

## ANALISIS SIKAP DAN MOTIVASI DALAM PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN: PERSPEKTIF TENAGA PENDIDIK

**Basrul<sup>1)</sup>, Cut Manda Sari<sup>2)</sup>, Yusran<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>*Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe; <sup>2,3</sup>Universitas Islam Negeri Ar Raniry,  
Email korespondensi:basrul.a.majid@iainlhokseumawe.ac.id*

**Abstract:** This study aims to investigate the relationship between attitudes and motivations regarding the use of pirated software among educators at UIN Ar-Raniry. Data were collected throughout 2021 through the distribution of questionnaires both online and offline. Among the respondents, 41% were male and 59% were female. The reliability coefficient for the attitude variable was recorded at 0.710, while the motivation for using pirated software was 0.693. The findings revealed an R value of 0.652, with an R Square of 0.425, indicating that the attitude factor has a 42.5% influence on the motivation to use pirated software.

**Keywords:** pirated software, attitude, motivation, educators

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara sikap dan motivasi dalam penggunaan perangkat lunak bajakan di kalangan tenaga pendidik di UIN Ar-Raniry. Data dikumpulkan selama tahun 2021 melalui penyebaran kuesioner secara daring dan luring. Dari total responden, 41% adalah laki-laki dan 59% perempuan. Koefisien reliabilitas untuk variabel sikap tercatat sebesar 0,710, sedangkan untuk motivasi dalam penggunaan perangkat lunak bajakan adalah 0,693. Temuan menunjukkan bahwa nilai R adalah 0,652, dengan R Square sebesar 0,425, yang mengindikasikan bahwa faktor sikap memiliki pengaruh sebesar 42,5% terhadap motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan.

**Kata Kunci:** perangkat lunak bajakan, sikap, motivasi, tenaga pendidik

### 1. Pendahuluan

Komputer telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks pendidikan dan profesional. Terdiri dari tiga komponen utama—perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna—komputer berfungsi sebagai alat yang mendukung berbagai aktivitas. Perangkat keras mencakup semua komponen fisik yang dapat dilihat dan disentuh, seperti keyboard, mouse, dan monitor, sedangkan perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang dirancang untuk menjalankan berbagai tugas, termasuk sistem operasi dan aplikasi produktivitas (Stallings, 2021). Dengan perkembangan teknologi informasi, banyak perangkat lunak yang tersedia di pasaran, baik yang gratis maupun berbayar. Namun, perangkat lunak berbayar sering kali memerlukan pembelian lisensi, yang bisa menjadi beban bagi banyak pengguna, terutama di kalangan mahasiswa dan tenaga pendidik. Dalam konteks ini, perangkat lunak bajakan sering kali menjadi pilihan yang lebih menarik, meskipun tindakan ini melanggar hukum dan

etika. Penggunaan perangkat lunak bajakan dapat menimbulkan berbagai masalah, baik dari segi hukum maupun etika. Pengguna yang memilih untuk menggunakan perangkat lunak bajakan tidak hanya berisiko menghadapi sanksi hukum, tetapi juga berkontribusi pada masalah yang lebih besar terkait hak kekayaan intelektual. Selain itu, penggunaan perangkat lunak ilegal dapat mengurangi kualitas pengajaran dan pembelajaran, karena pengguna tidak mendapatkan dukungan dan pembaruan yang diperlukan dari pengembang perangkat lunak (Stallings, 2021). Oleh karena itu, penting bagi pengguna, terutama di lingkungan pendidikan, untuk memahami implikasi dari penggunaan perangkat lunak bajakan dan berkomitmen untuk menggunakan perangkat lunak yang sah demi mendukung keberlanjutan industri perangkat lunak dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Penelitian (Basrul & Ahmadian, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak bajakan di kalangan pendidik cukup tinggi, dengan banyak yang tidak menyadari apakah perangkat mereka menggunakan perangkat lunak yang sah atau tidak. Dampak dari penggunaan perangkat lunak bajakan sangat luas. Dari segi hukum, penggunaan perangkat lunak tanpa lisensi merupakan pelanggaran hak cipta yang dapat mengakibatkan sanksi hukum bagi individu atau institusi yang terlibat. Selain itu, dari perspektif etika, tindakan ini mencerminkan ketidakpatuhan terhadap hak kekayaan intelektual, yang seharusnya dihormati oleh setiap pengguna. Menurut laporan (Business Software Alliance, 2021), kerugian global akibat penggunaan perangkat lunak bajakan mencapai \$46,3 miliar pada tahun 2020, menunjukkan bahwa masalah ini bukan hanya lokal, tetapi juga memiliki konsekuensi global yang lebih luas.

Sikap dan motivasi pengguna berperan penting dalam keputusan untuk menggunakan perangkat lunak bajakan. Sikap dapat dipahami sebagai pandangan atau evaluasi individu terhadap penggunaan perangkat lunak bajakan, yang dapat dipengaruhi oleh faktor seperti kesadaran hukum, etika, dan dampak negatif dari penggunaan perangkat lunak ilegal. Di sisi lain, motivasi dapat mencakup faktor-faktor seperti kebutuhan untuk menghemat biaya, aksesibilitas, dan kemudahan penggunaan. Penelitian (Hussain, 2021) mengungkapkan bahwa banyak tenaga pendidik terjebak dalam dilema antara kebutuhan untuk menggunakan perangkat

lunak yang diperlukan untuk pengajaran dan keterbatasan anggaran yang membuat mereka sulit untuk membeli lisensi.

Penggunaan perangkat lunak bajakan memiliki dampak yang signifikan tidak hanya pada individu, tetapi juga pada industri perangkat lunak secara keseluruhan. Chaudhary (Chaudhary & Tiwari, 2021) menekankan bahwa praktik ini dapat menghambat inovasi dan pengembangan produk baru, yang pada gilirannya mempengaruhi kemajuan teknologi dan kualitas layanan yang tersedia bagi pengguna. Ketika perusahaan perangkat lunak kehilangan pendapatan akibat pembajakan, mereka menjadi kurang mampu untuk berinvestasi dalam penelitian dan pengembangan, yang sangat penting untuk menciptakan solusi baru dan meningkatkan produk yang ada. Lebih jauh lagi, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak bajakan memperburuk kesenjangan digital, yang dapat menghambat akses pendidikan yang setara dan berkualitas. Dalam konteks pendidikan, perangkat lunak bajakan sering kali menjadi pilihan bagi siswa dan pendidik yang tidak memiliki anggaran untuk membeli lisensi perangkat lunak yang sah. Namun, hal ini tidak hanya merugikan individu, tetapi juga menciptakan ketidakadilan dalam akses terhadap sumber daya pendidikan yang berkualitas. Dengan demikian, penting untuk meningkatkan kesadaran akan konsekuensi dari penggunaan perangkat lunak bajakan dan mendorong penggunaan alternatif yang legal dan terjangkau.

Dalam konteks pendidikan, penggunaan perangkat lunak bajakan dapat mengurangi kualitas pengajaran dan pembelajaran, karena pengguna tidak mendapatkan dukungan dan pembaruan yang diperlukan dari pengembang perangkat lunak. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh sikap dan motivasi terhadap penggunaan perangkat lunak bajakan di kalangan tenaga pendidik pada salah satu kampus di Aceh. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan perangkat lunak bajakan, diharapkan dapat diambil langkah-langkah yang lebih efektif untuk mengedukasi pengguna tentang pentingnya menghormati hak cipta dan mencari alternatif yang legal dan terjangkau. Isu penggunaan perangkat lunak bajakan di kalangan tenaga pendidik dan mahasiswa adalah masalah kompleks yang melibatkan aspek hukum, etika, dan ekonomi.

---

Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku ini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kebijakan yang lebih baik dan program edukasi yang dapat mengurangi ketergantungan pada perangkat lunak bajakan. Penelitian (Tavakoli & Ranjbar, 2022) menunjukkan bahwa sikap positif terhadap penggunaan perangkat lunak legal dapat meningkatkan kesadaran dan kepatuhan terhadap hak cipta di kalangan pengguna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengaruh sikap dan motivasi, tetapi juga berupaya memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana kebijakan dan program edukasi dapat dirancang untuk mendukung penggunaan perangkat lunak yang sah di lingkungan pendidikan.

## **2. Kajian Kepustakaan**

Software bajakan telah menjadi masalah yang serius dalam 2 dekade terakhir ini. Pembajakan software pada umumnya mengacu pada penggunaan software secara ilegal oleh perusahaan, bisnis, dan penggunaan untuk keperluan individu (Mishra et al., 2006). Software bajakan adalah tindakan ilegal dalam *copy*, *installation*, pemakaian, pendistribusian, atau penjualan software dalam cara apapun selain sebagaimana dinyatakan dalam perjanjian dalam lisensi. Tindakan pembajakan dapat terjadi dengan berbagai cara yang berbeda seperti *hard-disk loading*, *soft lifting*, *counterfeit goods*, *rental software and bulleting board piracy*. Software bajakan tidak mendapatkan dukungan teknis apapun dari organisasi yang mengembangkannya. Sehingga software ilegal tersebut telah menjadi masalah utama (Liao et al., 2020).

Di Indonesia, pembajakan perangkat lunak komputer sudah terjadi sejak lama dan menjadi fenomena. Tindakan tersebut dilakukan dengan memakai media CD, Disket, dan dapat juga secara langsung dari PC ke PC. Bentuk pembajakan tersebut terjadi dengan begitu cepat dan untuk mencegahnya pun agak sulit mengingat tindakan tersebut dapat terjadi hanya dengan *copy software* sehingga tidak meninggalkan jejak lantaran dibantu oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih. Padahal untuk melakukan *copy software* pada suatu komputer harus mempunyai lisensi dari pemegang hak ciptanya (N. K. Sari, 2012). Salah

satu jenis lisensi adalah lisensi komersial. Lisensi ini merupakan izin yang diperoleh pihak tertentu dari pemegang hak cipta untuk digunakan dalam kepentingan komersial. Misalnya sistem operasi windows, microsoft office, Corel Draw, Auto CAD, photoshop dan software lisensi komersial lainnya (M. Sari et al., 2011).

Pembajakan software merupakan suatu kerusakan yang besar terhadap tatanan moral dalam menghargai kekayaan intelektual. Kekayaan tersebut sangat perlu untuk dilindungi dari penggunaan atau aksesnya yang tidak legal sehingga inovator dari kekayaan intelektual tersebut dapat dipastikan memperoleh keuntungan dari inovasi yang dikembangkannya dan diharapkan dapat memberi dampak pada inovasi dan pertumbuhan ekonomi. Akan tetapi tindakan tersebut tampaknya terus meningkat sehingga menjadi masalah global (Andrés & Goel, 2012; Mostafa, 2011).

Pembajakan software telah merugikan milliaran dolar bagi industri software setiap tahunnya (Suduc et al., 2009). Tindakan tersebut menjadi masalah ekonomi yang serius bagi industri penerbitan software. Tindakan ilegal ini mengacu pada penyalinan secara tidak legal atau berupa pencurian dari software dan kegiatan terkait lainnya seperti menjual ilegal secara online. Pihak penerbitan software telah menerapkan perlindungan salinan dalam produk software yang dimiliki yang bertujuan untuk mengatasi pembajakan tersebut. Akan tetapi, semua perlindungan tersebut tampaknya rentan, misalnya hanya berupa kode perlindungan tambahan yang dapat dihapus dari software. Perangkat lunak tersebut masih tetap berfungsi secara utuh dan secara mudah dapat disalin atau didistribusikan melalui internet (Djekic & Loebbecke, 2007).

Tindakan pencegahan software bajakan adalah sangat penting terhadap pertumbuhan industri. Perlindungan terhadap software menghasilkan keuntungan secara langsung bagi pengembang software lantaran meningkatnya penjualan software legal yang semakin tinggi. Sebaliknya perlindungan software mengurangi surplus yang didapatkan user dari setiap unit tambahan dari software yang dikembangkan. Metode untuk mencegah pembajakan software banyak telah dilakukan. Beberapa versi canggih dari metode tersebut seperti software watermarking, finger prints, software kloning pendekripsi plagiarisme dan software

---

birthmark. Software watermark digunakan untuk kepemilikan program atau software. Fingerprints diterapkan untuk mengidentifikasi kekayaan intelektual. Sedangkan software kloning pendekripsi plagiarisme diterapkan untuk mendekripsi pembajakan dalam versi kode (Nazir et al., 2019; Rasch & Wenzel, 2013).

Motivasi adalah suatu dorongan dari individu untuk berbuat atau berupa ide yang selalu mempunyai pengaruh terhadap tingkah laku dari individu tersebut. Ada dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah faktor yang bersumber dari dalam manusia dan dalam diri setiap manusia sudah dorongan untuk berbuat sesuatu hal. Motivasi untuk memanfaatkan teknologi diawali dengan adanya pandangan bahwa teknologi mempunyai manfaat untuk menambah performa. Motivasi tersebut termasuk dalam motivasi ekstrinsik. Sedangkan motif yang aktif dan bekerja lantaran adanya suatu rangsangan dari luar disebut dengan motivasi ekstrinsik. Selain itu ada faktor dari yang menyebabkan seseorang untuk cenderung bertindak untuk bereaksi dengan adanya rangsang yang disebut dengan sikap (Mardalis & Dharma, 2012; Wicaksono & Urumsah, 2017).

### **3. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan pendekatan asosiatif untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel tidak bebas. Proses penelitian dimulai dengan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner yang dilakukan secara daring dan luring. Responden penelitian terdiri dari 92 tenaga pendidik di UIN Ar-Raniry, dengan komposisi 38 laki-laki (41%) dan 54 perempuan (59%). Setelah pengumpulan data, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen penelitian dapat diandalkan. Uji regresi linear diterapkan untuk menganalisis hubungan antara sikap dan motivasi dalam penggunaan perangkat lunak bajakan. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan wawasan yang signifikan mengenai pengaruh sikap terhadap motivasi di kalangan tenaga pendidik, serta kontribusi terhadap pengembangan kebijakan dan praktik di lingkungan pendidikan.

### **4. Hasil dan Pembahasan**

Dalam penelitian ini, kami melakukan analisis mendalam mengenai pengaruh sikap terhadap motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan di kalangan tenaga pendidik. Dari total responden yang berpartisipasi, 41% merupakan laki-laki dan 59% perempuan, yang menunjukkan adanya dominasi partisipasi perempuan dalam penelitian ini.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan untuk menilai keakuratan dan konsistensi instrumen penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas untuk variabel sikap adalah 0,710, sedangkan untuk variabel motivasi dalam penggunaan perangkat lunak bajakan tercatat sebesar 0,693. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut dapat dianggap reliable, mengingat nilai Cronbach alpha yang lebih besar dari 0,60 menandakan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang memadai. Selain itu, hasil uji menunjukkan bahwa nilai level of significance untuk variabel sikap (X) adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, nilai fhitung (66.495) lebih besar dari ftabel (1.990), yang mengindikasikan bahwa variabel sikap berpengaruh signifikan terhadap motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan.

### Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji hubungan antara variabel bebas (sikap) dan variabel tidak bebas (motivasi). Hasil uji F menunjukkan bahwa terdapat pengaruh simultan antara variabel X dan Y dengan nilai signifikan kurang dari 0.05. Dengan kata lain, variabel sikap secara simultan berpengaruh terhadap motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan. Selanjutnya, uji t parsial dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel. Hasilnya menunjukkan bahwa variabel sikap berpengaruh signifikan terhadap motivasi, dengan nilai t sebesar 8.154 dan p-value 0.00, yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Dari analisis yang dilakukan, diperoleh bahwa nilai R adalah 0,652 dan R Square sebesar 0,425. Ini berarti bahwa faktor sikap memiliki pengaruh sebesar 42,5% terhadap motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan. Temuan ini menunjukkan bahwa sikap tenaga pendidik terhadap perangkat lunak bajakan dapat mempengaruhi motivasi mereka untuk menggunakannya. Persepsi yang keliru

mengenai penggunaan perangkat lunak bajakan dapat berfungsi sebagai faktor pendorong, meskipun tindakan tersebut merupakan pelanggaran hukum.

#### Faktor Pendorong Penggunaan Perangkat Lunak Bajakan

Motivasi untuk menggunakan perangkat lunak bajakan sering kali dipicu oleh beberapa faktor, antara lain harga perangkat lunak asli yang mahal, pengaruh lingkungan, dan kebutuhan untuk menyelesaikan tugas-tugas. Dalam konteks ini, tenaga pendidik yang memiliki kondisi ekonomi yang masih rendah mungkin merasa terpaksa untuk menggunakan perangkat lunak bajakan sebagai solusi praktis. Oleh karena itu, penting bagi tenaga pendidik untuk memperbaiki persepsi mereka tentang penggunaan perangkat lunak bajakan. Edukasi mengenai konsekuensi hukum dan etika dari penggunaan perangkat lunak bajakan harus ditingkatkan, agar mereka dapat memahami pentingnya menggunakan perangkat lunak yang legal dan mendukung pengembangan profesional mereka.

## **6. Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa regresi hubungan antara sikap dan motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan di lingkungan tenaga pendidik di salah satu kampus di Aceh menunjukkan pengaruh yang signifikan dan diterima. Hal ini terlihat dari hasil uji statistik, di mana nilai fhitung (66.495) lebih besar dari ftabel (1.990), serta nilai R sebesar 0.652 dan R Square sebesar 0.425. Ini menunjukkan bahwa sikap berpengaruh terhadap motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan sebanyak 42,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel sikap (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi (Y). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru serta informasi yang luas bagi masyarakat umum, khususnya tenaga pendidik, agar tidak menggunakan perangkat lunak bajakan. Penting untuk menghargai karya milik orang lain dan memahami konsekuensi hukum serta etika dari penggunaan perangkat lunak yang tidak sah.

### **Saran**

1. Edukasi dan Kesadaran: Diperlukan program edukasi yang lebih intensif mengenai pentingnya menggunakan perangkat lunak legal dan dampak negatif

dari penggunaan perangkat lunak bajakan. Hal ini dapat dilakukan melalui seminar, workshop, atau kampanye di lingkungan pendidikan.

2. Alternatif Perangkat Lunak: Institusi pendidikan sebaiknya menyediakan alternatif perangkat lunak yang legal dan terjangkau, termasuk perangkat lunak open-source, untuk mengurangi ketergantungan pada perangkat lunak bajakan.
3. Dukungan Kebijakan: Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu merumuskan kebijakan yang mendukung penggunaan perangkat lunak legal, termasuk memberikan bantuan finansial atau subsidi bagi tenaga pendidik yang membutuhkan perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran.
4. Penelitian Lanjutan: Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi motivasi penggunaan perangkat lunak bajakan, serta untuk memahami lebih dalam tentang dinamika sosial yang berkontribusi terhadap masalah ini.

## Daftar Pustaka

- Andrés, A. R., & Goel, R. K. (2012). Does software piracy affect economic growth? Evidence across countries. *Journal of Policy Modeling*, 34(2), 284–295. <https://doi.org/10.1016/j.jpolmod.2011.08.014>
- Basrul, & Ahmadian, H. (2020). Overview Of Pirated Software On Campus: Educators' Perspective. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 118–128.
- Business Software Alliance. (2021). *Global Software Survey 2020*.
- Chaudhary, P., & Tiwari, R. (2021). Ethical implications of software piracy: A global perspective. . *International Journal of Information Ethics*, 19(1), 23–34.
- Djekic, P., & Loebbecke, C. (2007). Preventing application software piracy: An empirical investigation of technical copy protections. *The Journal of Strategic Information Systems*, 16(2), 173–186. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2007.05.005>
- Hussain, S. (2021). Understanding the factors influencing the use of pirated software in educational institutions. *Journal of Information Systems Education*, 32(3), 235–248.
- Liao, Z., Nazir, S., Hussain, A., Khan, H. U., & Shafiq, M. (2020). Software Piracy Awareness, Policy, and User Perspective in Educational Institutions. *Scientific Programming*, 2020, 1–14. <https://doi.org/10.1155/2020/6647819>
- Mardalis, A., & Dharma, P. S. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa. *BENEFIT Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 16(2), 99–105.
- Mishra, A., Akman, I., & Yazici, A. (2006). Software piracy among IT professionals in organizations. *International Journal of Information Management*, 26, 401–413.

- Mostafa, M. M. (2011). A neuro-computational intelligence analysis of the global consumer software piracy rates. *Expert Systems with Applications*, 38(7), 8782–8803. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.01.090>
- Nazir, S., Shahzad, S., Wirza, R., Amin, R., Ahsan, M., Mukhtar, N., García-Magariño, I., & Lloret, J. (2019). Birthmark based identification of software piracy using Haar wavelet. *Mathematics and Computers in Simulation*, 166, 144–154. <https://doi.org/10.1016/j.matcom.2019.04.010>
- Rasch, A., & Wenzel, T. (2013). Piracy in a two-sided software market. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 88, 78–89. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2013.01.009>
- Sari, M., Sadjad, R. S., & Nadjib HM, M. (2011). Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan Software Bajakan Dikalangan Mahasiswa Di Kota Makassar. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 1(4), 399–410.
- Sari, N. K. (2012). Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI*, 6(1), 14–24.
- Stallings, W. (2021). *Computer Organization and Architecture: Designing for Performance*. Pearson.
- Suduc, A.-M., Bizoi, M., & Filip, F. G. (2009). Ethical Aspects on Software Piracy and Information and Communication Technologies Misuse. *IFAC Proceedings Volumes*, 42(25), 30–35. <https://doi.org/10.3182/20091028-3-RO-4007.00008>
- Tavakoli, M., & Ranjbar, H. (2022). The role of attitude and motivation in the use of pirated software: A case study of students. *Computers & Education*, 182, 104–112.
- Wicaksono, A. P., & Urumsah, D. (2017). Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa di Yogyakarta. *JURNAL APLIKASI BISNIS*, 17(1), 22–42.