

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMBAJAKAN SOFTWARE  
OLEH MAHASISWA S1 FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Penilaian Tugas Akhir Mata Kuliah Aplikasi Komputer Statistika (CD)  
Yang Diampu oleh Imam Subekti, MSi.,PhD.,CA.,Ak.



Oleh:  
Kelompok 2

|                             |                 |
|-----------------------------|-----------------|
| Vito Sahaya Immanuel Lolang | 205020300111011 |
| Shindy Theresya Sari        | 205020300111110 |
| Christabel Tiffany          | 205020307111001 |
| Brigitta Febriani           | 205020307111004 |
| Habrina Adika Rara          | 205020307111092 |

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
JURUSAN AKUNTANSI  
MALANG  
2022**

## A. Pendahuluan

Teknologi yang berkembang pesat di dunia menyebabkan meluasnya teknologi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Hal ini terjadi karena teknologi memberikan manfaat bagi masyarakat luas dalam menyelesaikan pekerjaannya. Kemudahan, ketepatan, dan kecepatan yang ditawarkan oleh teknologi dalam menyelesaikan pekerjaan membuat masyarakat kini mengandalkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Salah satu bentuk teknologi tersebut adalah *software*. *Software* juga mudah untuk didapatkan dan diunduh oleh masyarakat luas melalui ketersediaannya di internet. Namun, kemudahan tersebut menyebabkan adanya pembajakan *software* atau *software piracy*. Pembajakan *software* merupakan tindakan mendapatkan atau mengunduh *software* secara ilegal dengan mendapatkan manfaat dari *software* tanpa mengeluarkan biaya sebesar *software* yang diunduh secara legal.

Pembajakan digital merupakan aktivitas pemakaian salinan ilegal layanan digital seperti musik, *software*, dan film yang terbukti menimbulkan ancaman bagi industri (Gopal et al. 2004). Pembajakan menyebabkan industri digital tidak mendapatkan pemasukan dari biaya lisensi yang mereka jual atas *software*nya dan akan menimbulkan kerugian. Fenomena pembajakan *software* kian marak seiring dengan adanya akses internet yang semakin mudah untuk didapatkan dan pembagian data yang semakin mudah untuk dilakukan. Tingkat pembajakan *software* di Indonesia sendiri cukup tinggi. Menurut data Business Software Alliance (BSA), tingkat pembajakan *software* di Indonesia mencapai 87%. Business Software Alliance mengatakan bahwa di Indonesia, lebih dari satu *software* yang terpasang di satu perangkat komputer adalah *software* ilegal. Hal ini dapat menimbulkan kerugian bagi perusahaan penyedia *software* karena tidak mendapatkan pemasukan dari biaya lisensi atas *software*nya.

Seperti yang kita ketahui bahwa di era saat ini perkembangan teknologi seperti industri perangkat lunak serta pertumbuhan industri media digital mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Dimana hal ini sangatlah membantu kehidupan manusia, bahkan dengan kemajuan teknologi yang adapun bisa menciptakan peluang untuk menghasilkan pundi-pundi rupiah tanpa harus meninggalkan rumah sekalipun. Namun pada nyatanya banyak terjadi praktik pembajakan digital yang dapat menjadi ancaman serta kerugian bagi beberapa pihak.

Sehingga untuk mengatasi hal-hal tersebut dapat dilakukan berbagai upaya berkelanjutan untuk mengurangi pembajakan digital. Para peneliti dari berbagai ragam aspek contohnya bidang pemasaran, etika bisnis, serta sistem informasi. Dan mereka mengusulkan bermacam bentuk untuk mencerna sifat perilaku pembajakan digital serta

faktor yang mempengaruhinya. Dengan demikian adanya penelitian ini dimaksudkan untuk mencari faktor apa saja yang melandasi perilaku pembajakan software yang dilakukan oleh masyarakat khususnya Mahasiswa S1 Aktif Universitas Brawijaya.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan teknologi yang meluas ke dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, *software* sebagai salah satu wujud perkembangan teknologi kini sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Untuk mendapatkan *software*, masyarakat biasanya diharuskan untuk membayar atau membeli *software* tersebut dan biasanya harga yang ditawarkan tidaklah murah. Didorong oleh kebutuhan akan penggunaan *software*, masih banyak masyarakat yang mengunduh *software* dengan illegal secara bajakan ke dalam perangkat mereka. Menurut studi yang ada, tindakan pembajakan *software* merupakan tindakan yang tidak etis (Cheolho Yoon, 2010). Meskipun terdapat peraturan perundang-undangan UU Hak Cipta yang mengatur mengenai pembajakan *software*, masyarakat tetap tidak segan untuk melakukan pembajakan *software*. Pengunduhan *software* secara bajakan pun juga mudah untuk ditemukan oleh masyarakat, beredar luas di internet maupun penyedia jasa untuk memindahkan *software* bajakan ke perangkat seseorang. Penelitian ini akan meneliti faktor-faktor yang mengakibatkan masyarakat, khususnya Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya melakukan pembajakan *software*.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah seperti berikut:

1. Apakah sikap, kontrol perilaku, serta norma subjektif yang dirasakan memiliki pengaruh terhadap niat untuk membajak software Mahasiswa S1 Universitas Brawijaya?
2. Seberapa besar niat Mahasiswa S1 Universitas Brawijaya untuk melakukan pembajakan software?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian terkait faktor apa saja yang mempengaruhi pembajakan software yang dilakukan oleh mahasiswa S1 Universitas Brawijaya sebagai berikut :

1. Menguji serta memperkirakan terkait niat dari pelaku ( Mahasiswa S1 Universitas Brawijaya ) dalam melakukan pembajakan digital.

2. Memahami apakah terdapat pengaruh norma subjektif, sikap, serta kontrol perilaku yang dirasakan terhadap niat untuk membajak software ( Oleh Mahasiswa S1 Universitas Brawijaya ).

## **E. Kerangka Penelitian**

### **Landasan Teori**

Ajzen (dalam Yoon, 2010) menjelaskan Theory of Planned Behavior (TPB) pengembangan dari Theory of Reasoned Action (TRA) Fishbein dan Ajzen yang diusulkan untuk memprediksi dan memperoleh pemahaman perilaku tertentu dalam konteks tertentu. Menurut TPB, perilaku aktual seseorang secara langsung dipengaruhi oleh niat perilakunya dan secara bersama-sama ditentukan oleh sikap, norma subyektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan untuk melakukan perilaku tersebut.

Sikap yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat dipengaruhi oleh kekuatan perilaku dan keyakinan terhadap kemungkinan hasil. Norma subyektif merujuk pada tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tersebut. Selain itu, juga dapat dipengaruhi oleh kekuatan keyakinan normatif individu yang dikembangkan oleh motivasi untuk mematuhi referen yang bersangkutan. Kontrol perilaku yang dirasakan mencerminkan pandangan mengenai mudah atau tidaknya menerapkan perilaku.

Menurut Lin et al., (dalam Yoon, 2010) TPB merupakan model niat yang diteliti dengan baik dan telah terbukti berhasil dalam memprediksi dan menjelaskan perilaku pada berbagai domain. Sejumlah penelitian pada pembajakan software yang sebelumnya dilakukan menggunakan TPB sebagai teori untuk menjelaskan niat perilaku individu seperti Cronan dan Al-Rafee yang menggunakan TPB sebagai kerangka untuk menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi pembajakan digital.

Dalam studi pembajakan software, beberapa peneliti menggambarkan kegiatan ini sebagai perilaku tidak etis. Peneliti memasukkan faktor etika dalam studinya. Model pengambilan keputusan yang sering digunakan adalah model keputusan Hunt dan Vitell. Pada model ini berfokus pada proses penalaran individu dengan mendalilkan bahwa penilaian etis ditentukan oleh evaluasi deontologis dan teleologis.

Teori deontologi mencakup teori kewajiban moral dan teori keadilan. Menurut Haines dan Haines (2007) pembentukan niat dipengaruhi oleh persepsi tentang keadilan suatu tindakan dan perasaan bersalah karena melakukan tindakan tersebut. Cronan dan

Al-Rafee (2008) berpendapat bahwa kewajiban moral mempengaruhi niat pembajakan digital.

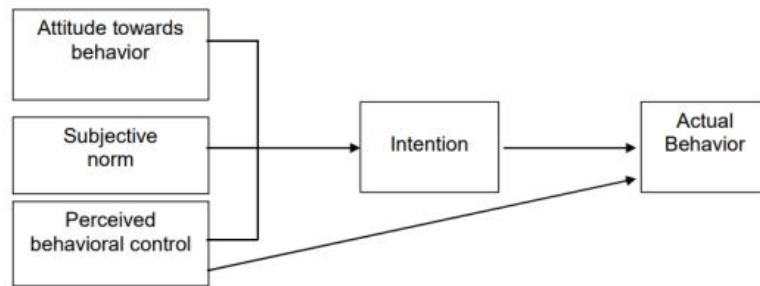
Teori teleologis didasarkan pada hasil yang diinginkan, maksud, atau tujuan dari tindakan tertentu. Gagasan teleologis dalam literatur pembajakan software dapat direpresentasikan dalam manfaat yang dirasakan, risiko yang dirasakan, dan kebiasaan. Manfaat yang dirasakan merupakan keyakinan pada konsekuensi positif yang akan diterima sebagai faktor yang mempengaruhi sikap atau niat untuk melakukan pembajakan. Risiko yang dirasakan dapat dianggap sebagai keyakinan atas konsekuensi negatif yang dirasakan ketika individu melakukan pembajakan. Kebiasaan juga mempengaruhi pembajakan software dan meningkatkan pengaruhnya terhadap sikap karena kebiasaan adalah rangkaian perilaku yang otomatis dan terjadi tanpa instruksi diri

Melakukan identifikasi pada faktor-faktor yang mempengaruhi pembajakan software dapat memberikan manfaat bagi pemilik bisnis atau perusahaan pengembang software. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pembajakan software, dilakukan kajian terhadap penelitian perilaku.

Akhir-akhir ini penelitian yang berkaitan dengan *Digital Piracy* (DP) mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa hal ini semakin menjadi permasalahan sehubungan dengan dampaknya terhadap perekonomian (Udo, Bagchi, dan Maity 2014). Terkait dengan DP ini, terdapat empat jenis studi. Studi pertama adalah studi yang menjelaskan mengapa orang-orang melakukan DP (Udo, Bagchi, dan Maity 2014). Studi berikutnya adalah teori dan model untuk menjelaskan faktor-faktor yang mendorong (Udo, Bagchi, dan Maity 2014). Studi berikutnya menjelaskan apakah materi digital (*software*) seharusnya gratis dan dapat digunakan secara inovatif oleh pengguna dan menghasilkan manfaat (Udo, Bagchi, dan Maity 2014). Untuk studi keempat dan terakhir adalah kontrol *deterrent* terhadap DP (Udo, Bagchi, dan Maity 2014).

Dalam studi mengenai DP juga diberlakukan cara-cara untuk menanggulangi hal tersebut. Strategi *deterrent* dan strategi preventif merupakan dua strategi yang biasa digunakan untuk menanggulangi DP. Dimana strategi *deterrent* lebih efektif bila dibandingkan dengan strategi preventif (Udo, Bagchi, dan Maity 2014). Cara preventif dilakukan dengan menggunakan *software* maupun *hardware* untuk menanggulangi DP dengan meningkatkan biaya yang diperlukan dengan tujuan menerapkan strategi ini.

Contoh dari penerapan strategi ini adalah dengan menerapkan kode-kode unik untuk mengaktifkan suatu *software*. Untuk cara *deterrent*, adanya ancaman hukuman atau sanksi untuk tindakan DP. Strategi *deterrent* ini dianggap lebih efektif karena para calon pembajak *software* menjadi lebih takut karena adanya ancaman hukuman bila melakukan DP.



Gambar 1. *The Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991)

### Model Penelitian

Menurut Beck dan Ajzen (1991), kewajiban moral (*moral obligation*) merupakan bagaimana perasaan individu tentang melakukan perilaku atau sikap moral individu tentang melakukan perilaku tersebut. Maka, kewajiban moral dapat diartikan sebagai tuntunan dalam diri seorang individu dalam menanyakan dirinya, apakah tindakan pembajakan *software* merupakan aktivitas yang patut dilakukan atau tidak. Kewajiban moral akan menjadi prediktor yang baik dari niat (Schwartz dan Tessler, 1972). Selain itu, kewajiban moral dapat berperan dalam membentuk keyakinan normatif pribadi sebagai dasar individu tertentu (Cheolho Yoon, 2010).

### **H1: Kewajiban moral memiliki pengaruh negatif terhadap norma subjektif seseorang dalam membajak *software***

Keadilan (*justice*) merupakan konsep dimana seseorang atau kelompok diatur secara adil. Pengertian tersebut sesuai dengan penjelasan Kohlberg (1969). Keadilan diartikan sebagai pengobatan kasus yang memperlakukan seorang individu sesuai dengan aturan yang adil atau merupakan hal yang penting dalam perkembangan dan pemikiran moral. Jadi, keadilan memiliki efek terhadap norma subjektif pada pembajakan *software* (Cheolho Yoon, 2010).

### **H2: Keadilan memiliki pengaruh negatif terhadap norma subjektif seseorang dalam membajak *software***

Sikap terhadap perilaku merupakan fungsi dari produk keyakinan yang menonjol, berarti perilaku akan mengarah pada evaluasi beserta hasil tertentu. Faktor yang mempengaruhi perilaku dan evaluasi dari perilaku dengan sikap dinamakan konsekuensi yang diterima (Fishbein dan Ajzen, 1975). Jadi, manfaat yang dirasakan memiliki pengaruh yang signifikan dengan sikap terhadap perilaku (Cheolho Yoon, 2010).

**H3: Manfaat yang dirasakan memiliki pengaruh positif terhadap sikap seseorang dalam membajak *software***

Menurut Campbell dan Goodstein (2001), risiko memiliki pengaruh langsung dan independen terhadap perilaku dan pengambilan keputusan seseorang dalam membajak software tertentu. Konsep tersebut sama seperti yang diungkapkan Tan (2002) dimana risiko memiliki pengaruh pada sikap pembajakan konsumen. Perangkat lunak bajakan berupa pelanggaran hukum hak cipta suatu perusahaan dan konsumen berperan menjalankan risiko tindakan perdata. Dengan demikian, persepsi risiko tidak memiliki pengaruh terhadap sikap individu dalam pembajakan (Cheolho Yoon, 2010).

**H4: Risiko yang dirasakan memiliki pengaruh negatif terhadap sikap seseorang dalam membajak *software***

Kebiasaan (*habit*) merupakan perbuatan yang dilakukan secara berulang kali dengan kesadaran. Limayam dkk (2004) mengungkapkan bahwa kebiasaan memiliki pengaruh pada pembajakan *software* individu serta meningkatkan pengaruh mereka pada perilaku. Hal tersebut terjadi karena kebiasaan merupakan urutan situasi-perilaku yang menjadi otomatis atau tanpa instruksi diri (Triandis, 1979).

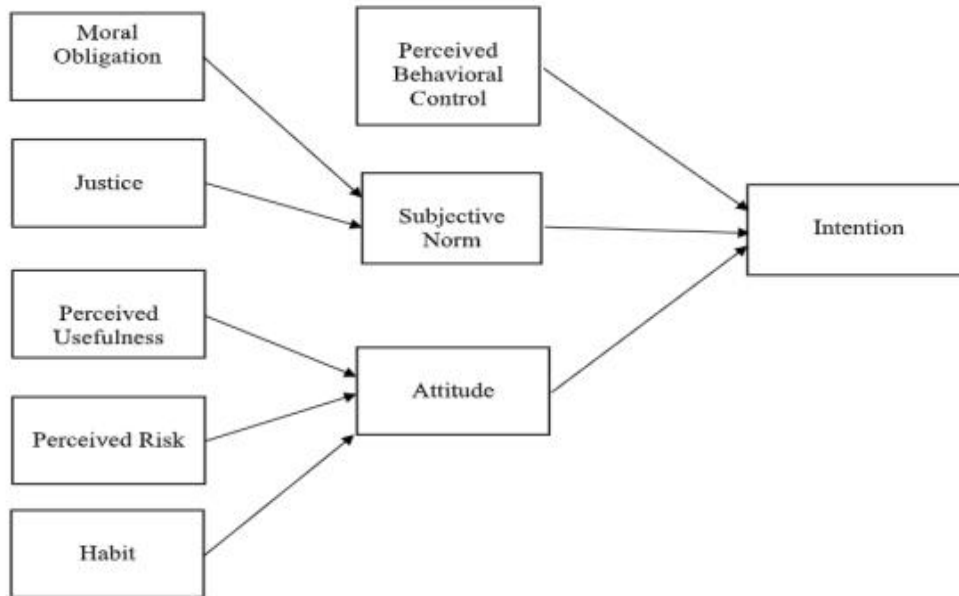
**H5: Kebiasaan memiliki pengaruh positif terhadap sikap seseorang dalam membajak *software***

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembajakan *software* memanfaatkan *Theory of Planned Behavior* (TPB) sebagai model konseptual dalam menjelaskan niat dari seseorang. Model ini menjelaskan bahwa perilaku ditentukan oleh niat untuk melakukan perilaku yang diprediksi pada 3 faktor, yaitu: sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol yang dirasakan. Dengan demikian, penelitian membuat hipotesis dimana perilaku, norma subjektif, dan kontrol yang dirasakan memiliki pengaruh terhadap niat dalam pembajak *software* (Cheolho Yoon, 2010).

**H6: Kontrol perilaku yang dirasakan memiliki pengaruh positif terhadap niat seseorang untuk membajak software**

**H7: Norma subjektif memiliki pengaruh positif terhadap niat seseorang untuk membajak software**

**H8: Sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat seseorang untuk membajak software**



Gambar 2. *Framework* Penelitian

### Metode Penelitian

Penelitian ini disusun dalam bentuk kausal, dimana menggambarkan ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan dependen. Variabel independen meliputi kewajiban moral, keadilan, risiko yang dirasakan, manfaat yang dirasakan, kebiasaan, kontrol perilaku yang dirasakan, sikap, dan norma subjektif, sedangkan variabel dependen yaitu niat. Dasar hasil penelitian ini berupa analisis data kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.

**Tabel. Deskripsi Variabel**

| Kode Item        | Nama Variabel   | Sumber      | Nomor Item |
|------------------|-----------------|-------------|------------|
| NS 1 sampai NS 4 | Norma Subjektif | Yoon (2010) | 4          |



|                                  |                                 |                          |   |
|----------------------------------|---------------------------------|--------------------------|---|
| Sikap 1 sampai Sikap 4           | Sikap                           | Yoon (2010)              | 4 |
| Kontrol 1 sampai kontrol 4       | Kontrol Perilaku yang Dirasakan | Yoon (2010)              | 4 |
| Niat 1 sampai Niat 3             | Niat                            | Yoon (2010)              | 3 |
| Kewajiban 1 sampai Kewajiban 3   | Kewajiban Moral                 | Yoon (2010)              | 3 |
| Keadilan 1 sampai Keadilan 2     | Keadilan                        | Yoon (2010)              | 2 |
| Manfaat 1 sampai Manfaat 4       | Manfaat yang dirasakan          | Yoon (2010)              | 2 |
| Risiko 1 sampai Risiko 3         | Risiko yang dirasakan           | Yoon (2010)              | 4 |
| Kebiasaan 1 sampai Kebiasaan 3   | Kebiasaan                       | Yoon (2010)              | 3 |
| Persepsi 1 sampai persepsi 4     | Persepsi Kegunaan               | Goles et al. (2007)      | 4 |
| Perilaku 1 sampai perilaku 2     | Perilaku Masa Lalu              | Cronan & Al-Rafee (2007) | 2 |
| Kesadaran 1 sampai kesadaran 4   | Kesadaran akan Konsekuensi      | Udo et al. (2016)        | 4 |
| Pernyataan 1 sampai pernyataan 3 | Pernyataan Tanggung Jawab       | Udo et al. (2016)        | 3 |
| NP 1 sampai NP 6                 | Norma Pribadi                   | Udo et al. (2016)        | 6 |

## F. Hasil Penelitian

### Profil Responden

Berdasarkan tabel dibawah ini, responden perempuan jauh lebih besar dibandingkan laki-laki dengan jumlah 51 pada perempuan dan 27 pada laki-laki. Sementara itu kuesioner ini didominasi oleh responden umur 20 tahun dengan jumlah 44 orang. Kebanyakan responden berasal dari departemen akuntansi dengan jumlah 53 orang. Lama pengguna internet oleh responden paling banyak berada di kisaran 6-10 tahun.

**Tabel. Profile Responden**

| Variabel | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|----------|----------|-----------|------------|
|----------|----------|-----------|------------|

|                          |              |    |       |
|--------------------------|--------------|----|-------|
| Gender                   | Laki-laki    | 27 | 34,6% |
|                          | Perempuan    | 51 | 65,4% |
| Usia                     | 18           | 5  | 6,4%  |
|                          | 19           | 18 | 23,1% |
|                          | 20           | 44 | 56,4% |
|                          | 21           | 9  | 11,5% |
|                          | 22           | 2  | 2,6%  |
| Departemen               | Akuntansi    | 53 | 67,9% |
|                          | Manajemen    | 13 | 16,7% |
|                          | Ilmu Ekonomi | 12 | 15,4% |
| Lama Penggunaan Internet | 6-10 tahun   | 37 | 47,4% |
|                          | 11-15 tahun  | 25 | 32,1% |
|                          | > 15 tahun   | 16 | 20,5% |

### Uji Deskriptif

Uji deskriptif berfungsi untuk menggambarkan distribusi dan perilaku data dari variabel penelitian melalui nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi dari masing-masing variabel independen dan dependen

**Tabel. Uji Deskriptif**

| Variabel        | Mean | Std. Deviation |
|-----------------|------|----------------|
| Kewajiban Moral | 3.90 | .96            |
| Keadilan        | 4.31 | .55            |
| Manfaat         | 3.13 | 1.16           |
| Risiko          | 3.80 | .80            |
| Kebiasaan       | 1.66 | .82            |
| Kontrol         | 2.50 | 1.06           |
| Norma Subjektif | 3.70 | .88            |
| Sikap           | 2.02 | .87            |
| Niat            | 2.23 | 1.04           |

### Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk mengukur seberapa cermat sebuah pernyataan dalam kuesioner yang akan ditanyakan kepada responden (Priyatno : 2014). Dalam penelitian ini, uji validitas menggunakan pendekatan analisis faktor. Terdapat tiga indikator yang menyatakan bahwa data yang digunakan bersifat valid, yaitu:  $KMO > 0,5$ , *Anti-Image Correlation* . 0,5, dan diskriminan (*rotated component matrix*).

**Tabel Uji Validitas 1**

| <b>KMO</b>        | <b>.873</b>     |       |       |       |       |       |                   |
|-------------------|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------------|
|                   | <b>Komponen</b> |       |       |       |       |       | <b>Anti-image</b> |
|                   | 1               | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     |                   |
| Kewajiban Moral 1 | -.233           | -.318 | -.163 | .746  | .288  | .005  | .910              |
| Kewajiban Moral 2 | -.291           | -.306 | -.177 | .783  | .175  | -.076 | .896              |
| Kewajiban Moral 3 | -.185           | -.252 | -.001 | .795  | .221  | .144  | .886              |
| Keadilan 1        | .018            | -.090 | -.100 | .665  | .216  | .400  | .797              |
| Keadilan 2        | -.102           | .048  | -.031 | .167  | .066  | .922  | <b>.483</b>       |
| Manfaat 1         | .294            | .673  | .451  | -.203 | -.159 | .025  | .912              |
| Manfaat 2         | .122            | .799  | .294  | -.259 | -.064 | -.020 | .923              |
| Manfaat 3         | .194            | .792  | .279  | -.260 | -.071 | .047  | .882              |
| Manfaat 4         | .240            | .827  | .158  | -.207 | -.174 | -.011 | .923              |
| Risiko 1          | .046            | -.058 | -.119 | .125  | .828  | -.139 | .779              |
| Risiko 2          | .137            | -.146 | -.211 | .399  | .721  | .152  | .868              |
| Risiko 3          | .118            | -.171 | -.063 | .278  | .736  | .253  | .882              |
| Kebiasaan 1       | .825            | .172  | .231  | -.198 | -.096 | .097  | .919              |
| Kebiasaan 2       | .905            | .169  | .159  | -.055 | -.099 | -.041 | .837              |
| Kebiasaan 3       | .772            | .310  | .163  | -.183 | -.127 | -.070 | .900              |
| Kebiasaan 4       | .884            | .071  | .169  | -.144 | -.008 | -.142 | .829              |
| Kontrol 1         | .229            | .109  | .847  | -.076 | -.011 | -.160 | .834              |

|           |      |      |      |       |       |       |      |
|-----------|------|------|------|-------|-------|-------|------|
| Kontrol 2 | .214 | .288 | .831 | .005  | -.085 | -.064 | .883 |
| Kontrol 3 | .084 | .405 | .726 | -.091 | -.237 | .044  | .874 |
| Kontrol 4 | .231 | .240 | .727 | -.285 | -.191 | .165  | .843 |

Karena hasil Anti-Image pada keadilan 2 berada di bawah .0,5. Maka pertanyaan pada keadilan 2 akan dihapus karena pertanyaan tersebut berupa bias.

**Tabel Uji Validitas 1 setelah Keadilan 2 Dihapus**

| <b>KMO</b>        | <b>.889</b>     |       |       |       |       |       |                   |
|-------------------|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------------|
|                   | <b>Komponen</b> |       |       |       |       |       | <b>Anti-image</b> |
|                   | 1               | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     |                   |
| Kewajiban Moral 1 | -.239           | -.360 | -.150 | .729  | .123  | .243  | .912              |
| Kewajiban Moral 2 | -.297           | -.355 | -.160 | .755  | -.013 | .208  | .897              |
| Kewajiban Moral 3 | -.194           | -.272 | .003  | .796  | .201  | .072  | .873              |
| Keadilan 1        | .007            | -.032 | -.131 | .767  | .270  | -.035 | .884              |
| Manfaat 1         | .290            | .680  | .452  | -.191 | -.122 | -.082 | .908              |
| Manfaat 2         | .120            | .796  | .295  | -.256 | -.037 | -.028 | .934              |
| Manfaat 3         | .190            | .803  | .281  | -.234 | -.117 | .038  | .905              |
| Manfaat 4         | .238            | .828  | .157  | -.203 | -.101 | -.132 | .922              |
| Risiko 1          | -.004           | -.067 | -.121 | .182  | .256  | .875  | .836              |
| Risiko 2          | -.139           | -.151 | -.220 | .431  | .609  | .393  | .873              |
| Risiko 3          | -.119           | -.152 | -.087 | .313  | .857  | .183  | .875              |
| Kebiasaan 1       | .825            | .200  | .223  | -.176 | .059  | -.176 | .915              |
| Kebiasaan 2       | .905            | .175  | .160  | -.046 | -.085 | -.058 | .854              |
| Kebiasaan 3       | .772            | .314  | .166  | -.176 | -.146 | -.029 | .898              |
| Kebiasaan 4       | .886            | .048  | .185  | -.167 | -.089 | .096  | .837              |
| Kontrol 1         | .229            | .092  | .857  | -.099 | -.009 | .101  | .858              |
| Kontrol 2         | .212            | .275  | .836  | -.020 | -.022 | -.079 | .877              |
| Kontrol 3         | .080            | .427  | .717  | -.082 | -.084 | -.240 | .874              |

|           |      |      |      |       |       |       |      |
|-----------|------|------|------|-------|-------|-------|------|
| Kontrol 4 | .228 | .290 | .713 | -.236 | -.086 | -.162 | .887 |
|-----------|------|------|------|-------|-------|-------|------|

**Tabel Uji Validitas 2**

| KMO               | .841     |       |            |
|-------------------|----------|-------|------------|
|                   | Komponen |       | Anti-image |
|                   | 1        | 2     |            |
| Norma Subjektif 1 | -.128    | .731  | .820       |
| Norma Subjektif 2 | -.227    | .814  | .841       |
| Norma Subjektif 3 | -.403    | .696  | .875       |
| Norma Subjektif 4 | -.305    | .678  | .801       |
| Sikap 1           | .844     | -.208 | .872       |
| Sikap 2           | .894     | -.249 | .790       |
| Sikap 3           | .855     | -.313 | .812       |
| Sikap 4           | .607     | -.513 | .935       |

**Tabel Uji Validitas 3**

| KMO    | .672     |            |
|--------|----------|------------|
|        | Komponen | Anti-image |
| Niat 1 | .856     | .649       |
| Niat 2 | .875     | .632       |
| Niat 3 | .768     | .783       |

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan mengetahui konsistensi dari alat ukur yang digunakan, dengan kata lain alat ukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten ketika digunakan berkali-kali di saat waktu yang berbeda. Menurut Imam Ghazali (2018), Jika koefisien *Cronbach Alpha* > 0,7 berarti variabel dinyatakan reliabel begitu pula sebaliknya. Berikut ini kriteria lengkap dari tingkat reliabilitas:

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Koefisien Reliabilitas | Kriteria |
|------------------------|----------|

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| > 0,9     | Reliabel sangat |
| 0,7 - 0,9 | Reliabel        |
| 0,4 - 0,7 | Cukup reliabel  |
| 0,2 - 0,4 | Kurang reliabel |
| < 0,2     | Tidak reliabel  |

Sumber: Imam Ghozali (2018)

**Tabel Hasil Uji Reliabilitas Sebelum Item Dihapus**

| Variabel        | Jumlah item | Item dihapus | Reliabilitas (Cronbach's Alpha) |
|-----------------|-------------|--------------|---------------------------------|
| Kewajiban Moral | 3           | -            | .902                            |
| Keadilan        | 2           | -            | .572                            |
| Manfaat         | 4           | -            | .919                            |
| Risiko          | 3           | -            | .794                            |
| Kebiasaan       | 4           | -            | .923                            |
| Kontrol         | 4           | -            | .891                            |
| Norma subjektif | 4           | -            | .782                            |
| Sikap           | 4           | -            | .881                            |
| Niat            | 3           | -            | .728                            |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan, terdapat satu variabel yaitu variabel keadilan dengan nilai Cronbach's Alpha < 0.7 yaitu sebesar 0.572. Hal ini terjadi karena hasil uji reliabilitas yang dilakukan masih mengandung variabel keadilan 2 yang memiliki nilai anti-image <0.5. Oleh karena itu, dilakukan penghapusan variabel keadilan 2 dan menyisakan 1 variabel keadilan sehingga tidak memiliki nilai Cronbach's Alpha setelah variabel keadilan 2 dihapus.

**Tabel Hasil Uji Reliabilitas Setelah Item Dihapus**

| Variabel        | Jumlah item | Item dihapus | Reliabilitas (Cronbach's Alpha) |
|-----------------|-------------|--------------|---------------------------------|
| Kewajiban Moral | 3           | -            | .902                            |
| Keadilan        | 1           | 1            | -                               |

|                 |   |   |      |
|-----------------|---|---|------|
| Manfaat         | 4 | - | .919 |
| Risiko          | 3 | - | .794 |
| Kebiasaan       | 4 | - | .923 |
| Kontrol         | 4 | - | .891 |
| Norma subjektif | 4 | - | .782 |
| Sikap           | 4 | - | .881 |
| Niat            | 3 | - | .728 |

### Uji Regresi

Uji Regresi merupakan metode uji untuk menentukan hubungan sebab-akibat antar variabel dan menguji apakah terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

**Tabel Hasil Uji Regresi**

| <b>Dependent Variabel : Norma Subjektif</b> |                          |             |
|---|--------------------------|-------------|
| <b>Variabel</b>                             | <b>Standardized Beta</b> | <b>Sig.</b> |
| Kewajiban Moral                             | .625                     | .000        |
| Keadilan                                    | -.087                    | .418        |
| R <sup>2</sup>                              | .346                     |             |
| Adjusted R <sup>2</sup>                     | .328                     |             |
| F Value                                     | 19.817                   |             |
| Durbin-Watson                               | 2.498                    |             |

Berdasarkan uji regresi yang telah dilakukan, didapatkan nilai R<sup>2</sup> sebesar 0.346. Hal ini menunjukkan bahwa variabel norma subjektif mampu dijelaskan sebesar 34% oleh variabel kewajiban moral dan variabel keadilan. Tingkat signifikansi kewajiban moral terhadap norma subjektif adalah .000 dan tingkat signifikansi keadilan terhadap norma subjektif adalah .418. Hal ini menunjukkan bahwa H1 didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.000 < 0.050$ , jadi kewajiban moral memiliki pengaruh negatif terhadap norma subjektif seseorang dalam membajak *software*. Sedangkan, H2 tidak didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.418 > 0.050$ , jadi keadilan tidak memiliki pengaruh negatif terhadap norma subjektif seseorang dalam membajak *software*.

| <b>Dependent Variable : Sikap</b> |                          |             |
|-----------------------------------|--------------------------|-------------|
| <b>Variabel</b>                   | <b>Standardized Beta</b> | <b>Sig.</b> |
| Manfaat                           | .463                     | .000        |
| Risiko                            | -.017                    | .857        |
| Kebiasaan                         | .311                     | .003        |
| R <sup>2</sup>                    | .470                     |             |
| Adjusted R <sup>2</sup>           | .448                     |             |
| F Value                           | 21.539                   |             |
| Durbin-Watson                     | 1.797                    |             |

Berdasarkan uji regresi yang telah dilakukan, didapatkan nilai R<sup>2</sup> sebesar .470. Hal ini menunjukkan bahwa variabel sikap mampu dijelaskan sebesar 47% oleh variabel manfaat yang dirasakan, risiko yang dirasakan, dan kebiasaan. Tingkat signifikansi manfaat yang dirasakan terhadap sikap adalah .463, dan tingkat signifikansi risiko yang dirasakan terhadap sikap adalah -.017 dan tingkat signifikansi kebiasaan terhadap sikap adalah .311. Hal ini menunjukkan bahwa H3 didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.000 < 0.050$ , jadi manfaat yang dirasakan memiliki pengaruh positif terhadap sikap seseorang dalam membajak software. H4 tidak didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.857 > 0.050$ , jadi risiko yang dirasakan tidak memiliki pengaruh negatif terhadap sikap seseorang dalam membajak software. Sedangkan, H5 didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.003 < 0.050$ , jadi kebiasaan memiliki pengaruh positif terhadap sikap seseorang dalam membajak software.

| <b>Dependent Variabel : Niat</b> |                          |             |
|----------------------------------|--------------------------|-------------|
| <b>Variabel</b>                  | <b>Standardized Beta</b> | <b>Sig.</b> |
| Kontrol                          | .501                     | .000        |
| Norma Subjektif                  | -.221                    | .051        |
| Sikap                            | .107                     | .344        |
| R <sup>2</sup>                   | .501                     |             |
| Adjusted R <sup>2</sup>          | .481                     |             |
| F Value                          | 24.808                   |             |
| Durbin-Watson                    | 1.862                    |             |

Uji regresi yang telah dilakukan menghasilkan nilai Adjusted R<sup>2</sup> adalah .501. Hal ini menunjukkan bahwa variabel niat dapat dijelaskan sebesar 50% oleh variabel kontrol perilaku yang dirasakan, norma subjektif, dan sikap. Tingkat signifikansi kontrol perilaku yang dirasakan terhadap niat adalah .000, tingkat signifikansi norma subjektif terhadap niat adalah .051, dan



tingkat signifikansi sikap terhadap niat adalah .344. Hal ini menunjukkan bahwa H6 didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.000 < 0.050$ , jadi kontrol perilaku yang dirasakan memiliki pengaruh positif terhadap niat seseorang untuk membajak software. H7 tidak didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.051 > 0.050$ , jadi norma subjektif tidak memiliki pengaruh positif terhadap niat seseorang untuk membajak software. Sedangkan, H8 tidak didukung karena memiliki tingkat signifikansi  $0.344 > 0.050$ , jadi sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat seseorang untuk membajak software.

G. **Kesimpulan** → Brigitta

Penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pembajakan software oleh mahasiswa S1 FEB UB dengan menguji 8 hipotesis. Seluruh hipotesis dianalisis berdasarkan kerangka penelitian yang disajikan pada gambar xx. Berikut ini, merupakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil uji penelitian.

Pertama, ditemukan bahwa terdapat kemiripan yang kuat antara teori TBP dan teori etika dimana kontrol perilaku yang dirasakan memiliki pengaruh terhadap niat mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya dalam membajak software. Artinya, kemudahan dalam mendapatkan akses software dan kontrol terhadap perilaku membajak yang kurang optimal memunculkan niat untuk melakukan pembajakan software.

Kedua, norma subjektif tidak berdampak langsung terhadap niat untuk melakukan pembajakan software. Asumsi ini, didukung dengan hasil penelitian. Artinya, pandangan orang sekitar (keluarga, teman, masyarakat) tidak memicu niat seseorang untuk melakukan pembajakan.

Ketiga, sikap tidak berdampak langsung terhadap niat untuk melakukan pembajakan software yang didukung oleh hasil penelitian. Dikarenakan, individu yang tidak peduli terhadap pandangan orang lain akan niatnya melakukan pembajakan software, menyebabkan sikap tidak mempengaruhi niat seseorang untuk melakukan pembajakan.

**Daftar Pustaka**

- Udo, G., Bagchi, K., & Maity, M. (2014). *Exploring Factors Affecting Digital Piracy Using the Norm Activation and UTAUT Models: The Role of National Culture*. Berlin: Springer Science+Business Media.
- Cronan, T. P., & Al-Rafee, S. (2007). *Factors that Influence the Intention to Pirate Software and Media*. Berlin: Springer.
- Liao, C., Lin, H., & Liy, Y. (2009). *Predicting the Use of Pirated Software: A Contingency Model Integrating Perceived Risk with The Theory of Planned Behavior*. Berlin: Springer.

Goles, T., Jayatilaka, B., George, B., Parsons, L., Chambers, V., Taylor, D., & Brune, R. (2007). *Softlifting: Exploring Determinants of Attitude*. Berlin: Springer.

Chen, M., Pan, C., & Pan, M. (2009). *The Joint Moderating Impact of Moral Intensity and Moral Judgement on Consumer's Use Intention of Pirated Software*. Berlin: Springer.

Yoon, C. (2010). *Theory of Planned Behavior and Ethics Theory in Digital Piracy: An Integrated Model*. Berlin: Springer.