral ternyata tidak mampu menghalangi perilaku pembajakan dan harga dari produk digital juga tidak adil dan tidak dapat dijangkau oleh mereka dengan pendapatan tidak banyak. Penelitian tersebut diharapkan mampu menambah wawasan bagi perusahaan dan

pemerintah terkait alasan terjadinya pembajakan. Sehingga pemerintah nantinya perlu untuk memperketat aturan-aturan dalam hal melindungi HKI dan pencegahan pembajakan.

Penelitian lain (Anwar 2009) yang berkaitan dengan pengaruh faktor psikologi terhadap penggunaan software bajakan diperoleh hasilnya adalah pembajakan software bukan disebabkan oleh faktor tidak adanya pengetahuan terhadap Undang-Undang, tapi disebabkan oleh faktor pragmatis dan ekonomis. Dalam hal ini, pengguna lebih mudah untuk mendapatkan produk yang diperlukannya. Selain itu, barang yang dibutuhkan bisa diperoleh dengan harga yang murah kenapa harus harus membeli yang mahal. Padahal mereka mengetahui hal tersebut melanggar hukum. Selain itu, muncul dorongan secara psikologis untuk memakai software baru agar tidak merasa ketinggalan teknologi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pada umumnya pendekatan penelitian atau biasa disebut paradigma penelitian ada dua jenis yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan jika seseorang hendak memulai pendekatan dengan suatu teori dan berusaha untuk membuktikan kebenaran dan teori tersebut. Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan apabila seseorang ingin menafsirkan realitas dan berkeinginan untuk membuat teori berdasarkan apa yang terjadi (Mulyadi 2015).

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk mengumpulkan data berdasarkan pada faktor-faktor yang dapat menjadi penunjang dari objek yang diteliti, dan menganalisis faktor tersebut untuk mencari peranannya (Aan Prabowo and Heriyanto 2013). Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang apa yang ada pada suatu variabel bukan untuk menguji suatu hipotesis tertentu. Penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui, meninjau dan menggambarkan suatu objek yang diteliti dengan angka-angka sesuai dengan apa adanya dan mengambil kesimpulan dari hal tersebut sesuai dengan yang didapatkan ketika diteliti (Putra 2015). Diagram alir dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan Maret s.d September 2020. Pada saat penelitian ini berlangsung sedang dalam masa tanggap darurat COVID-19 sehingga periode penelitian ini menjadi lebih lama dari yang direncanakan. Tempat penelitian ini adalah pada Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh. Pemilihan tempat penelitian ini dilakukan dengan sengaja (*purposive*) dengan pertimbangan bahwa UIN Ar-Raniry adalah salah satu perguruan tinggi negeri islam di Aceh di mana tenaga pendidiknya banyak yang sudah menggunakan komputer untuk menunjang kegiatan akademik, perkuliahan dan lainnya.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah suatu kelompok yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu. Dalam kelompok ini dijelaskan lebih spesifik terkait siapa saja atau bagian mana yang dapat menjadi sasaran dari penelitian yang dilakukan. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti. Peneliti tidak mungkin mengkaji semua yang terdapat dalam populasi. Hal ini tentu akan menyulitkan peneliti dan membutuhkan tenaga, waktu dan dana yang besar. Untuk itu, peneliti bisa memanfaatkan data yang diperoleh dari sampel yang diambil. Ada beberapa metode sampling yang bisa digunakan, misalnya secara random, sistematis (Firdaus and Zamzan 2018).

Adapun populasi dari penelitian ini adalah semua tenaga pendidik (dosen) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh baik yang berstatus PNS, Non PNS dan kontrak. Berdasarkan data yang diperoleh dari kepegawaian, jumlah tenaga pendidik di kalangan UIN Ar-Raniry adalah 606 orang. Sedangkan sampel yang akan diambil adalah tenaga pendidik yang memakai software bajakan.

D. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Convenience Sampling*. Teknik ini dapat disebut juga dengan sampling kebetulan. Siapa saja orang yang dengan kebetulan dijumpai saat pengambilan data. Apabila orang tersebut dianggap cocok sebagai sampel yang diperlukan. Maksud sengaja disini adalah peneliti secara sengaja memilih sampel pada orang yang dijumpai atau berada pada saat yang tepat, mudah dan dapat dijangkau (Wagiran 2019). Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan Rumus Slovin karena jumlah populasinya diketahui (Pradana and Reventiary 2016), yaitu:

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

Keterangan:

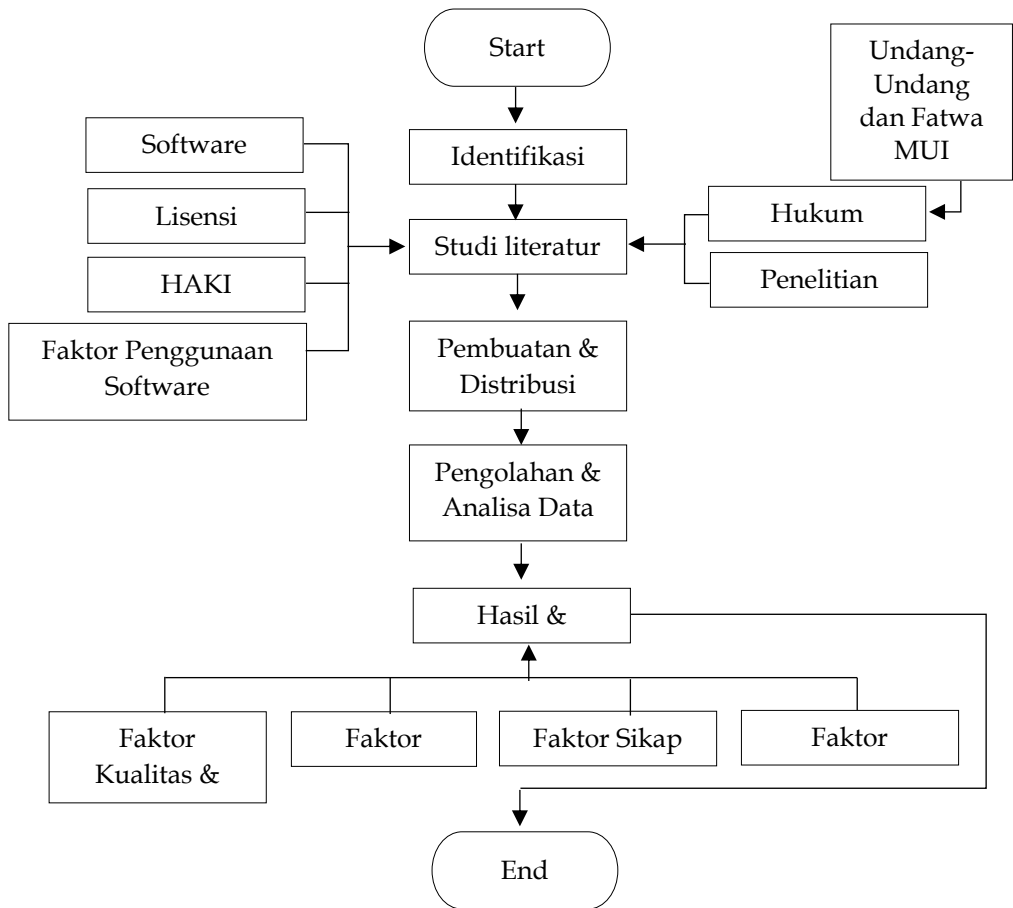
n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = margin error

Sedangkan margin error yang digunakan adalah 10%. Sehingga jumlah sampel yang digunakan adalah 86 tenaga pendidik. Namun jumlah sampel yang terkumpul setelah kuisioner disebarkan adalah 114 responden sehingga. Data yang diperoleh merupakan data primer yang dikumpulkan

langsung dari kuisisioner yang disebarakan kepada responden. Penyebaran kuisisioner tersebut dilakukan dalam dua tahapan. Pengumpulan data pada tahap pertama dengan menyebarkan kuisisioner via online menggunakan docs.google.com/forms. Link tersebut dikirim ke responden dari berbagai fakultas di UIN Ar-Raniry. Selanjut dilakukan tahap kedua dengan pertimbangan bahwa data yang terkumpul belum mencukupi. Tahap kedua ini dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner tersebut secara offline.



Gambar 3.1 Diagram alir penelitian

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil kuisisioner selanjutnya diolah dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Proses tersebut dilakukan setelah selesai tahapan dari uji validitas dan uji reliabilitas data. Selanjutnya data diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis faktor dan interpretasi faktor sehingga diperoleh faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pemakaian software bajakan.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari beberapa pertanyaan tentang software bajakan, dan beberapa item pertanyaan yang sudah tervalidasi dari penelitian sebelumnya. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian besar menggunakan item-item yang diadopsi dari (Mardalis and Dharma 2012). Selain itu, peneliti juga mengadopsi dari (Pradana 2012). Adapun kisi-kisi dari instrumen penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen penelitian

No	Aspek	Indikator
1	Tidak ditangkap	<ul style="list-style-type: none">• Tidak takut menggunakan software bajakan karena kemungkinan untuk ditangkap sangat kecil
2	Waktu lama	<ul style="list-style-type: none">• Software bajakan bisa dipakai untuk jangka waktu yang lama
3	Membutuhkan	<ul style="list-style-type: none">• Memilih menggunakan software bajakan daripada beli software asli• Perlu software bajakan dalam menyelesaikan tugas-tugas dan tanggung jawab
4	Ikut Orang lain	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan software bajakan karena ikut orang lain yang juga menggunakannya.

5	Konsep software bajakan	<ul style="list-style-type: none"> • Tahu kalau laptopnya menggunakan software bajakan
6	Migrasi ke software halal	<ul style="list-style-type: none"> • Mau berhenti menggunakan software bajakan • Mau membeli software asli dan beralih ke software halal/open source • Tidak tahu di mana bisa mendapatkan software original
7	Harga	<ul style="list-style-type: none"> • Harga software asli yang dijual sangat mahal • Tidak sanggup untuk membeli software asli/original
8	Bahaya memakai software bajakan	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas software bajakan dengan software asli sama saja • Software bajakan itu bahaya digunakan pada laptop
9	Hukum memakai software bajakan	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software bajakan itu sebenarnya mengambil hak orang lain tanpa izin • Penggunaan software bajakan itu melanggar UU Hak Cipta
10	Membajak itu baik	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software bajakan itu adalah hal yang baik
11	Membajak itu legal	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software bajakan itu adalah hal yang legal
12	Membajak itu etis	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software bajakan itu adalah hal yang etis

13	Membajak itu bijak	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software bajakan itu adalah hal yang bijak
14	Membajak itu bermanfaat	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software bajakan itu adalah hal yang bermanfaat
15	Membajak itu menarik	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software bajakan itu adalah hal yang menarik

Teknik untuk mengukur variabel tersebut menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan pendapat individu atau kelompok terkait dengan isu sosial. Adapun skala tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini (Wulan 2015), yaitu:

Tabel 3.2 Skala likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

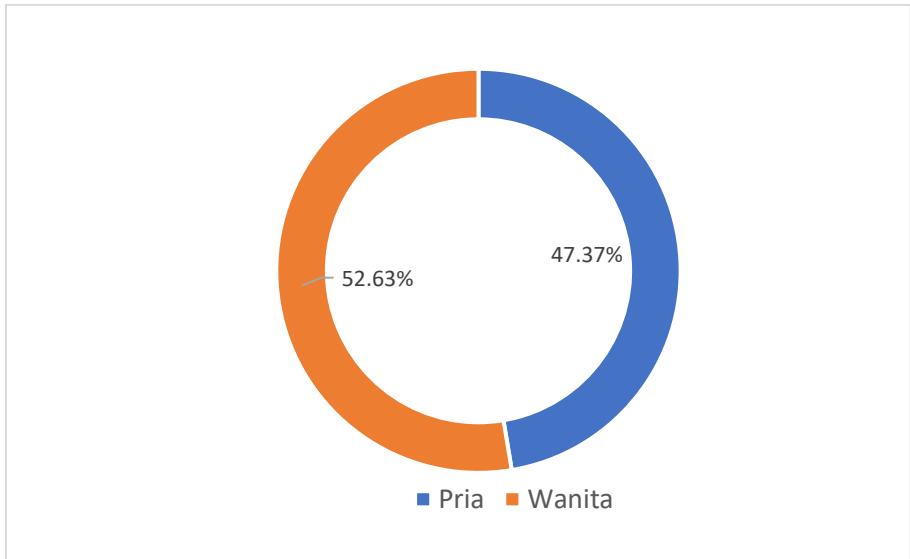
A. Analisis Deskriptif Responden

1. Deskripsi Responden

Penelitian ini memakai data primer melalui kuisisioner yang disebarakan secara acak kepada tenaga pendidik di lingkungan UIN Ar-Raniry. menerapkan analisis deskriptif sederhana dengan mendeskripsikan data-data yang sudah dikumpulkan. Pengumpulan data dibagi dalam dua tahapan, yaitu, tahapan pertama dengan menyebarkan kuisisioner via online menggunakan googlesheet sehingga responden dapat mengisi kuisisioner tersebut kapan saja baik menggunakan *smartphone* ataupun dengan laptopnya. Pengumpulan data tahapan pertama ini ternyata butuh waktu yang agak lama. Responden tidak langsung mengisi kuisisioner tersebut ketika *link* untuk isi kuisisioner diperoleh. Bahkan sebagian responden harus diingatkan kembali dan dikirim ulang lagi *link* tersebut. Hal tersebut dapat dimaklumi mengingat responden adalah tenaga pendidik yang mempunyai kesibukan tersendiri. Data yang terkumpul via online masih kurang sehingga tahapan berikutnya dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner secara langsung menjumpai responden yang bersangkutan. Jumlah sampel yang diperoleh adalah 114 responden. Adapun deskripsi mengenai responden penelitian adalah:

- **Responden berdasarkan jenis kelamin**

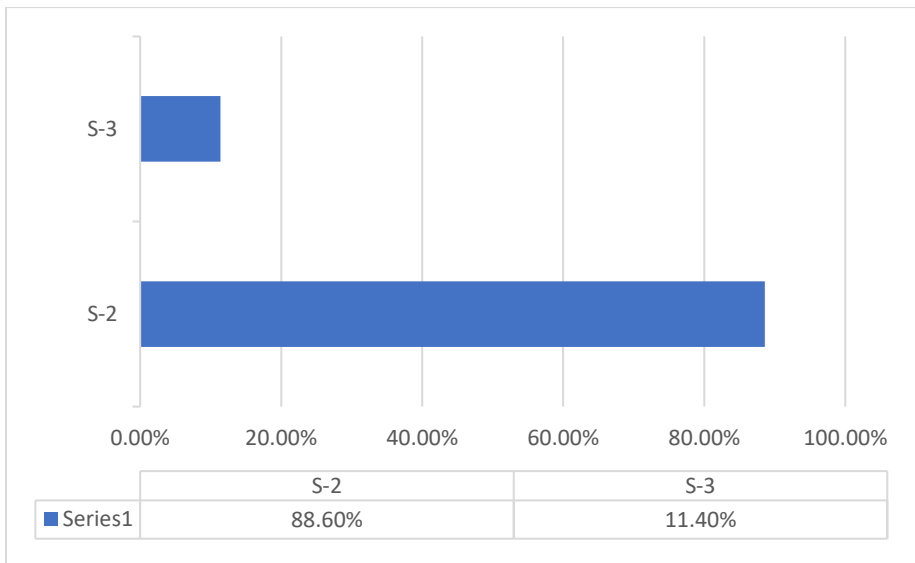
Berdasarkan tabel berikut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden adalah berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 64 responden dengan persentase 52.63%. Sedangkan responden dengan jenis kelamin laki-laki adalah sebanyak 54 responden dengan persentase 47.37%. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang paling banyak dijumpai adalah dari kalangan wanita. Ilustrasi tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1. Jenis Kelamin Responden

- **Responden berdasarkan jenjang pendidikan**

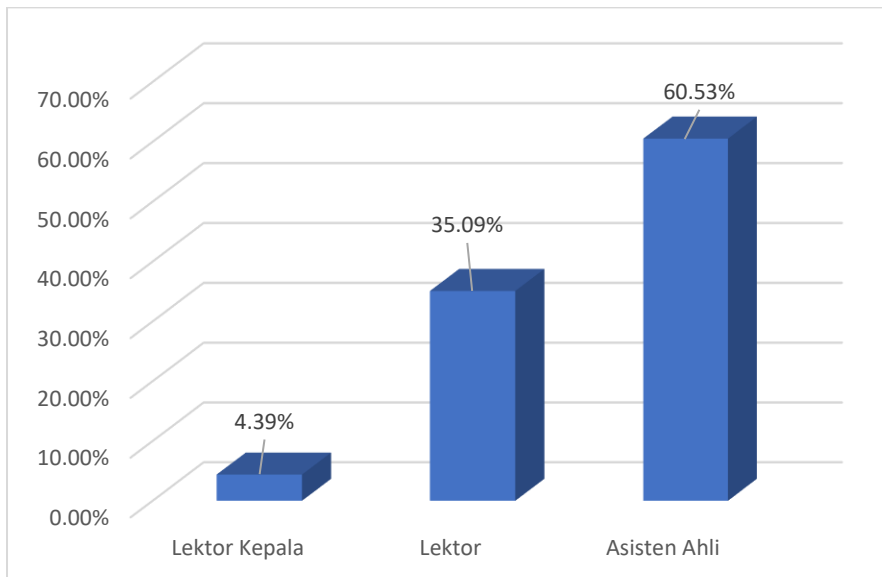
Jenjang pendidikan dari responden paling didominasi oleh S-2 yaitu 88.60%. Selebihnya adalah jenjang S-3 yaitu 11.40%. Tidak ada data dari responden jenjang pendidikan S-3.



Gambar 4.2. Responden berdasarkan Jenjang Pendidikan Responden

- **Responden berdasarkan jabatan fungsional**

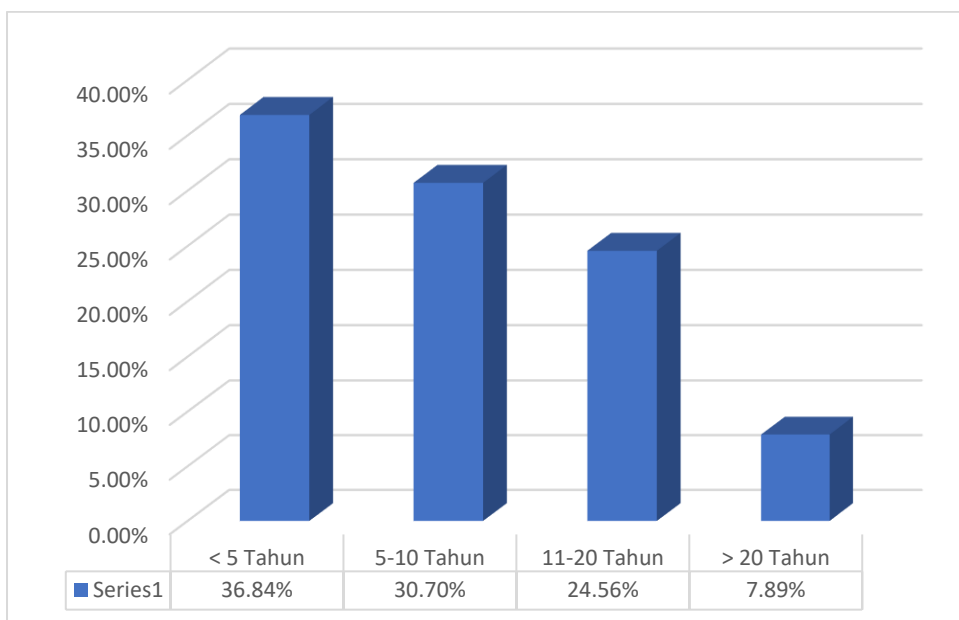
Lebih dari sebagian responden didominasi oleh tenaga pendidik dengan jabatan fungsionalnya adalah Asisten Ahli yaitu 69 responden dengan persentase 60.53%. Selanjutnya diikuti oleh jabatan fungsional Lektor berjumlah 40 responden dengan persentasenya adalah 35.09%. Sedangkan untuk jabatan fungsional Lektor Kepala paling sedikit yaitu sebanyak 5 responden dengan persentasenya adalah 4.39%.



Gambar 4.3. Responden berdasarkan Jabatan Fungsional Responden

- **Responden berdasarkan masa kerja**

Kriteria responden berdasarkan masa kerja terbagi dalam 4 kelompok, yaitu, masa kerja kurang dari 5 tahun, masa kerja antara 5 sampai 10 tahun, masa kerja antara 11 hingga 20 tahun dan masa kerja lebih dari 20 tahun. Responden yang lama masa kerja kurang dari 5 tahun adalah 36.84%. Selanjutnya responden dengan lama masa kerja 5 s.d 10 tahun yaitu 30.70%. Responden yang sudah mempunyai masa kerja 11 s.d 20 tahun adalah 24.56%. Sedangkan sisanya adalah responden senior yang telah bekerja lebih dari 20 tahun yaitu 7.89%.



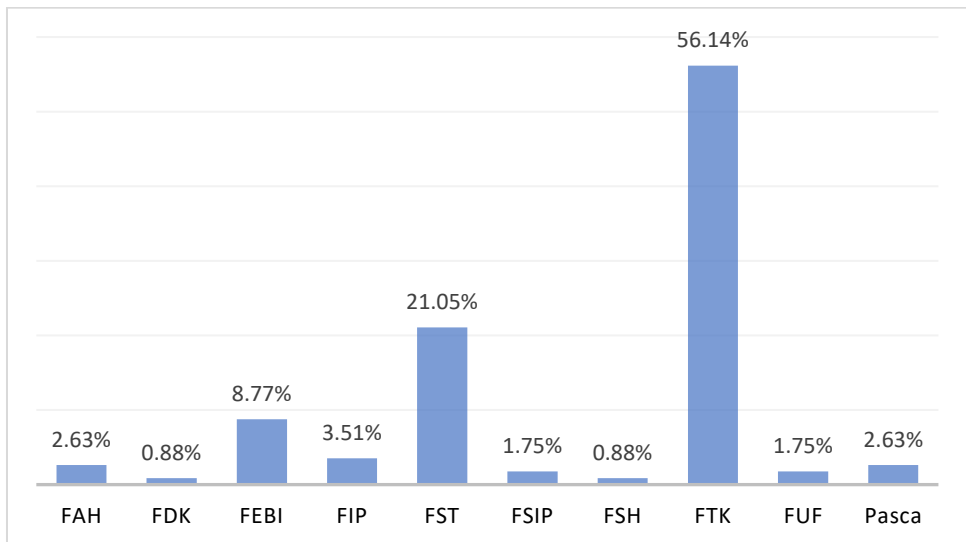
Gambar 4.4 Responden berdasarkan Jenjang Pendidikan Responden

- **Responden berdasarkan fakultas**

Responden berasal dari berbagai fakultas di lingkungan UIN Ar-Raniry. Tabel 4.5 menunjukkan data fakultas dari kampus tersebut. Responden terbanyak berasal dari Fakultas Tarbiyah & Keguruan yaitu 56.14%. responden terbanyak posisi kedua berasal dari dari Fakultas Sains & Teknologi yaitu 21.05%. Jumlah responden dari Fakultas Ekonomi & Bisnis adalah 8.77%. Persentase responden dari Fakultas Ilmu Psikologi adalah 3.51%. Posisi berikutnya disusul responden dari Fakultas Adab & Humaniora dengan persentasenya adalah 2.63%. Dari Pasca Sarjana UIN Ar-Raniry ada 2.63% responden yang mengisi kuisisioner yang telah disebar. Responden dari Fakultas Sosial & Ilmu Pemerintahan dan Fakultas Ushuluddin & Filsafat mempunyai persentase yang sama yaitu 1.75%. Sedangkan posisi terakhir berasal dari 2 fakultas yaitu, Fakultas Dakwah & Komunikasi dan Fakultas Syariah & Hukum yang mempunyai persentase yang sama yaitu 0.88% responden yang mengisi kuisisioner yang telah disebar. Ilustrasi secara grafis dapat dilihat pada Gambar 4.5.

Tabel 4.1 Fakultas di UIN Ar-Raniry

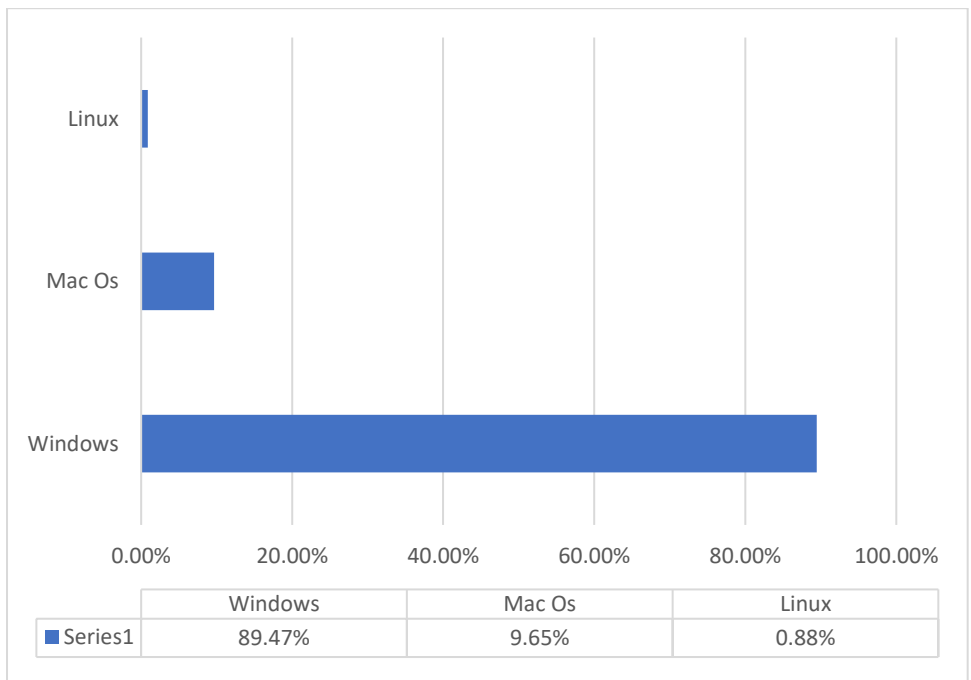
No	Fakultas	Kode	Jumlah	Persentase
1	Fakultas Adab & Humaniora	FAH	3	2.63%
2	Fakultas Dakwah & Komunikasi	FDK	1	0.88%
3	Fakultas Ekononi & Bisnis Islam	FEBI	10	8.77%
4	Fakultas Ilmu Psikologi	FIP	4	3.51%
5	Fakultas Sains & Teknologi	FST	24	21.05%
6	Fakultas Sosial & Ilmu Pemerintahan	FSIP	2	1.75%
7	Fakultas Syariah & Hukum	FSH	1	0.88%
8	Fakultas Tarbiyah & Keguruan	FTK	64	56.14%
9	Fakultas Ushuluddin & Filsafat	FUF	2	1.75%
10	Pascasarjana UIN Ar-Raniry	Pasca	3	2.63%
Jumlah			114	100%



Gambar 4.5. Responden Berdasarkan Fakultas

- **Responden berdasarkan OS yang digunakan**

Ada tiga jenis *Operating System* (OS) yang digunakan pada laptop responden yang telah diperoleh datanya seperti pada gambar 4.6. Responden yang menggunakan OS Windows hampir mencapai 90%. OS tersebut merupakan versi berbayar sehingga pengguna harus membeli lisensi untuk menggunakannya. Akan tetapi, OS tersebut adalah paling banyak digunakan oleh kalangan tenaga pendidik di kalangan kampus yang diteliti. Sedangkan Mac OS mempunyai persentase 9.65 responden yang menggunakannya. Mac OS merupakan operasi sistem yang berbayar juga. Sedangkan OS versi gratis hanya 0.88% responden yang menggunakannya.



Gambar 4.6. OS yang digunakan responden

2. Distribusi Tanggapan Responden

- **Distribusi jawaban responden terhadap X1**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X1 yaitu responden mengetahui kalau laptop yang digunakannya menggunakan software bajakan dapat dilihat pada tabel 4.2. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 24 responden menyatakan sangat setuju, 12 responden yang menjawab setuju, 23 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 17 responden yang menjawab tidak setuju serta 38 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sekitar 31.58% responden mengetahui kalau laptop yang digunakannya menggunakan software ilegal, sedangkan yang tidak mengetahuinya adalah hampir 50%.

Tabel 4.2 Distribusi jawaban responden terhadap X1

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	24	120	21.05
Setuju (4)	12	48	10.53
Netral (3)	23	69	20.18
Tidak Setuju (2)	17	34	14.91
Sangat Tidak Setuju (1)	38	38	33.33
Jumlah	114	309	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X2**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X2 yaitu responden lebih memilih menggunakan software bajakan dari pada membeli software asli dapat dilihat pada tabel 4.3. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 6 responden menyatakan sangat setuju, 2 responden yang menjawab setuju, 27 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 24 responden yang menjawab tidak setuju serta 55 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang lebih memilih menggunakan software bajakan dari pada membeli software asli ada 7.02%. Sebagian besar responden yang tidak memilihnya adalah 69.30%

Tabel 4.3 Distribusi jawaban responden terhadap (X2)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	6	30	5.26
Setuju (4)	2	8	1.75
Netral (3)	27	81	23.68
Tidak Setuju (2)	24	48	21.05
Sangat Tidak Setuju (1)	55	55	48.25
Jumlah	114	222	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X3**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X3 yaitu software bajakan bisa dipakai untuk jangka waktu yang lama dapat dilihat pada tabel 4.4. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 8 responden menyatakan sangat setuju, 7 responden yang menjawab setuju, 26 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 27 responden yang menjawab tidak setuju serta 46 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden menganggap software bajakan bisa dipakai untuk jangka waktu yang lama adalah 13.16%. Sebagian besar responden tidak menyetujui kalau software bajakan bisa dipakai untuk jangka waktu yang lama yaitu 64.04%

Tabel 4. 4 Distribusi jawaban responden terhadap (X3)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	8	40	7.02
Setuju (4)	7	28	6.14
Netral (3)	26	78	22.81
Tidak Setuju (2)	27	54	23.68
Sangat Tidak Setuju (1)	46	46	40.35
Jumlah	114	246	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X4**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X4 yaitu harga software asli yang dijual pada toko komputer sangat mahal dapat dilihat pada tabel 4.5. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 40 responden menyatakan sangat setuju, 31 responden yang menjawab setuju, 23 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 16 responden yang menjawab tidak

setuju serta 4 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menganggap software asli itu sangat mahal adalah 62.28%. Hanya sebagian kecil responden yang menganggap kalau software asli itu mahal yaitu 17.54%

Tabel 4.5 Distribusi jawaban responden terhadap (X4)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	40	200	35.09
Setuju (4)	31	124	27.19
Netral (3)	23	69	20.18
Tidak Setuju (2)	16	32	14.04
Sangat Tidak Setuju (1)	4	4	3.51
Jumlah	114	429	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X5**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X5 yaitu perlu software bajakan untuk menyelesaikan tugas-tugas dan tanggung jawab sebagai tenaga pendidik dapat dilihat pada tabel 4.6. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 11 responden menyatakan sangat setuju, 10 responden yang menjawab setuju, 29 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 25 responden yang menjawab tidak setuju serta 39 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang memerlukan software bajakan untuk menyelesaikan tugas-tugas dan tanggung jawab sebagai dosen adalah 18.42%. Sedangkan yang tidak memerlukannya yaitu 56.14%

Tabel 4.6 Distribusi jawaban responden terhadap (X5)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	11	55	9.65
Setuju (4)	10	40	8.77
Netral (3)	29	87	25.44
Tidak Setuju (2)	25	50	21.93
Sangat Tidak Setuju (1)	39	39	34.21
Jumlah	114	271	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X6**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X6 yaitu menggunakan software bajakan karena ikut orang lain yang juga menggunakannya dapat

dilihat pada tabel 4.7. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 7 responden menyatakan sangat setuju, 6 responden yang menjawab setuju, 20 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 31 responden yang menjawab tidak setuju serta 50 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang menggunakan software bajakan karena ikut orang lain yang juga adalah 11.40%. Sedangkan yang tidak ikut orang lain yaitu 71.05%

Tabel 4.7 Distribusi jawaban responden terhadap (X6)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	7	35	6.14
Setuju (4)	6	24	5.26
Netral (3)	20	60	17.54
Tidak Setuju (2)	31	62	27.19
Sangat Tidak Setuju (1)	50	50	43.86
Jumlah	114	231	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X7**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X7 yaitu tidak takut menggunakan software bajakan karena kemungkinan untuk ditangkap sangat kecil dapat dilihat pada tabel 4.8. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 8 responden menyatakan sangat setuju, 7 responden yang menjawab setuju, 24 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 27 responden yang menjawab tidak setuju serta 48 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden tidak takut menggunakan software bajakan karena kemungkinan untuk ditangkap sangat kecil adalah 13.16%. Sedangkan yang takut menggunakannya yaitu 65.79%

Tabel 4.8 Distribusi jawaban responden terhadap (X7)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	8	40	7.02
Setuju (4)	7	28	6.14
Netral (3)	24	72	21.05
Tidak Setuju (2)	27	54	23.68
Sangat Tidak Setuju (1)	48	48	42.11
Jumlah	114	242	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X8**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X8 yaitu asumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang baik dapat dilihat pada tabel 4.9. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 3 responden menyatakan sangat setuju, 2 responden yang menjawab setuju, 12 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 21 responden yang menjawab tidak setuju serta 76 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang baik adalah 4.39%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 85.09%

Tabel 4.9 Distribusi jawaban responden terhadap (X8)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	3	15	2.63
Setuju (4)	2	8	1.75
Netral (3)	12	36	10.53
Tidak Setuju (2)	21	42	18.42
Sangat Tidak Setuju (1)	76	76	66.67
Jumlah	114	177	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X9**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X9 yaitu asumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang legal dapat dilihat pada tabel 4.10. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 5 responden menyatakan sangat setuju, 8 responden yang menjawab setuju, 11 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 21 responden yang menjawab tidak setuju serta 69 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang legal adalah 11.40%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 78.95%

Tabel 4.10 Distribusi jawaban responden terhadap (X9)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	5	25	4.39
Setuju (4)	8	32	7.02
Netral (3)	11	33	9.65
Tidak Setuju (2)	21	42	18.42
Sangat Tidak Setuju (1)	69	69	60.53
Jumlah	114	201	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X10**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X10 yaitu asumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang etis dapat dilihat pada tabel 4.11. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 4 responden menyatakan sangat setuju, 3 responden yang menjawab setuju, 13 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 25 responden yang menjawab tidak setuju serta 69 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang etis adalah 6.14%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 82.46%

Tabel 4.11 Distribusi jawaban responden terhadap (X10)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	4	20	3.51
Setuju (4)	3	12	2.63
Netral (3)	13	39	11.40
Tidak Setuju (2)	25	50	21.93
Sangat Tidak Setuju (1)	69	69	60.53
Jumlah	114	190	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X11**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X11 yaitu asumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang bijak dapat dilihat pada tabel 4.12. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 2 responden menyatakan sangat setuju, 3 responden yang menjawab setuju, 15 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 25 responden yang menjawab tidak setuju serta 69 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang bijak adalah 4.39%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 82.46%

Tabel 4.12 Distribusi jawaban responden terhadap (X11)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	2	10	1.75
Setuju (4)	3	12	2.63
Netral (3)	15	45	13.16
Tidak Setuju (2)	25	50	21.93
Sangat Tidak Setuju (1)	69	69	60.53
Jumlah	114	186	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X12**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X12 yaitu asumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang bermanfaat dapat dilihat pada tabel 4.13. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 6 responden menyatakan sangat setuju, 10 responden yang menjawab setuju, 26 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 20 responden yang menjawab tidak setuju serta 52 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang bermanfaat adalah 14.04%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 63.16%

Tabel 4.13 Distribusi jawaban responden terhadap (X12)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	6	30	5.26
Setuju (4)	10	40	8.77
Netral (3)	26	78	22.81
Tidak Setuju (2)	20	40	17.54
Sangat Tidak Setuju (1)	52	52	45.61
Jumlah	114	240	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X13**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X13 yaitu asumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang menarik dapat dilihat pada tabel 4.14. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 5 responden menyatakan sangat setuju, 4 responden yang menjawab setuju, 17 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 29 responden yang menjawab tidak setuju serta 59 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu adalah hal yang menarik adalah 7.89%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 77.19%

Tabel 4.14 Distribusi jawaban responden terhadap (X13)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	5	25	4.39
Setuju (4)	4	16	3.51

Netral (3)	17	51	14.91
Tidak Setuju (2)	29	58	25.44
Sangat Tidak Setuju (1)	59	59	51.75
Jumlah	114	209	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X14**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X14 yaitu penggunaan software bajakan itu sebenarnya mengambil hak orang lain tanpa izin dapat dilihat pada tabel 4.15. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 69 responden menyatakan sangat setuju, 19 responden yang menjawab setuju, 12 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 4 responden yang menjawab tidak setuju serta 10 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu mengambil hak orang lain tanpa izin adalah 77.19%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 12.28%

Tabel 4. 15 Distribusi jawaban responden terhadap (X14)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	69	345	60.53
Setuju (4)	19	76	16.67
Netral (3)	12	36	10.53
Tidak Setuju (2)	4	8	3.51
Sangat Tidak Setuju (1)	10	10	8.77
Jumlah	114	475	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X15**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X15 yaitu penggunaan software bajakan itu melanggar UU Hak Cipta dapat dilihat pada tabel 4.16. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 70 responden menyatakan sangat setuju, 21 responden yang menjawab setuju, 9 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 5 responden yang menjawab tidak setuju serta 9 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau menggunakan software bajakan itu melanggar UU Hak Cipta adalah 79.82%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 12.28%

Tabel 4. 16 Distribusi jawaban responden terhadap (X15)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	70	350	61.40
Setuju (4)	21	84	18.42
Netral (3)	9	27	7.89
Tidak Setuju (2)	5	10	4.39
Sangat Tidak Setuju (1)	9	9	7.89
Jumlah	114	480	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X16**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X16 yaitu kualitas software bajakan dengan software asli sama saja dapat dilihat pada tabel 4.17. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 6 responden menyatakan sangat setuju, 14 responden yang menjawab setuju, 26 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 32 responden yang menjawab tidak setuju serta 36 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang berasumsi kalau kualitas software bajakan dengan software asli sama saja adalah 17.54%. Sedangkan yang tidak berasumsi demikian yaitu 59.65%

Tabel 4.17. Distribusi jawaban responden terhadap (X16)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	6	30	5.26
Setuju (4)	14	56	12.28
Netral (3)	26	78	22.81
Tidak Setuju (2)	32	64	28.07
Sangat Tidak Setuju (1)	36	36	31.58
Jumlah	114	264	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X20**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X20 yaitu tidak tahu di mana bisa mendapatkan software original dapat dilihat pada tabel 4.18. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 14 responden menyatakan sangat setuju, 17 responden yang menjawab setuju, 36 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 20 responden yang menjawab tidak

setuju serta 27 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang tidak tahu di mana bisa mendapatkan software original adalah 27.19%. Sedangkan yang tahu yaitu 41.23%

Tabel 4.18 Distribusi jawaban responden terhadap (X20)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	14	70	12.28
Setuju (4)	17	68	14.91
Netral (3)	36	108	31.58
Tidak Setuju (2)	20	40	17.54
Sangat Tidak Setuju (1)	27	27	23.68
Jumlah	114	313	100

- **Distribusi jawaban responden terhadap X21**

Distribusi tanggapan responden terhadap variabel X21 yaitu tidak sanggup untuk membeli software asli/original dapat dilihat pada tabel 4.19. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 19 responden menyatakan sangat setuju, 22 responden yang menjawab setuju, 44 menyatakan netral terhadap pernyataan tersebut dan 11 responden yang menjawab tidak setuju serta 18 responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang tidak sanggup untuk membeli software asli/original adalah 35.96%. Sedangkan yang sanggup beli yaitu 25.44%

Tabel 4.19 Distribusi jawaban responden terhadap (X21)

Nilai	F	Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (5)	19	95	16.67
Setuju (4)	22	88	19.30
Netral (3)	44	132	38.60
Tidak Setuju (2)	11	22	9.65
Sangat Tidak Setuju (1)	18	18	15.79
Jumlah	114	355	100

B. Analisis Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Hasil pengujian validitas dari instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 4.20. Hasil diperoleh bahwa dari seluruh item pertanyaan, 18 item yang memenuhi $r_{xy} > r_{tabel}$ sehingga hasilnya valid. Selain itu, 3 item dinyatakan invalid setelah pengujian. Sehingga item tersebut dihapus.

Tabel 4.20. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Pertanyaan	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
x1	0.503	0.155	Valid
x2	0.635	0.155	Valid
x3	0.472	0.155	Valid
x4	0.428	0.155	Valid
x5	0.707	0.155	Valid
x6	0.607	0.155	Valid
x7	0.564	0.155	Valid
x8	0.533	0.155	Valid
x9	0.543	0.155	Valid
x10	0.551	0.155	Valid
x11	0.607	0.155	Valid
x12	0.689	0.155	Valid
x13	0.621	0.155	Valid
x14	0.239	0.155	Valid
x15	0.226	0.155	Valid
x16	0.377	0.155	Valid
x17	0.098	0.155	Invalid
x18	-0.085	0.155	Invalid
x19	-0.087	0.155	Invalid
x20	0.355	0.155	Valid
x21	0.531	0.155	Valid

Sumber: hasil olahan data primer

Uji Realibilitas

Keputusan reliabilitas adalah jika Cronbach's Alpha > 0.6 maka butir pertanyaan tersebut konsisten (reliabel). Jika Alpha < 0.6 maka butir

pertanyaan tersebut tidak konsisten (reliabel). Berdasarkan hasil uji Cronbach's Alpha (tabel 4.21) untuk menguji reliabilitas dan dasar pengambilan keputusan untuk reliabilitas data diperoleh bahwa butir-butir pertanyaan dapat disimpulkan reliabel atau konsisten karena nilai Cronbach's Alpha =0.849 lebih besar dari 0.6.

Tabel 4.21. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

	Alpha	r_{tabel}	Keterangan
Variabel	0.849	0.155	reliabel

Sumber: hasil olahan data primer

Selain itu, reliabilitas dapat juga diuji dengan menggunakan syarat jika nilai alpha > r_{tabel}, maka variabelnya reliabel. Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai alpha > r_{tabel}=0,155, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel semuanya.

C. Analisis Faktor

Dalam penelitian ini, ada dua tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan proses analisis faktor, yaitu asumsi analisis faktor dan intepretasi analisis faktor. Tahapan pertama dilakukan dengan uji *determinant of correlation matrix*, *KMO and Bartlett's Test* serta *Measures of Sampling Adequacy (MSA)*. Tahapan akhir dilakukan dengan beberapa langkah yaitu *communalities*, faktor yang terbentuk, *factor loading*, *rotated component Matrix*, dan *component transformation matrix* serta *factor score*.

1. Asumsi Analisis Faktor

a. Uji Determinant of Correlation Matrix

Asumsi Analisis Faktor yang pertama adalah Uji Determinant of Correlation Matrix. Matrik korelasi dikatakan antar variabel saling terkait apabila determinan bernilai mendekati nilai 0. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Determinant of Correlation Matrix sebesar 0,000. Nilai ini mendekatai 0, dengan demikian matrik korelasi antara variabel saling terkait. Hasil Uji Determinant of Correlation Matrix dapat dilihat pada tabel 4.22.

Tabel 4.22 Correlation Matrix^a

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X20	X21
X1	1.000	.399	.260	.314	.423	.248	.310	.282	.185	.277	.165	.288	.251	.074	.092	.074	.082	.227
X2	.399	1.000	.494	.344	.714	.387	.555	.244	.208	.185	.326	.540	.562	-.129	-.118	.269	.159	.415
X3	.260	.494	1.000	.266	.408	.353	.270	.254	.152	.163	.284	.407	.419	-.159	-.156	.269	.119	.189
X4	.314	.344	.266	1.000	.319	.158	.198	.047	-.068	.030	.049	.219	.245	.127	.046	.148	.156	.305
X5	.423	.714	.408	.319	1.000	.554	.570	.262	.231	.216	.320	.535	.533	-.028	-.071	.259	.265	.525
X6	.248	.387	.353	.158	.554	1.000	.493	.266	.271	.251	.290	.414	.445	.032	.020	.120	.331	.296
X7	.310	.555	.270	.198	.570	.493	1.000	.262	.289	.266	.310	.449	.473	-.053	-.046	.288	.053	.260
X8	.282	.244	.254	.047	.262	.266	.262	1.000	.577	.498	.526	.385	.307	-.018	-.070	.143	.137	.312
X9	.185	.208	.152	-.068	.231	.271	.289	.577	1.000	.670	.657	.442	.342	-.087	-.033	.254	.200	.250
X10	.277	.185	.163	.030	.216	.251	.266	.498	.670	1.000	.660	.480	.356	-.127	-.028	.255	.195	.340
X11	.165	.326	.284	.049	.320	.290	.310	.526	.657	.660	1.000	.612	.636	-.141	-.085	.376	.162	.374
X12	.288	.540	.407	.219	.535	.414	.449	.385	.442	.480	.612	1.000	.794	-.119	-.067	.406	.116	.358
X13	.251	.562	.419	.245	.533	.445	.473	.307	.342	.356	.636	.794	1.000	-.165	-.091	.539	.113	.369
X14	.074	-.129	-.159	.127	-.028	.032	-.053	-.018	-.087	-.127	-.141	-.119	-.165	1.000	.836	-.064	.042	-.100
X15	.092	-.118	-.156	.046	-.071	.020	-.046	-.070	-.033	-.028	-.085	-.067	-.091	.836	1.000	-.009	-.005	-.089
X16	.074	.269	.269	.148	.259	.120	.288	.143	.254	.255	.376	.406	.539	-.064	-.009	1.000	-.147	.147
X20	.082	.159	.119	.156	.265	.331	.053	.137	.200	.195	.162	.116	.113	.042	-.005	-.147	1.000	.484
X21	.227	.415	.189	.305	.525	.296	.260	.312	.250	.340	.374	.358	.369	-.100	-.089	.147	.484	1.000

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X20	X21	
Sig. (1-tailed)	X1		.000	.003	.000	.000	.004	.000	.001	.024	.001	.039	.001	.004	.216	.165	.216	.194	.008
	X2	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.004	.013	.024	.000	.000	.000	.085	.105	.002	.046	.000
	X3	.003	.000		.002	.000	.000	.002	.003	.053	.041	.001	.000	.000	.046	.049	.002	.103	.022
	X4	.000	.000	.002		.000	.047	.017	.309	.237	.378	.303	.010	.004	.090	.312	.058	.049	.000
	X5	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.002	.007	.010	.000	.000	.000	.385	.225	.003	.002	.000
	X6	.004	.000	.000	.047	.000		.000	.002	.002	.004	.001	.000	.000	.366	.415	.102	.000	.001
	X7	.000	.000	.002	.017	.000	.000		.002	.001	.002	.000	.000	.000	.289	.313	.001	.289	.003
	X8	.001	.004	.003	.309	.002	.002	.002		.000	.000	.000	.000	.000	.423	.230	.065	.074	.000
	X9	.024	.013	.053	.237	.007	.002	.001	.000		.000	.000	.000	.000	.178	.365	.003	.016	.004
	X10	.001	.024	.041	.378	.010	.004	.002	.000	.000		.000	.000	.000	.089	.384	.003	.019	.000
	X11	.039	.000	.001	.303	.000	.001	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.067	.184	.000	.043	.000
	X12	.001	.000	.000	.010	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.105	.240	.000	.110	.000
	X13	.004	.000	.000	.004	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.040	.166	.000	.116	.000
	X14	.216	.085	.046	.090	.385	.366	.289	.423	.178	.089	.067	.105	.040		.000	.249	.330	.145
	X15	.165	.105	.049	.312	.225	.415	.313	.230	.365	.384	.184	.240	.166	.000		.460	.480	.174
	X16	.216	.002	.002	.058	.003	.102	.001	.065	.003	.003	.000	.000	.000	.249	.460		.060	.060
	X20	.194	.046	.103	.049	.002	.000	.289	.074	.016	.019	.043	.110	.116	.330	.480	.060		.000
	X21	.008	.000	.022	.000	.000	.001	.003	.000	.004	.000	.000	.000	.000	.145	.174	.060	.000	

a. Determinant = 6.746E-005

b. KMO and Bartlett's Test

Kaiser Meyer Olkin Measure of Sampling

Asumsi analisis faktor yang kedua adalah: Kaiser Meyer Olkin Measure of Sampling (KMO) adalah indek perbandingan jarak antara koefisien korelasi dengan koefisien korelasi parsialnya. Jika jumlah kuadrat koefisien korelasi parsial di antara seluruh pasangan variabel bernilai kecil jika dibandingkan dengan jumlah kuadrat koefisien korelasi, maka akan menghasilkan nilai KMO mendekati 1. Nilai KMO dianggap mencukupi jika lebih dari 0,5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Kaiser Meyer Olkin Measure of Sampling sebesar 0,801 seperti ditampilkan pada tabel 4.23. Dengan demikian persyaratan KMO memenuhi persyaratan karena memiliki nilai di atas 0,5.

Bartlett Test of Sphericity

Uji pada tahap ini adalah untuk menguji hubungan antar variabel sehingga hasil yang diperoleh nantinya terdapat hubungan yang tinggi antar variabel tersebut. Apabila nilai Barlett hitung lebih besar dari nilai Barlett, maka terdapat hubungan yang tinggi antar variable sehingga bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya. Hasil perhitungan dengan SPSS dihasilkan nilai Barlett Test of Spehricity sebesar 153 dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian Bartlett Test of Spehricity memenuhi persyaratan karena signifikansi di bawah 0,05 (5%).

Tabel 4.23. *KMO and Bartlett's Test*

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.801
Approx. Chi-Square		1019.618
Bartlett's Test of Sphericity	df	153
	Sig.	.000

c. Measures of Sampling Adequacy (MSA)

Uji dalam tahap ini dilakukan untuk menganalisis semua variabel sehingga dapat diketahui variabel mana saja yang dapat dilanjutkan dan variabel mana yang harus dikeluarkan. Nilai MSA pada tabel di atas ditunjukkan pada baris Anti Image Correlation (tabel 4.24) dengan tanda "a". Misal X1 nilai MSA = 0,829 dimana $> 0,4$ maka X1 memenuhi syarat MSA. Dari 18 variabel tidak terdapat Anti Image Correlation yang kurang dari 0.4. Sehingga semua variabel memenuhi asumsi dan tidak ada yang perlu dikeluarkan. Untuk itu, tahap berikutnya dapat dilanjutkan.

Tabel 4.24. Anti-image Matrices

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X20	X21
X1	.667	-.053	-.038	-.138	-.090	.023	-.013	-.092	.001	-.113	.059	.019	-.018	.012	-.045	.079	.046	.034
X2	-.053	.361	-.120	-.048	-.130	.067	-.107	.003	-.013	.041	.003	-.024	-.033	.026	-.014	.033	.001	-.028
X3	-.038	-.120	.631	-.089	-.009	-.107	.072	-.085	.047	.021	-.030	-.033	.011	.036	.003	-.094	-.048	.087
X4	-.138	-.048	-.089	.709	.022	.030	-.016	.038	.063	-.011	.032	-.014	-.024	-.089	.059	-.045	-.033	-.115
X5	-.090	-.130	-.009	.022	.312	-.116	-.069	.028	-.005	.033	.008	-.041	.005	-.043	.042	-.033	-.005	-.124
X6	.023	.067	-.107	.030	-.116	.522	-.144	-.024	-.021	-.026	.032	.011	-.069	-.013	-.010	.085	-.131	.044
X7	-.013	-.107	.072	-.016	-.069	-.144	.527	-.015	-.035	-.032	.020	.007	-.021	-.001	.006	-.041	.081	.028
X8	-.092	.003	-.085	.038	.028	-.024	-.015	.537	-.141	-.033	-.054	-.012	.008	-.080	.078	.053	.068	-.090
X9	.001	-.013	.047	.063	-.005	-.021	-.035	-.141	.385	-.108	-.106	-.033	.048	.020	-.019	-.067	-.083	.056
X10	-.113	.041	.021	-.011	.033	-.026	-.032	-.033	-.108	.384	-.115	-.077	.064	.055	-.044	-.052	-.034	-.052
X11	.059	.003	-.030	.032	.008	.032	.020	-.054	-.106	-.115	.300	.003	-.106	-.019	.016	.015	.018	-.043
X12	.019	-.024	-.033	-.014	-.041	.011	.007	-.012	-.033	-.077	.003	.294	-.143	-.011	.004	.046	.037	.012
X13	-.018	-.033	.011	-.024	.005	-.069	-.021	.008	.048	.064	-.106	-.143	.221	.038	-.026	-.138	-.022	-.002
X14	.012	.026	.036	-.089	-.043	-.013	-.001	-.080	.020	.055	-.019	-.011	.038	.244	-.214	-.018	-.047	.050
X15	-.045	-.014	.003	.059	.042	-.010	.006	.078	-.019	-.044	.016	.004	-.026	-.214	.263	-.003	.033	-.031
X16	.079	.033	-.094	-.045	-.033	.085	-.041	.053	-.067	-.052	.015	.046	-.138	-.018	-.003	.597	.151	-.025

Anti-image Correlation	X20	.046	.001	-.048	-.033	-.005	-.131	.081	.068	-.083	-.034	.018	.037	-.022	-.047	.033	.151	.611	-.225
	X21	.034	-.028	.087	-.115	-.124	.044	.028	-.090	.056	-.052	-.043	.012	-.002	.050	-.031	-.025	-.225	.487
	X1	.829 ^a	-.109	-.058	-.201	-.197	.040	-.021	-.154	.002	-.223	.131	.042	-.047	.030	-.108	.125	.072	.060
	X2	-.109	.877 ^a	-.252	-.095	-.388	.155	-.246	.007	-.035	.109	.008	-.073	-.117	.087	-.045	.072	.002	-.067
	X3	-.058	-.252	.857 ^a	-.133	-.021	-.186	.125	-.147	.095	.042	-.070	-.078	.031	.091	.006	-.153	-.077	.156
	X4	-.201	-.095	-.133	.776 ^a	.047	.049	-.027	.062	.121	-.021	.068	-.031	-.061	-.213	.137	-.069	-.050	-.196
	X5	-.197	-.388	-.021	.047	.853 ^a	-.287	-.170	.068	-.014	.096	.028	-.134	.019	-.156	.148	-.077	-.012	-.318
	X6	.040	.155	-.186	.049	-.287	.831 ^a	-.275	-.045	-.048	-.058	.082	.028	-.202	-.036	-.028	.152	-.232	.086
	X7	-.021	-.246	.125	-.027	-.170	-.275	.896 ^a	-.028	-.078	-.071	.051	.018	-.060	-.004	.016	-.073	.144	.056
	X8	-.154	.007	-.147	.062	.068	-.045	-.028	.837 ^a	-.309	-.072	-.135	-.029	.023	-.222	.208	.094	.119	-.176
	X9	.002	-.035	.095	.121	-.014	-.048	-.078	-.309	.829 ^a	-.282	-.311	-.099	.166	.065	-.059	-.139	-.170	.129
	X10	-.223	.109	.042	-.021	.096	-.058	-.071	-.072	-.282	.814 ^a	-.340	-.229	.219	.181	-.140	-.109	-.070	-.121
	X11	.131	.008	-.070	.068	.028	.082	.051	-.135	-.311	-.340	.856 ^a	.009	-.412	-.071	.057	.035	.042	-.113
	X12	.042	-.073	-.078	-.031	-.134	.028	.018	-.029	-.099	-.229	.009	.879 ^a	-.560	-.042	.013	.110	.087	.032
	X13	-.047	-.117	.031	-.061	.019	-.202	-.060	.023	.166	.219	-.412	-.560	.796 ^a	.165	-.106	-.379	-.060	-.007
	X14	.030	.087	.091	-.213	-.156	-.036	-.004	-.222	.065	.181	-.071	-.042	.165	.475 ^a	-.844	-.047	-.122	.144
	X15	-.108	-.045	.006	.137	.148	-.028	.016	.208	-.059	-.140	.057	.013	-.106	-.844	.478 ^a	-.008	.083	-.086
X16	.125	.072	-.153	-.069	-.077	.152	-.073	.094	-.139	-.109	.035	.110	-.379	-.047	-.008	.765 ^a	.250	-.046	

X20	.072	.002	-.077	-.050	-.012	-.232	.144	.119	-.170	-.070	.042	.087	-.060	-.122	.083	.250	.621 ^a	-.412
X21	.060	-.067	.156	-.196	-.318	.086	.056	-.176	.129	-.121	-.113	.032	-.007	.144	-.086	-.046	-.412	.791 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy (MSA)

2. Interpretasi Analisis Faktor

a. Communalities

Tahap selanjutnya adalah proses pemisahan variabel yang telah memenuhi dari tes sebelumnya. Variabel yang akan dipisahkan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.25 dan pemisahan menggunakan metode *principal component analysis*. Tabel di bawah menunjukkan seberapa besar sebuah variabel dapat menjelaskan faktor. *Communality* merupakan nilai yang menunjukkan variabel yang dapat dijelaskan faktor yang diekstrak. Variabel-variabel yang berhubungan dengan faktor-faktor yang terbentuk. Misal X1 nilainya 0,332, artinya variabel X1 dapat menjelaskan faktor sebesar 33,2%. Begitu pula dengan variabel lainnya, di mana semuanya > 33%, oleh karenanya dapat disimpulkan bahwasanya semua variabel dapat menjelaskan faktor.

Tabel 4.25. Communalities

	Initial	Extraction
X1	1.000	.332
X2	1.000	.709
X3	1.000	.416
X4	1.000	.403
X5	1.000	.739
X6	1.000	.456
X7	1.000	.486
X8	1.000	.534
X9	1.000	.754
X10	1.000	.714
X11	1.000	.769
X12	1.000	.703
X13	1.000	.740
X14	1.000	.904
X15	1.000	.893
X16	1.000	.579
X20	1.000	.697
X21	1.000	.589

Extraction Method: Principal
Component Analysis.

b. Faktor yang Terbentuk

Tabel 4.27 Total Variance Explained berguna untuk menentukan berapakah faktor yang mungkin dapat dibentuk. Berdasarkan tabel tersebut, pada kolom "Component" data menunjukkan bahwa ada 18 komponen yang dapat mewakili variabel. Pada kolom "Initial Eigenvalues", ditentukan nilainya 1 (satu). Besaran variansi dari semua faktor yang terbentuk dan yang mampu menjelaskan adalah 63.42%. Adapun rincian masing-masing faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- Faktor 1 adalah $6.055/18 \times 100\% = 33.63\%$. Hal ini menunjukkan bahwa dari total 100%, hanya 33.63% variansi yang bisa dijelaskan oleh faktor 1.
- Faktor 2 sebesar $2.043/18 \times 100\% = 11.35\%$. Hal ini menunjukkan bahwa dari total 100%, hanya 11.35% variansi yang bisa dijelaskan oleh faktor 2.
- Faktor 3 sebesar $1.851/18 \times 100\% = 10.28\%$. Hal ini menunjukkan bahwa dari total 100%, hanya 10.28% variansi yang bisa dijelaskan oleh faktor 3.
- Faktor 4 sebesar $1.467/18 = 8.15\%$. Hal ini menunjukkan bahwa dari total 100%, hanya 8.15% variansi yang bisa dijelaskan oleh faktor 4.

c. Factor Loading

Setelah diketahui bahwa faktor maksimal yang bisa terbentuk adalah 4 faktor, selanjutnya akan dilakukan penentuan masing-masing variabel yang akan masuk ke dalam faktor mana saja, apakah faktor 1, 2, 3 atau 4. Cara menentukan hal tersebut adalah dengan menggunakan Tabel 4.14 Component Matrix. Tabel tersebut menunjukkan seberapa besar sebuah variabel berkorelasi dengan faktor yang akan dibentuk. Misal: X12 berkorelasi sebesar 0.806 dengan faktor 1, -0.068 dengan faktor 2, 0.003 dengan faktor 3, dan -0.220 dengan faktor 4.

d. Rotated Component Matrix

Tahap ini dilakukan untuk menentukan secara spesifik posisi suatu variabel. Pada tahap sebelumnya diketahui ada 4 faktor yang terbentuk, maka dilanjutkan dengan tahap rotasi untuk mengetahui distribusi dari 18

variabel terhadap 4 faktor yang terbentuk. Hal tersebut secara jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.14 Rotated Component Matrix. Penentuan variabel dalam pengelompokan ke dalam faktor mana dapat ditentukan dengan melihat nilai korelasi terbesar. Tabel 4.28 Rotated Component Matrixa telah diurutkan dari nilai yang terbesar ke yang terkecil per faktor sehingga dapat diperoleh informasi bahwa yang berkorelasi dengan:

- Faktor 1 adalah X5, X2, X13, X7, X12, X3, X4, X6 dan X1
- Faktor 2 adalah X9, X10, X11 dan X8
- Faktor 3 adalah X15 dan X14
- Faktor 4 adalah X20, X16 dan X21

Tabel 4.26. Component Matrix^a

	Component			
	1	2	3	4
X12	.806	-.068	.003	.220
X13	.800	-.027	-.112	.295
X5	.747	.364	-.200	-.089
X11	.726	-.404	.269	.071
X2	.722	.294	-.315	.047
X7	.643	.189	-.110	.156
X10	.610	-.412	.404	-.093
X6	.606	.250	.013	-.163
X9	.595	-.450	.439	-.071
X21	.590	.112	-.014	-.478
X8	.569	-.278	.340	-.132
X3	.550	.119	-.300	.098
X1	.468	.328	.072	-.031
X4	.333	.516	-.157	-.031
X15	-.126	.540	.727	.237
X14	-.156	.615	.690	.159
X20	.303	.159	.128	-.750
X16	.465	-.109	-.038	.591

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 4 components extracted.

Selanjutnya, semua faktor yang telah terbentuk diberi nama berdasarkan dari variabel yang dimiliki masing-masing faktor. Sebenarnya tidak ada aturan atau ketentuan khusus dalam pemberian nama faktor tersebut. Berikut pemberian nama faktor:

- Faktor 1 yaitu Motivasi

Faktor pertama yang diperoleh terhadap penggunaan software bajakan di kalangan kampus yang diteliti adalah faktor motivasi. Dalam faktor jenis ini, terdapat 9 variabel yang berkorelasi tinggi, yang terdiri dari: X5= Perlu software bajakan untuk menyelesaikan tugas-tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik, X2= Lebih memilih menggunakan software bajakan dari pada membeli software asli, X13= menggunakan software bajakan itu adalah hal yang menarik, X7= tidak takut menggunakan software bajakan karena kemungkinan untuk ditangkap sangat kecil, X12= menggunakan software bajakan itu adalah hal yang bermanfaat, X3= software bajakan bisa dipakai untuk jangka waktu yang lama, X4= Harga software asli yang dijual pada toko komputer sangat mahal, X6= menggunakan software bajakan karena ikut orang lain yang juga menggunakannya, dan X1= tahu kalau laptopnya menggunakan aplikasi atau software bajakan.

Faktor motivasi mempunyai mempunyai nilai eigen sebesar 6.055 % dan nilai varians 33.638%. Hal ini menyatakan bahwa faktor motivasi merupakan faktor yang paling dominan yang mempengaruhi penggunaan software bajakan di lingkungan UIN Ar-Raniry yaitu 33.638%. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari kebutuhan terhadap software bajakan (loading 0.826), lebih memilih software bajakan dari pada software original (loading 0.823), software bajakan menarik digunakan (loading 0.675), tidak takut dalam memakainya (loading 0.651), bermanfaat digunakan (loading 0.611), dapat dipakai untuk jangka waktu yang lama (loading 0.599), harga software asli yang mahal (loading 0.579), ikut orang lain (loading 0.577) dan tahu laptopnya menggunakan software bajakan (loading 0.506).

- Faktor 2 yaitu Sikap

Faktor yang kedua adalah faktor sikap yang mempengaruhi penggunaan software bajakan di kalangan tenaga pendidik. Jumlah variabel yang berkorelasi tinggi ada 4 yaitu: X9= menggunakan software bajakan itu adalah hal yang legal, X10= menggunakan

software bajakan itu adalah hal yang etis, X11= menggunakan software bajakan itu adalah hal yang bijak dan X8= menggunakan software bajakan itu adalah hal yang baik. Faktor kedua ini mempunyai nilai eigen sebesar 2,043% dan nilai varians 11,343%. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari membajak itu legal (loading 0.864), membajak itu etis (loading 0.833), membajak itu bijak (loading 0.826), dan membajak itu baik (loading 0.698)

- Faktor 3 yaitu Hukum
Faktor yang ketiga adalah faktor berkaitan dengan hukum terkait penggunaan software bajakan. Ada 2 variabel yang berhubungan tinggi yaitu, X15 penggunaan software bajakan itu melanggar UU Hak Cipta, dan X14=penggunaan software bajakan itu sebenarnya mengambil hak orang lain tanpa izin. Faktor hukum mempunyai eigen sebesar 1,851% dan nilai varians 10,283%. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari penggunaan software bajakan melanggar UU Hak Cipta (loading 0.947), dan mengambil hak orang lain (loading 0.943).
- Faktor 4 yaitu Kualitas & Harga
Faktor terakhir dalam penelitian ini yang mempengaruhi penggunaan software bajakan adalah faktor kualitas dan harga adalah X20= tidak tahu di mana bisa mendapatkan software original, X16 = kualitas software bajakan dengan software asli sama saja dan X21= tidak sanggup untuk membeli software asli/original. Faktor kualitas dan harga dengan nilai eigen sebesar 1,467% dan nilai varians 8.149. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari tidak tahu di mana bisa mendapatkan software original (loading 0.782), kualitas software bajakan (loading 0.575) dan tidak sanggup beli software original (loading 0.518).

Tabel 4.27. Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	6.055	33.638	33.638	6.055	33.638	33.638	4.408	24.488	24.488
2	2.043	11.347	44.985	2.043	11.347	44.985	3.550	19.724	44.213
3	1.851	10.283	55.268	1.851	10.283	55.268	1.949	10.826	55.039
4	1.467	8.149	63.417	1.467	8.149	63.417	1.508	8.378	63.417
5	.985	5.471	68.888						
6	.958	5.321	74.209						
7	.763	4.236	78.446						
8	.576	3.200	81.646						
9	.575	3.195	84.841						
10	.532	2.956	87.797						
11	.456	2.533	90.330						
12	.382	2.119	92.449						
13	.336	1.867	94.316						
14	.284	1.577	95.893						
15	.246	1.368	97.261						
16	.234	1.299	98.561						
17	.144	.797	99.358						
18	.116	.642	100.000						

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Tabel 4.28 Rotated Component Matrix^a

	Component			
	1	2	3	4
X5	.826	.154	-.031	.178
X2	.823	.114	-.131	.018
X13	.675	.449	-.125	-.260
X7	.651	.232	-.006	-.091
X12	.611	.539	-.077	-.182
X3	.599	.113	-.196	-.075
X4	.579	-.169	.148	.133
X6	.577	.246	.064	.243
X1	.506	.144	.197	.129
X9	.067	.864	-.008	.061
X10	.108	.833	-.018	.087
X11	.266	.826	-.096	-.079
X8	.164	.698	.009	.142
X14	-.011	-.083	.947	.035
X15	-.031	-.003	.943	-.051
X20	.190	.182	.010	.792
X16	.381	.320	-.022	-.575
X21	.465	.306	-.101	.518

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 5 iterations.

Interpretasi dapat dilakukan dengan membandingkan nilai factor loading yang telah didapatkan dengan nilai factor loading dari variabel pembentuk faktor. Factor loading merupakan angka yang menyatakan tingginya hubungan antara variabel dengan faktor-faktor yang terbentuk. Semakin besar nilainya maka semakin besar korelasinya dengan faktor. Faktor yang telah diinterpretasikan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.29. Hasil interpretasi variabel

No.	Variabel	Faktor	Nilai Eigen	Loading Faktor	% of Variance	Cumulative %
1	X5	Motivasi	6.055	0,826	33.638	33.638
2	X2			0,823		
3	X13			0,675		
4	X7			0,651		
5	X12			0,611		
6	X3			0,599		
7	X4			0,579		
8	X6			0,577		
9	X1			0,506		
10	X9	Sikap	2.043	0,864	11.347	44.985
11	X10			0,833		
12	X11			0,826		
13	X8			0,698		
14	X14	Hukum	1.851	0,947	10.283	55.268
15	X15			0,943		
16	X20	Kualitas & Harga	1.467	0,792	8.149	63.417
17	X16			0,575		
18	X21			0,518		

Selanjutnya untuk data *Component Transformation Matrix* dapat lihat pada tabel 4.30. *Factor score* dapat dilihat Tabel 4.31. Berdasarkan analisa yang dihasilkan diperoleh factor skor untuk factor baru. Selanjutnya dari nilai tersebut dapat dilakukan analisis lanjutan, misal analisis regresi linear, analisis diskriminan atau analisis lainnya.

Tabel 4.30 Component Transformation Matrix

Component	1	2	3	4
1	.773	.624	-.103	.055
2	.526	-.570	.599	.198
3	-.337	.534	.768	.110
4	.113	-.021	.203	-.972

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

Tabel 4.31. Faktor Score

No	Faktor 1	Faktor 2	Faktor 3	Faktor 4
1	-160.298	-.34450	.43605	-.91948
2	225.168	.52386	-155.199	-.95593
3	-.73704	-.54050	.62468	-100.999
4	143.403	-.16522	-.03294	-131.865
5	-.03907	-109.433	-248.640	-.23881
6	129.928	223.557	.83628	190.702
7	.50725	173.757	.53810	.00648
8	-.40232	-.82604	.93505	-.35198
9	-.77409	.23378	.55920	-179.058
10	110.544	-.09697	-284.587	121.865
11	-.20849	-.92881	.75935	.67514
12	-.20849	-.92881	.75935	.67514
13	-144.032	385.855	-112.854	-193.567
14	-.54215	.39307	-.00444	-.59658
15	-143.283	-.44952	.49398	-.46511
16	-.91771	-.86929	.69560	-.70122
17	.05636	-.97021	-107.231	-.41425
18	284.565	-.91321	.36052	.48204
19	-101.881	.02035	.58262	-.01393
20	-108.461	.89640	.19571	156.461
21	112.552	-.88225	.71233	.10580
22	.45700	135.250	-.82797	-.28245
23	.60665	.67433	.84276	-.01843
24	105.708	-107.932	101.674	181.556
25	.32453	156.564	-.13216	-.36006
26	.89624	123.280	-.94578	.32306
27	.95113	-.27954	.67774	-.18195
28	-.85740	.70934	-164.574	-.80102
29	153.413	-.91858	-.00056	-.37937
30	131.492	.94670	-.80597	.31730
31	-120.612	-.55525	.51991	-.14697
32	-.30790	-.86698	.73512	164.170
33	-.20968	-.08886	.58336	-.94382
34	351.460	-108.895	.73221	-288.848

35	-.93683	-.50560	.55181	.75149
36	-.57184	-.74503	.77349	.36862
37	.16668	.29905	-.12850	-.19025
38	-103.259	-.82714	-261.799	.25647
39	.66100	.57024	-.01919	-.25833
40	-.02901	154.399	-.71650	-123.330
41	.98388	.42087	.27216	-112.080
42	.91211	-.22552	.32099	114.849
43	.32440	-.92361	-105.344	.27213
44	-160.545	-.38047	-279.456	102.863
45	.72156	-.53072	.79901	-.70875
46	.67522	.19075	.56566	-.38994
47	-.76107	-114.025	-257.597	-.58811
48	-.22221	.07195	.89247	-.92678
49	-.68838	165.886	-.96692	.89178
50	-.42043	-.36191	.67509	-.92017
51	-.67662	-.08840	.59625	151.949
52	-.94857	-.63887	.67483	-142.767
53	-.34502	-.71335	.59691	-171.724
54	.19370	-.73429	.58104	218.945
55	-.46647	-.71444	.55455	.59525
56	-.89361	-.40046	.54270	.35171
57	-.77071	-.45814	.48716	-.09216
58	-.49800	-.75054	.46747	193.912
59	-.61924	.61762	.53709	-.64462
60	.62283	222.093	.71155	-.88359
61	-100.743	-.45995	.11294	-.11511
62	.10200	176.971	.85302	-.43522
63	-.18701	-.60706	.56768	.36341
64	-.58913	.53583	.95473	.53135
65	172.820	.98087	.00575	-.15102
66	-.68714	.51423	.53645	.25324
67	-.58950	.52031	-.27616	.70278
68	-.16112	-.38718	-.63105	.08239
69	.88059	.99592	.34704	-.85825
70	-120.625	-.64358	-269.679	100.152
71	-126.501	-.50218	.53800	.78889
72	.81913	163.824	.19372	.69953

73	-.15753	.18966	-.05897	.52169
74	.33854	124.911	-.90072	-.67767
75	-.13964	-.65852	.38678	-.19908
76	-.47427	-.67287	.51999	-134.934
77	-.91771	-.86929	.69560	-.70122
78	-.78128	-.53539	.57385	.20526
79	.12864	-.87414	-.18744	.11160
80	-.82842	-.27036	.58997	-179.031
81	237.803	-134.722	-268.131	-181.820
82	-.65158	-.01354	.53576	-.45579
83	.84088	-.00317	.46456	111.511
84	-101.880	-.68848	.65277	-109.173
85	-.17745	-110.207	-253.963	172.165
86	-141.898	324.221	126.764	194.643
87	-.03281	-.83492	-101.844	.56590
88	-.68443	-.74577	.94807	-.93368
89	-.22466	.26409	-.06225	.20885
90	-.73712	-.55581	.54658	100.578
91	-.29996	.51481	-.02859	.29983
92	-.75911	-.01254	.49686	-.57333
93	.59447	.00201	-.33569	.21283
94	.32938	.35220	-.36306	-.71667
95	.18492	-.94586	.70864	-.51929
96	.94167	-.83704	-.12366	.53648
97	128.475	-118.466	.62840	169.716
98	143.545	-128.636	.80731	171.770
99	-.10402	-.88187	.50437	-226.186
100	143.545	-128.636	.80731	171.770
101	-.66693	-.91226	.91707	-.58269
102	-132.437	-.34623	.40216	.86165
103	.19267	.43770	.80116	.29540
104	-.10663	-.28880	-243.800	.28204
105	-128.939	.71080	-177.006	-.51934
106	.76288	.83119	-.27154	.20694
107	.26192	.10506	.20969	131.727
108	-103.952	-.67197	-.32255	-.83742
109	-103.952	-.67197	-.32255	-.83742
110	275.438	.31391	.30805	.11479

111	-.02736	128.112	-133.933	.55683
112	.36509	.94817	-.77613	.69235
113	.04795	238.305	.87737	117.976
114	.72025	136.835	.54144	-.31812

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan software bajakan di kalangan tenaga pendidik UIN Ar-Raniry dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu: faktor motivasi, sikap, hukum dan faktor kualitas dan harga.

- Faktor motivasi mempunyai mempunyai nilai eigen sebesar 6.055 % dan nilai varians 33.638%. Hal ini menyatakan bahwa faktor motivasi merupakan faktor yang paling dominan yang mempengaruhi penggunaan software bajakan di lingkungan UIN Ar-Raniry yaitu 33.638%. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari kebutuhan terhadap software bajakan (loading 0.826), lebih memilih software bajakan dari pada software original (loading 0.823), software bajakan menarik digunakan (loading 0.675), tidak takut dalam memakainya (loading 0.651), bermanfaat digunakan (loading 0.611), dapat dipakai untuk jangka waktu yang lama (loading 0.599), harga software asli yang mahal (loading 0.579), ikut orang lain (loading 0.577) dan tahu laptopnya menggunakan software bajakan (loading 0.506).
- Faktor sikap adalah faktor kedua ini mempunyai nilai eigen sebesar 2,043% dan nilai varians 11,343%. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari membajak itu legal (loading 0.864), membajak itu etis (loading 0.833), membajak itu bijak (loading 0.826), dan membajak itu baik (loading 0.698)
- Faktor hukum mempunyai eigen sebesar 1,851% dan nilai varians 10,283%. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari penggunaan software bajakan melanggar UU Hak Cipta (loading 0.947), dan mengambil hak orang lain (loading 0.943).
- Faktor kualitas & harga mempunyai nilai eigen sebesar 1,467% dan nilai varians 8.149. Kriteria yang dimiliki oleh variabel pembentuk dalam faktor ini terdiri dari tidak tahu di mana bisa mendapatkan

software original (loading 0.782), kualitas software bajakan (loading 0.575) dan tidak sanggup beli software original (loading 0.518).

B. SARAN

Pada penelitian ini, peneliti hanya membahas terkait faktor yang mempengaruhi penggunaan software bajakan di kalangan tenaga pendidik. Sedangkan masih banyak peluang yang bisa dilakukan untuk tahapan penelitian selanjutnya, misalnya dapat dilakukan menggunakan metode analisis regresi linear, analisis diskriminan atau analisis lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Prabowo, and Heriyanto. 2013. "ANALISIS PEMANFAATAN BUKU ELEKTRONIK (E-BOOK) OLEH PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 SEMARANG." *Ilmu Perpustakaan* 2(2):1-9.
- Anwar, Sariyun Naja. 2009. "Pengaruh Faktor Psikologis Terhadap Intensitas Penggunaan Perangkat Lunak Bajakan." *Dinamika Informatika* 1(2).
- Budi, Nurcahya Agung Sulistya. 2015. "PENGARUH MOTIVASI, PERSEPSI KUALITAS, DAN SIKAP KONSUMEN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN SMARTPHONE ANDROID SAMSUNG." UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Daely, Karyanus, Ujian Sinulingga, and Asima Manurung. 2013. "Analisi Statistik Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Mahasiswa." *Saintia Matematika* 1(5):483-94.
- Ekasasi, Sri Rejeki, and Ayu Hema Ajeng Diwasasri. 2013. "PERAN PRODUCT CUES AND RISK AVERSION PADA PURCHASE INTENTION DAN POST PURCHASE FEELINGS." *Jurnal Siasat Bisnis* 17(2).
- Firdaus, and Fakhry Zamzan. 2018. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Frayoga, Endhar. 2009. "Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (Software) Komputer Dikaitkan Dengan Hak Cipta Dan Upaya Penanggulangannya." Universitas Sumatera Utara.
- Gora, Winastwan, and Sunarto. 2010. *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Surabaya: Elex Media Komputindo.
- Komputer, Wahana. 2008. *Menjadi Teknisi Komputer Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, Hendri. 2005. "Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta." Universitas Diponegoro.
- Majid, Basrul Abdul, Sari Vivianie, and Bustami Yusuf. 2018. "Studi

- Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry." *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2:37-47.
- Mardalis, Ahmad, and Putra S. Dharma. 2012. "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN." *BENEFIT Jurnal Manajemen Dan Bisnis* 16(2):99-105.
- Mulyadi, Mohammad. 2015. "PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA PEMIKIRAN DASAR MENGGABUNGKANNYA." *JURNAL STUDI KOMUNIKASI DAN MEDIA* 15(1):127-38.
- Nelfira, and Diana Silvia. 2017. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sistem Operasi Windows PadaMatakuliah Sistem Operasi Di STMIKIndonesia Padang BerbasisMultimedia Interaktif." *Edik Informatika* 2(2):182-89.
- Novalito, Mhd. Arsegga. 2018. "Pencegahan Pembajakan Software Di Kota Medan." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Nugroho, Isworo. 2011. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Pembajakan Perangkat Lunak Dan Model Pencegahannya." *Dinamika Informatika Jurnal Ilimiah Teknologi Informasi* 3(1).
- Pradana, Aditya Triyoga. 2012. "Pengaruh Attitude Toward Pirated Software, Subjective Norms, Perceived Behavioural Control, Past Piracy Behaviour, Dan Moral Obligation Pada Use Intention of Pirated Software." Universitas Sebelas Maret.
- Pradana, Mahir, and Avian Reventiary. 2016. "No TitlePENGARUH ATRIBUT PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN SEPATU MEREK CUSTOMADE (STUDI Di MEREK DAGANG CUSTOMADE INDONESIA)." *JURNAL MANAJEMEN* 6(1).
- Putra, Erik Ade. 2015. "ANAK BERKESULITAN BELAJAR DI SEKOLAH DASAR SE-KELURAHAN KALUMBUK PADANG." *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)* 4(3):71-76.
- Rahmi, Annisa Mulia. 2016. "Analisis Faktor Kehadiran Dosen Di Universitas X." *Spektrum Industri* 14(2):109-230.
- Sari, Maya, Rhiza S. Sadjad, and M. Nadjib HM. 2011. "Tinjauan Hukum

- Media Massa Terhadap Penggunaan Software Bajakan Dikalangan Mahasiswa Di Kota Makassar." *Jurnal Komunikasi KAREBA* 1(4):399-410.
- Sartika, Henry Rani Sitepu, and Pengarapen Bangun. 2013. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL PRODUKSI KENTANG." *Saintia Matematika* 1(5):445-57.
- Setyaji, Jarot. 2010. *Buku Menguasai Komputer & Laptop*. Jakarta: mediaKita.
- Shelly. 2014. *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer*. 3rd ed. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.
- Shelly, Chasman, and Vermaat. 2007. *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental*. 3rd ed. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.
- Sisardi. 2016. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Kerja Pegawai Di Lingkungan Sekretariat Daerah Kabupaten KAUR." Universitas Terbuka.
- Sujatmitko, Agung. 2010. "Peran Dan Arti Penting Perjanjian Lisensi Dalam Melindungi Merek Terkena." *Mimbar Hukum* 22(1).
- Tiara. 2015. "Faktor-Faktor Penyebab Meningkatnya Penjual Software Komputer Bajakan Di Kota Pontianak." Universitas Tanjungpura.
- Utami, Feri Hari, and Asnawati. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Utami, Meinarini Catur. 2013. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Dosen Dalam Melanjutkan S3 Dengan Metode Principal Component Analysis (Studi Kasus: Program Studi Si/Ti Fst Uin)." *Jurnal Sistem Informasi* 6(1):1-7.
- Victoria, Andriana, Firdhausyia Rahmani, Irma Nurmalasari, Rika Athena, Yoane Theresia, and Vera Yuanita. 2008. "Usulan Solusi Mengatasi Maraknya Penggunaan Software Ilegal Dalam Sistem Informasi Berbasis Komputer Di Indonesia." *Bina Ekonomi Majalah Ilmiah Fakultas Ekonomi Unpar*, 106-11.
- Wagiran. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori Dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Wahid, Fathul. 2004. "Motivasi Pembajakan Software: Perspektif Mahasiswa." *SNATi* 49-54.
- Wicaksono, Aditya Pandu, and Dekar Urumsah. 2017. "Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta." *JURNAL APLIKASI BISNIS* 17(1):22-42.
- Widihastuti, Setiati. 2009. "Kontrak Licensi: Sarana Pengembangan Teknologi Dan Hak Atas Kekayaan Intelektual Di Indonesia." *Civics* 6(1).
- Widodo, Tri Wahyu. 2006. "Komputer Dan Pengetahuan Program Aplikasi Musik Komputer." *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni* 7(2).
- Windarto. 2015. "Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Ilmu Hukum* 6(2).
- Winoto, Danu. 2009. "Analisis Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli Software Komputer Di Kota Semarang." Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Wulan, Sapmaya. 2015. "PENGARUH MOTIVASI, KEPEMIMPINAN, DAN BUDAYA ORGANISASI TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA CV.GAJAH MAS MILLENIUM DI BANDAR LAMPUNG." *Manajemen Dan Bisnis* 6(1):101-19.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Peneliti



BIODATA PENELITI

PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (<i>dengan gelar</i>)	Basrul, M.S
2.	Jenis Kelamin L/P	L
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP	-
5.	NIDN	2027038701
6.	NIPN (<i>ID Peneliti</i>)	202703870108001
7.	Tempat dan Tanggal Lahir	Berandeh/27 Maret 1987
8.	E-mail	basrul.amajid@ar-raniry.ac.id
9.	Nomor Telepon/HP	085235329799
10.	Alamat Kantor	PTI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh
11.	Nomor Telepon/Faks	-
12.	Bidang Ilmu	Teknologi Informasi
13.	Program Studi	Pendidikan Teknologi Informasi
14.	Fakultas	Tarbiyah dan Keguruan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Uraian	S1	S2	S3
1.	Nama Perguruan Tinggi	Universitas Syiah Kuala	National Tsing Hua University	
2.	Kota dan Negara PT	Banda Aceh, Indonesia	Hsinchu, Taiwan	
3.	Bidang Ilmu/ Program Studi	Ilmu Matematika	Computer Science	
4.	Tahun Lulus	2005-2009	2011-2014	

C. Pengalaman Penelitian dalam 3 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana
1.	2020	Implementasi algoritma naive bayes dan random forest dalam memprediksi prestasi akademik mahasiswa universitas islam negeri ar-raniry banda aceh	Mandiri
2.	2020	Perancangan Media Interaktif Logika Pemograman Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada SMK Negeri 1 Masjid Raya	Mandiri
3.	2020	Analisa dan perancangan game edukasi student adventure 2d pada smk negeri 1 al-mubarkeya	Mandiri
4.	2019	Studi Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik SMK N 5 TELKOM dan LP Anak Banda Aceh Terhadap Pembuatan Game Menggunakan SCRATCH	Mandiri
5.	2019	Perancangan modul praktikum komputer & jaringan dasar	Mandiri

		berbasis multimedia interaktif pada smkn 1 kota jantho	
6.	2019	Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch Dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Masjid Raya	Mandiri
7.	2018	Perancangan Interface Aplikasi Pengaduan Masyarakat Kepada Kepolisian	Mandiri
8.	2018	Perancangan interface aplikasi proteksi situs pornografi bagi anak di bawah umur	Mandiri
9.	2018	Perancangan Interface Aplikasi E-Skripsi Berbasis Android	Mandiri
10.	2018	Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry	Mandiri
11.	2017	Penerimanaa Metode Pembelajaran Berbasis e-Learning di dayah Amal Jeumala Lueng Putu, Pidie Jaya	DIPA UIN Ar-Raniry

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 3 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian	Sumber Dana
1.	2020	Rangkaian Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Word dan Mendeley dalam Rangka Menduku Perbaikan Penulisan Karya Ilmiah	Mandiri
2.	2019	Supervisor KPM Reguler Terpadu UIN Ar-Raniry di Kab. Aceh Timur	

3.	2018	Pengembangan Sistem Informasi bagi Yayasan Darah Untuk Aceh (YDUA)	Mandiri
dst.	2017	Pengenalan Teknologi E-Learning Berbasis Moodle pada SMKN 5 Banda Aceh, SMKN 1 Al-Mubarkeya, SMKN 1 Mesjid Raya	Mandiri

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun/Url
1.	Implementasi algoritma naive bayes dan random forest dalam memprediksi prestasi akademik mahasiswa universitas islam negeri ar-raniry banda aceh	Cyberspace: Jurnal PTI	4/1/2020/ https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/7247
2.	Perancangan Media Interaktif Logika Pemograman Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya	CIRCUIT: Jurnal Ilmiah PTE	4/1/2020/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/circuit/article/view/6307
3.	Analisa dan perancangan game edukasi student adventure 2d pada smk negeri 1 al-mubarkeya	Cyberspace: Jurnal PTI	4/1/2020/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/7132/pdf
4.	Studi Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik SMKN 5 TELKOM dan LP Anak Banda Aceh Terhadap	International Conference on Information Technology and	ICITED 2019

	Pembuatan Game Menggunakan SCRATCH	Education 2019	
5.	Perancangan modul praktikum komputer & jaringan dasar berbasis multimedia interaktif pada smkn 1 kota jantho	Cyberspace: Jurnal PTI	3/2/2019/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/6282
6.	Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch Dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Masjid Raya	Cyberspace: Jurnal PTI	3/1/2019/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/4722
7.	Perancangan Interface Aplikasi Pengaduan Masyarakat Kepada Kepolisian	CIRCUIT: Jurnal Ilmiah PTE	2/1/2018/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/circuit/article/view/3250
8.	Perancangan interface aplikasi proteksi situs pornografi bagi anak di bawah umur	Proceedings ICTE & ICITED 2018	2018
9.	Perancangan Interface Aplikasi E-Skripsi Berbasis Android	Cyberspace: Jurnal PTI	2/2/2018/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/4074
10	Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry	Cyberspace: Jurnal PTI	2/1/2018/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/2663

11	Penerimanaa Metode Pembelajaran Berbasis e-Learning di dayah Amal Jeumala Lueng Putu, Pidie Jaya	Cyberspace: Jurnal PTI	1/2/2017/ https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/2071/0
12	Interpolation between Outline Font Characters	2016 First ICMIP	https://ieeexplore.ieee.org/document/7573068

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Tebal Halaman	Penerbit
1.				
dst.				

G. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	Penerimanaa Metode Pembelajaran Berbasis e-Learning di dayah Amal Jeumala Lueng Putu, Pidie Jaya	2018	Jurnal	EC00201809985

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Banda Aceh, 16 September
2020

Ketua Peneliti,



Basrul

NIDN.2027038701