

LAPORAN PENELITIAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS TARUMANAGARA



PEMBAJAKAN SOFTWARE KOMPUTER
DI KALANGAN MAHASISWA/I FE UNTAR
(APLIKASI DARI THEORY OF PLANNED BEHAVIOR)

Nama Ketua Peneliti : Arifin Djakasaputra, S.Kom; S.E., M.Si.

Nama Anggota Peneliti : P.C.Happy Dermawan, S.H., M.M.

FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

MEI 2012

RINGKASAN

Seiring dengan kian banyaknya masyarakat Indonesia yang mulai mengenal dan memanfaatkan teknologi komputer guna keperluan kerja, tugas sekolah, hiburan, pendidikan dan lain-lain maka penjualan komputer di Indonesia meningkat dengan pesat. Apalagi konvergensi teknologi informasi dengan telekomunikasi semakin memudahkan orang untuk melakukan berbagai aktivitasnya di dunia maya melalui internet.

Kemajuan teknologi di masa sekarang seperti dua sisi mata uang logam. Disatu sisi kemajuan tersebut dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas penggunaanya, sementara disisi lain nya malah menimbulkan pengaruh yang negatif. Contoh yang nyata adalah kemudahan untuk melakukan pembajakan terhadap software komputer. Biasanya hal ini berkaitan dengan koneksi internet yang cepat, terjangkaunya harga alat-alat penyimpanan data yang berkapasitas besar dan tumbuhnya berbagai forum atau milis di internet yang sebagian besar isinya digunakan untuk mendidik masyarakat untuk melakukan pembajakan software. (Bhattacharjee et al; 2003).

Penelitian ini menguji penerapan teori Ajzen tentang perilaku yang direncanakan pada perilaku konsumen mahasiswa/i terhadap pembajakan software komputer. Penyelidikan difokuskan pada pengaruh sikap, norma subyektif dan kontrol perilaku yang dirasakan terhadap niat mahasiswa/i untuk membajak software komputer dimana pada gilirannya akan membentuk perilaku mahasiswa/i tsb untuk melakukan pembajakan terhadap software komputer. Secara umum, karena keterbatasan anggaran yang dimiliki dan harga software komputer yang dirasakan relatif masih terlalu mahal bagi konsumen terutama konsumen mahasiswa, maka muncullah niat dan perilaku konsumen mahasiswa tersebut untuk melakukan pembajakan software komputer yang biasa mereka gunakan untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan mereka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sikap konsumen mahasiswa terhadap perilaku, norma subyektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan memiliki dampak yang signifikan terhadap niat dan perilaku untuk melakukan pembajakan software komputer yang sering mereka gunakan. Untuk itu sepatutnya dilakukan tindakan pencegahan terhadap perilaku pembajakan tersebut lewat beberapa solusi alternatif yang diharapkan akan dapat mengurangi kegiatan pembajakan tersebut. Salahsatunya berupa sosialisasi secara rutin dan terpadu tentang penggunaan software komputer yang bersifat '*open source*' dan gratis untuk digunakan.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat dan dapat dirasakan dari waktu ke waktu. Teknologi memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Komunikasi dari satu tempat ke tempat lain pun menjadi lebih mudah dengan adanya perkembangan teknologi. Informasi yang didapat oleh mahasiswa pun akan lebih mudah dan sangat beragam. Bahkan teknologi dapat dikatakan sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia saat ini. Tanpa adanya teknologi, manusia tidak akan berkembang sampai sejauh ini.

Salah satu contoh perkembangan teknologi saat ini adalah *software* komputer yang dapat menunjang kecanggihan komputer. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian dengan cara mengembangkan atau menciptakan *software-software* baru. Disinilah letak permasalahan terjadi. Banyak pengguna komputer melakukan pembajakan terhadap *software-software* tersebut. Pembajakan ini tidak hanya dilakukan oleh individu-individu saja, tetapi juga dilakukan oleh perusahaan-perusahaan yang dikatakan cukup besar. Ditahun 2010, tingkat pembajakan *software* di Indonesia sebesar 87% yang berarti 87% program yang diinstal pada komputer di Indonesia adalah produk tanpa lisensi legal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata membajak memiliki salah satu arti : mengambil hasil ciptaan orang lain tanpa sepengetahuan dan seizinnya. Sedangkan pembajak adalah orang yang melakukan pembajakan. Arti dari pembajakan sendiri adalah proses, cara atau perbuatan membajak. Lalu *software* atau perangkat/piranti lunak memiliki arti bagian dari komputer yang berfungsi sebagai penunjang alat utama komputer yang berupa program.

Dalam kaitan pemberantasan pembajakan *software* ini, pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-undang No. 19 tahun 2002 yang mengatur Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Sebenarnya UU ini tidak hanya mengatur soal hak penggunaan *software*, tetapi juga karya intelektual lain seperti karya tulis, musik, lukis dan film. Namun, sebagian besar orang mengasosiasikan UU ini dengan pengaturan penggunaan *software*, karena *software* dan informasi digital lainnya, seperti film yang disimpan dalam format digital memang sangat mudah dibajak.

Mengutip data dari biro riset IDC 2012, Business Software Alliance (BSA) menyatakan bahwa persentase pembajakan software di Indonesia mencapai 86% dengan nilai kerugian USD 1,467 miliar. Artinya setiap 100 komputer di Indonesia, maka 86 komputer diantaranya menggunakan software tidak resmi alias ilegal. Disebutkan, 65% pengguna komputer pribadi mengaku memperoleh software seringkali atau bahkan selalu mendapatkannya dengan cara ilegal. Dan parahnya software-software bajakan tersebut beredar secara bebas dipusat perbelanjaan (mal), pedagang di pinggir jalan, toko-toko komputer, dan di internet, seolah-olah pembajakan software di tanah air legal adanya.

Urutan lengkap dari 10 negara pembajak software terbesar di dunia menurut data IDC adalah

1. Georgia dengan tingkat pembajakan software sebesar 95%
2. Zimbabwe dengan tingkat pembajakan software sebesar 92%
3. Bangladesh dan Moldova dengan tingkat pembajakan software sebesar 91%
4. Armenia dan Yaman dengan tingkat pembajakan software sebesar 90%
5. Sri Lanka dengan tingkat pembajakan software sebesar 89%
6. Azerbaijan dan Libya dengan tingkat pembajakan software sebesar 88%
7. Belarusia dan Venezuela dengan tingkat pembajakan software sebesar 87%
8. Indonesia dengan tingkat pembajakan software sebesar 86%
9. Irak, Ukraina dan Vietnam dengan tingkat pembajakan software sebesar 85%
10. Algeria dan Pakistan dengan tingkat pembajakan software sebesar 84%

Tingginya tingkat pembajakan software belum tentu tinggi secara nilai kerugiannya. Umumnya penghitungan nilai kerugian akibat pembajakan didasarkan pada pengeluaran untuk pembelian software legal dengan penetrasi *personal computer* yang terjual dibagi dengan penjualan software ilegal. Berikut 5 negara dengan tingkat pembajakan tertinggi menurut versi BSA:

1. Venezuela: Tingkat pembajakan 88%, Kerugian USD 668 juta
2. Indonesia: 86%, Kerugian USD 1,467 miliar
3. China: 77%, Kerugian USD 8,902 miliar
4. Thailand: 72%, Kerugian USD 852 juta
5. Argentina: 69%, Kerugian USD 657 juta

Ini artinya 8 dari 10 software yang dipasang di komputer pengguna komputer di Indonesia adalah software ilegal. Indonesia di antara negara di Asia Tenggara termasuk yang paling cepat penetrasi penjualan *personal computer*, namun paling tinggi juga tingkat pembajakannya, akibat dari pembajakan tersebut potensi kerugian mencapai USD 1,467

miliar atau sekitar Rp 12,8 triliun. Kerugian ini dialami tidak hanya oleh pembuat software, tetapi juga negara melalui pajak.

Timbulnya kegiatan pelanggaran hak cipta program komputer dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara umum faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Rendahnya tingkat pemahaman masyarakat akan arti dan fungsi hak cipta;
2. Sikap atau keinginan untuk memperoleh keuntungan dagang dengan cara mudah;
3. Belum cukup terciptanya kesamaan pengertian, sikap, dan tindakan para aparat penegak hukum dalam hal ini khususnya kepolisian dalam menghadapi pelanggaran hak cipta.
4. Produk bajakan dipersepsi konsumen mempunyai kemiripan dengan produk yang asli.
5. Harga produk bajakan lebih murah dibanding dengan produk yang asli.
6. Produk bajakan lebih mudah diperoleh dibanding dengan produk yang asli.
7. Kurangnya sosialisasi mengenai software alternatif yang bisa digunakan secara gratis.

Istilah pembajakan software umumnya hanya diartikan sebagai tindakan membeli dan menggunakan software bajakan atau palsu. Walau demikian, tidak membeli software bajakan pun tidak menjamin bahwa software tersebut original dan resmi. Seperti pada tindakan *mislicensing* dan *misversioning* yang juga melanggar aturan, namun sering tidak disadari pengguna. Merujuk data Business Software Alliance (BSA), sepanjang tahun 2010, baik di negara berkembang ataupun negara maju, banyak pengguna komputer yang tidak sadar bahwa software yang mereka gunakan adalah tidak resmi dan bisa dikategorikan sebagai software ilegal. Menurut Microsoft, software yang resmi adalah software yang diterbitkan secara resmi oleh pengembangnya, memiliki lisensi yang sesuai dan juga didukung oleh pengembangnya. Istilah ini sering rancu dan disalahartikan oleh penggunanya, terutama sering terjadi apabila pengguna komputer membeli sebuah produk dalam jumlah banyak atau yang disebut sebagai Volume Licensing (VL). Pengguna umumnya tidak merasa melakukan kesalahan ketika ia menginstal produk tersebut pada komputer kosong atau komputer yang memiliki sistem operasi yang berbeda dengan produk software tersebut. Inilah yang biasa disebut dengan *mislicensing*. Sedang *misversioning* adalah sebuah kekeliruan dimana pengguna mengupgrade komputer yang sudah dilengkapi sistem operasi tertentu dengan sebuah software sistem yang tidak sesuai. Umumnya konsumen tidak paham dan kurang mengenal dengan istilah-istilah *mislicensing* dan *misversioning*.

BAB II RERANGKA PEMIKIRAN DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

2.1 RERANGKA PEMIKIRAN

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk memberantas pembajakan software komputer adalah dengan memahami faktor-faktor apa saja yang memengaruhi konsumen untuk menggunakan software bajakan. Tan (2002) menggunakan teori yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen (1975) mengenai niat untuk menjelaskan perilaku menggunakan software (perangkat lunak) bajakan. Teori yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen ini adalah *theory of reasoned action*. Dalam *theory of reasoned action*, perilaku ditentukan oleh niat untuk melakukan perilaku tersebut, yang pada gilirannya niat tersebut dipengaruhi oleh sikap dan norma subjektif. Objek sikap dalam teori ini adalah perilaku sehingga sikap didefinisikan sebagai lokasi pada dimensi evaluatif atau afektif bipolar terhadap perilaku. Sikap mewakili perasaan umum mahasiswa mengenai *favorableness* atau *unfavorableness* terhadap suatu perilaku. Satu faktor lain yang mempengaruhi niat dalam *theory of reasoned action* adalah norma subjektif. Norma subjektif adalah persepsi mahasiswa mengenai tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku (Ajzen, 1988).

Theory of reasoned action telah mendapatkan banyak tantangan pada asumsi bahwa teori ini memberikan gambaran yang cukup mengenai penyebab perilaku. Menurut asumsi tersebut, variabel lain memengaruhi perilaku melalui variabel-variabel di dalam teori tersebut (Eagly & Chaiken, 1993). Peneliti yang menantang klaim Fishbein dan Ajzen telah menunjukkan bahwa niat ditentukan oleh beberapa variabel lain yang lebih banyak daripada sekedar sikap dan norma subjektif.

Salah satu penambahan yang diusulkan adalah persepsi mengenai kewajiban moral, yang mewakili kepercayaan pribadi (*personal beliefs*) mahasiswa mengenai benar atau salah (e.g., Schwartz & Tessler seperti dikemukakan dalam Eagly & Chaiken, 1993). Variabel ini mencerminkan aturan moral yang terinternalisasi, bukan persepsi mengenai pendapat orang lain mengenai apa yang harus dilakukan mahasiswa. Fishbein dan Ajzen (1975) menyatakan bahwa kepercayaan pribadi tidak memperbaiki prediksi niat. Tetapi, beberapa penelitian menemukan bahwa prediksi niat menjadi lebih baik jika kewajiban moral pribadi ikut diperhitungkan bersama sikap terhadap perilaku dan norma subjektif (e.g., Parker, Manstead, & Stradling, 1995; Conner & McMillan, 1999). Eagly dan Chaiken (1993) juga menyatakan bahwa perilaku di masa lalu atau kebiasaan (*habit*) juga berpengaruh kepada niat.

Menanggapi berbagai kritik terhadap *theory of reasoned action*, Ajzen (1988) mengusulkan teori lain. Ajzen berpendapat bahwa *theory of reasoned action* hanya berlaku bagi perilaku di mana orang memiliki kontrol terhadap perilaku. Untuk perilaku di mana orang tidak memiliki kontrol penuh, ada variabel lain yang lebih menentukan dilaksanakan atau tidaknya suatu perilaku. Ajzen memperbaharui *theory of reasoned action* menjadi *theory of planned behavior*, dengan menambahkan satu determinan lain yaitu *perceived behavioral control* (persepsi mengenai kontrol terhadap perilaku). Secara keseluruhan sikap terhadap tingkah laku, norma subjektif, dan *perceived behavioral control* membentuk niat untuk berperilaku. Jika orang diberi kontrol sesungguhnya terhadap perilaku, mereka diharapkan untuk melakukan niat mereka jika ada kesempatan.

Madden, Ellen, dan Ajzen (1992) membandingkan *theory of reasoned action* dengan *theory of planned behavior* pada sepuluh perilaku. Perilaku yang dipilih berbeda-beda derajat kontrolnya. Hasil dari penelitian mereka adalah bahwa penyertaan *perceived behavioral control* meningkatkan prediksi niat dan perilaku.

Menurut Ajzen (1985) dan Ajzen & Madden (1986) dalam *Theory Of Planned Behavior*, niat (*intention*) ditentukan oleh 3 (tiga) faktor, yaitu

Pertama, adalah faktor sikap sebagai anteseden pertama dari niat (*intention*) menjurus ke perilaku (*behavior*), dan mengacu pada derajat dimana seseorang lebih suka atau tidak suka pada evaluasi dari perilaku yang dipertanyakan. Contoh : "Bagi saya, melakukan hal A dapat merupakan suatu kebijaksanaan atau suatu kebodohan".

Kedua, adalah faktor norma subyektif sebagai anteseden kedua dari niat, yakni nilai yang dikehendaki dari orang-orang yang dihormati, merupakan suatu pengaruh tekanan sosial yang dipersepsi oleh mahasiswa dalam hal menyetujui atau tidak menyetujui perilaku tertentu. Contoh : "Orang-orang yang saya hormati berfikir saya harus melakukan hal A"

Ketiga, adalah faktor kontrol perilaku yang dirasakan/diterima sebagai anteseden dari niat, yakni menunjukkan mudah atau sulitnya mahasiswa dalam melakukan tindakan. Contoh : "Bila saya mau, saya dapat dengan mudah mengerjakan hal A".

Niat dipandang sebagai anteseden dari perilaku, makin kuat niat seseorang untuk melakukan suatu perilaku atau untuk mencapai tujuan perilaku tersebut, akan diramalkan

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 OBYEK PENELITIAN

Obyek penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan software bajakan. Menurut Hinduja (2003), universitas adalah lingkungan tempat terjadinya pemupukan dasar terhadap pembajakan, ingin bebas dari aturan-aturan akademis, rasa ingin tahu yang besar dan banyak memiliki pertanyaan atas segala sesuatu yang baru baginya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan software bajakan di fakultas ekonomi jurusan Akuntansi dan Manajemen Universitas Tarumanagara. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 200 responden.

3.2 VARIABEL-VARIABEL PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel utama, yakni :

- a. Variabel Terikat (Dependen Variabel) yaitu niat berperilaku mahasiswa untuk menggunakan software bajakan.
- b. Variabel-Variabel Bebas (Independen Variabel) yang meliputi :
 1. Sikap, atas niat berperilaku mahasiswa untuk menggunakan software bajakan.
 2. Norma Subjektif, atas niat berperilaku mahasiswa untuk menggunakan software bajakan.
 3. Kontrol Perilaku, atas niat berperilaku mahasiswa untuk menggunakan software bajakan.

3.3 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Operasional variabel adalah pemberian arti kepada sebuah variabel dengan spesifikasi aktivitas-aktivitas yang diperlukan. Dengan menetapkan angka terhadap setiap aktivitas dari variabel sesuai dengan aturan tertentu, maka pengukuran terhadap variabel tersebut dapat dilakukan (Kerlinger, 1986). Operasionalisasi dalam penelitian ini dilakukan dengan

menggunakan teknik diferensial semantik dengan 2 pasangan kata yang bersifat bipolar untuk setiap variabel, dengan 7 skala untuk setiap pasangan kata sifat tersebut.

3.3.1 Variabel Terikat :

Niat untuk melakukan Perilaku atau biasa disebut sebagai Intensi adalah kecenderungan seseorang untuk memilih melakukan atau tidak terhadap suatu kegiatan atau pekerjaan. Niat ini ditentukan oleh sejauh mana orang tsb mempunyai sikap yang positif terhadap perilaku tertentu, dan sejauh mana kalau ia memilih untuk melakukan perilaku tertentu itu maka ia akan mendapat dukungan dari orang-orang lain yang penting bagi dirinya.

Perilaku merupakan tindakan yang tampak atau pernyataan secara lisan mengenai perilaku yang dikerjakannya.

Niat dan perilaku menggunakan software bajakan, indikasi ini dapat ditunjukkan oleh konsumen, yakni, apakah ada niat dan perilaku untuk menggunakan software bajakan ?.

Contoh :

Amat Sangat Tidak Setuju

Amat Sangat Setuju

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

3.3.2 Variabel Bebas :

- Sikap atas software-software bajakan yang terdiri dari keyakinan perilaku dan evaluasi konsekuensi perilaku.
- Norma Subjektif atas software-software bajakan, karena pengaruh tekanan sosial yang dipersepsi oleh konsumen.
- Kontrol Perilaku atas software-software bajakan, keyakinan konsumen dan seberapa mudah untuk menggunakan software bajakan.

3.4 TIPE PENELITIAN

Tipe penelitian ini adalah penelitian deskriptif analitik untuk meneliti niat berperilaku mahasiswa dalam menggunakan software bajakan. Pengumpulan data primer dilakukan hanya satu kali pengambilan saja.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Statistik Deskriptif

Data penelitian dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner sebanyak 200 kuesioner. Kuesioner tersebut kemudian diproses setelah melewati proses perbaikan data dan persiapan untuk pengolahan data. Penyebaran dan pengisian kuesioner dilakukan ditempat kelas-kelas dimana kedua penulis mengampu mata kuliah. Dengan bimbingan kedua penulis maka semua kuesioner sebanyak 200 kuesioner dapat diisi dengan benar.

4.1.1 Karakteristik Responden

Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini berjumlah 200 responden, dengan jumlah responden terbanyak adalah wanita berjumlah 128 responden dan pria sebanyak 72 responden. Frekuensi umur responden terbanyak dalam mengcopy software bajakan diantara 19 tahun sampai 22 tahun berjumlah 110 responden sedangkan yang berumur dibawah 18 tahun berjumlah 75 responden dan diatas 23 tahun sebanyak 15 responden. Dari hasil analisis karakteristik responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa jumlah wanita lebih banyak yang mengcopy software bajakan dibandingkan pria dan umur responden yang banyak mengcopy software bajakan berkisar antara 19 tahun sampai 22 tahun. Deskripsi karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1
Karakteristik Responden

	Frekuensi	Persentase (%)
Ukuran Sampel	200	100,0
Jenis Kelamin		
Pria	72	36,0
Wanita	128	64,0
Usia		
< 18 tahun	75	37,5
19 – 22 tahun	110	55,0

Sumber : Data Primer diolah (2012)

4.1.2 Karakteristik Variabel

Statistik deskriptif dari semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2
Karakteristik Variabel

Variabel	Rata	Deviasi	Minimum	Maksimum	Kisaran
	Rata	Standar			
Attitude	4.5612	1.3528	1.00	7.00	6.00
Subjective Norm	4.6178	1.5648	1.00	7.00	6.00
Perceived Behavior Control					
Control	4.8197	1.4635	1.00	7.00	6.00
Intention to Copy	4.7958	1.6052	1.00	7.00	6.00

Sumber : Data Primer diolah (2012).

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa variabel *attitude* memiliki rata-rata 4.5612 dengan nilai minimum 1 dan maksimum 7, sedangkan variabel *subjective norm*, *perceived behavior control*, dan *intention to copy* memiliki rata-rata yang berkisar antara 4.6178 dan 4.8197 dengan nilai minimum 1 dan maksimum 7. Deviasi standar dihitung untuk membandingkan nilai-nilai himpunan data relatif terhadap nilai-nilai umum, semakin kecil nilai standar deviasi maka makin dekat nilai-nilai pada sebuah variabel, sebaliknya semakin besar nilai deviasi standar atau simpangan baku maka makin jauh nilai-nilai pada sebuah variabel (Supranto J, 2000). Variabel *Intention to Copy* memiliki standar deviasi yang paling tinggi yaitu 1.6052 maka variabel *Intention to Copy* dinyatakan paling beragam dan bervariasi.

4.2 Uji Kualitas Data

4.2.1 Hasil Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk menguji akurasi pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pendekatan validitas konstruk (Construct Validity) yang menguji apakah suatu instrumen mengukur sesuai dengan yang seharusnya diukur. Uji

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor usia dan jenis kelamin berpengaruh terhadap sikap seseorang dalam melakukan pembajakan software komputer. Usia 19 tahun sampai dengan 23 tahun adalah dimana pada usia tersebut banyak mahasiswa yang sering melakukan proses copy dan menggunakan software bajakan. Disamping itu faktor jenis kelamin (gender) juga memengaruhi proses pembajakan software komputer dimana persentase wanita ternyata lebih besar dibanding dengan pria dalam hal membajak software komputer.

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan *attitude* (sikap) seseorang dalam mengcopy atau menggunakan software bajakan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk membajak software komputer. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wong, Kong dan Ngai (1990), Lin, Hsu, Kuo dan Sun (1999) dan Wang, Chen, Yang dan Fan (2009), yang menyatakan *attitude* mempunyai pengaruh kuat terhadap niat untuk membajak software komputer.
2. *Subjective Norms* (Norma Subjektif) dalam penelitian ini juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk mengcopy atau menggunakan software bajakan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wong, Kong dan Ngai (1990), Lin, Hsu, Kuo dan Sun (1999) dan Wang, Chen, Yang dan Fan (2009), Gopal dan Sanders (2000) dan Hinduja (2003) yang menyatakan *subjective norms* mempunyai pengaruh terhadap niat untuk melakukan pembajakan terhadap software komputer.
3. *Perceived Behavior Control* dalam penelitian inipun memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk mengcopy atau menggunakan software bajakan, dimana hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Wong, Kong dan Ngai (1990), Lin, Hsu, Kuo dan Sun (1999), Wang, Rahim, Rahman dan Seyal (2000), Gopal dan Sanders (2000), Hinduja (2003) dan Chen, Yang dan Fan (2009), yang menyatakan bahwa *perceived behavior control* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk membajak software komputer.

5.2 Keterbatasan

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu : subjek penelitian yang relatif sempit yaitu para mahasiswa di lingkungan Fakultas Ekonomi Universitas Tarumanagara saja. Juga pertanyaan kuesioner yang masih terlalu sedikit sehingga terjadi kemungkinan ada aspek penelitian yang luput dari minimnya pertanyaan kuesioner.

5.3 Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian lanjutan adalah subjek penelitian yang lebih luas lagi yang meliputi seluruh fakultas yang ada di Universitas Tarumanagara dan juga penambahan item-item pertanyaan pada kuesioner sehingga diharapkan tujuan penelitian ini dapat dicapai secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen I : 1985, 'From Intentions To Behavior: A Theory Of Planned Behavior', Springer, Heidelberg, pp. 11-39
- Ajzen I : 1991, 'The Theory Of Planned Behavior', *Organizational Behavior and Human Decision Process* 50(1), 179 – 211.
- Ajzen I.: 1985, 'From Intentions to Behavior: A Theory of Planned Behavior', in I. J. K. J. B. (eds.), *Action- Control: From Cognition to Behavior* (Springer, Heidelberg), pp. 11-39.
- Ajzen, I.: 1991, 'The Theory of Planned Behavior', *Organizational Behavior and Human Decision Processes* 50(1), 179-211.
- Ajzen, I.: 2002a, '*Perceived Behavioral Control, Self Efficacy, Locus of Control, and the Theory of Planned Behavior*', *Journal of Applied Social Psychology* 32(4), 665-683.
- Ajzen, I.: 2002b, '*Residual Effects of Past on Later Behavior: Habituation and reasoned Action Perspectives*', *Personality and Social Psychology Review* 6(2), 107-122.
- Ajzen, I. and T. Madden: 1986, '*Perceived Goal-Directed Behavior: Attitudes, Dimensions, and Perceived Behavioral Control*', *Journal of Experimental Social Psychology* 22, 453-474.
- Anderson, R. and D. Johnson, et al.: 1993, '*Using the New ACM Code of Ethics in Decision Making*', *Communications of the ACM* 36(2), 98-107.
- Bamberg, S., I. Ajzen and P. Schmidt: 2003, '*Choice of Travel Mode in the Theory of Planned Behavior: The Roles of Past Behavior, Habit, and Reasoned Action*', *Basic and Applied Social Psychology* 25(3), 175-187.
- Banerjee, D. and T. P. Cronan, et al.: 1998, '*Modeling IT Ethics: A Study in Situational Ethics*', *MIS Quarterly* 22(1), 31-60.
- Beck, L. and I. Ajzen: 1991, '*Predicting Dishonest Actions Using the Theory of Planned Behavior*', *Journal of Research in Personality* 25(3), 285-301.

- Bhattacharjee, S. and R. Gopal, et al.: 2003, '*Digital Music and Online Sharing: Software Piracy 2.0*', Communication of the ACM 46(7), 107-111.
- Bhattacharjee, S. and R. Gopal, et al.: 2006, '*Consumer Search and Retailer Strategies in the Presence of Online Music Sharing*', Journal of Management Information Systems 23(1), 129-141.
- Bhattacharjee, S. and R. Gopal, et al.: 2006, '*What Happened to Payola? An Empirical Analysis Online Music Sharing*', Decision Support Systems 42(1), 104-110.
- Bodur, H. and D. Brinberg, et al.: 2000, '*Belief, Affect, and Attitude: Alternative Models of the Determinants of Attitude*', Journal of Consumer Psychology 9(1), 17-28.
- Bono, S., A. Rubin, A. Stubblefield and M. Green: 2006, '*Security Through Legality*', Communications of the ACM 49(6), 41-43.
- Bommer, M. and C. Gratto: 1987, '*A Behavioral Model of Ethical and Unethical Decision Making*', Journal of Business Ethics 6(4), 265-280.
- Chang, M.: 1998, '*Predicting Unethical Behavior: A Comparison of the Theory of Reasoned Action and the Theory of Planned Behavior*', Journal of Business Ethics 17, 1825-1834.
- Chellappa, R. and S. Shivendu: 2003, '*Economic Impacts of Variable Technology Standards for Movie Piracy in a Global Context*', Journal of Management Information Systems 20(2), 137-149.
- Cheng, H. and R. Sims, et al.: 1997, '*To Purchase or to Pirate Software: An Empirical Study*', Journal of Management Information Systems 4, 49-60.
- Conner, M. and C. Armitage: 1998, '*Extending the Theory of Planned Behavior: A Review and Avenues for Further Research*', Journal of Applied Social Psychology 28(15), 1429-1464.
- Conti, G.: 2006, '*Hacking and Innovation*', Communications of the ACM 49(6), 33-36.
- Cronan, T. P. and D. E. Douglas: 2006, '*Information Technology Ethical Behavior: Toward a Comprehensive Ethical Behavior Model*', Journal of Organizational and End User Computing 18(1), i-xi.
- Cronan, T. P., C. B. Foltz and T. W. Jones: 2006, '*Piracy, Komputer Crime, and IS Misuse at the University*', Communications of the ACM 49(6), 85-90.
- Cross, T.: 2006, '*Academic Freedom and the Hacker*
- Dubinsky, A. and B. Loken: 1989, '*Analyzing Ethical Decision Making in Marketing*', Journal of Business Research 19, 83-107.

- Eining, M. and A. Christensen: 1991, 'A Psycho-Social Model of Software Piracy: The Development and Test of a Model', in R. DeJorie, G. Fowler and D. Paradise (eds. *Ethical Issues in Information Systems*. (Boyd and Fraser, Boston, MA).
- Feuilherade, P.: (2004) Online Piracy 'Devastates' Music, BBC News. 2004.
- Fishbein, M. and I. Ajzen: 1975, *Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research* (Reading, MA).
- Loch, K. and S. Conger: 1996, '*Evaluating Ethical Decision Making and Komputer Use*', *Communications of the ACM* 39(7), 74-83.
- Madden, T. and P. Ellen, et al.: 1992, '*A Comparison of the Theory of Planned Behavior and the Theory of Reasoned Action*', *Personality and Social Psychology Bulletin* 18, 3-9.
- Nunnally, J.: 1978, *Psychometric Theory* (Mcgraw Hill, NY).
- O'Leary-Kelly, S. and R. Vokura: 1998, '*The Empirical Assessment of Construct Validity*', *Journal of Operations Management* 16, 387-405.
- Olson, J. and M. Zanna: 1993, '*Attitudes and Attitude Change*', *Annual Review of Psychology* 44, 117-154.
- Peace, A. G., D. F. Galletta and J.Y.L. Thong: 2003, '*Software Piracy in the Workplace: A Model and Empirical Test*', *Journal of Management Information Systems* 20(1), 153-177.
- Pedhauzr, E. and L. Schmelkin: 1991, *Measurement, Design, and Analysis: An Integrated Approach* (Hillsdale, NJ).
- Petty, R. and D. Wegener: 1997, '*Attitudes and Attitude Change*', *Annual Review of Psychology* 48, 609-647.
- Randall, D. and A. Gibson: 1991, '*Ethical Decision Making in the Medical Profession: An Application of the Theory of Planned Behavior*', *Journal of Business Ethics* 10, 111-122.

- Reiss, M. and K. Mitra: 1998, '*The Effects Of Individual Difference Factors On The Acceptability Of Ethical And Unethical Workplace Behaviors*', Journal of Business Ethics 17(14), 1581-1593.
- Report MPAA, 2003: Thoughts on the Digital Future of Movies, the Threat Of Piracy, the Hope of Redemption. Encino, CA, Motion Picture Association of America.
- Rest, J.: 1986, Moral Development: Advances in Research and Theory (Praeger, New York).
- Schwab, D.: 1999, Research Methods for Organizational Studies (Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Mahwah, NJ).
- Schwartz, S. and R. Tessler: 1972, '*A Test of a Model for Reducing Measured Attitude-Behavior Discrepancies*', Journal of Personality and Social Psychology 42(2), 225- 236.
- Shepherd, G. and D. O'Keefe: 1984, '*Separability of Attitudinal and Normative Influences on Behavioral Intentions in the Fishbein-Ajzen Model*', The Journal of Social Psychology 122, 287-288.

