

PELANGGARAN ETIKA SISTEM INFORMASI DALAM PENGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN

Jerry*¹, Vendryan², Agus Yanto³, Dimas Firmansyah Nasution⁴,
Vincent Vannesse Ting⁵, Hendi Sama⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Internasional Batam, Batam

Email: ¹khujerry02@gmail.com, ²laboyng@gmail.com, ³agusyanto2113@gmail.com,
⁴dimasfirmansyxx@gmail.com, ⁵dingvinzzz@gmail.com, ⁶hendi@uib.ac.id

*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 18 Mei 2023, diterima untuk diterbitkan: 9 Agustus 2023)

Abstrak

Etika adalah aturan, norma dan juga tata cara yang biasa digunakan manusia untuk dijadikan pedoman dalam melakukan sebuah perbuatan dan tingkah laku. Hal tersebut berpengaruh terhadap teknologi, dimana teknologi dari hari ke hari berkembang semakin canggih, termasuk software. Hal ini membuat rasa keinginan seseorang untuk memiliki software yang lebih bagus meningkat dan akan memicu tindakan yang berbahaya seperti membajak software, maka dari itu dibutuhkan etika di dalam sistem informasi. Metode yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah tinjauan pustaka naratif, yang akan dilakukan dengan cara seleksi terhadap beberapa literatur dan juga praktek umum di institusi atau pendidikan yang telah mapan, terutama text dan jurnal ilmiah nasional dan internasional yang bereputasi dalam penerapan etik penelitian. Dari hasil tinjauan yang didapatkan, penulis berhasil mengetahui dampak, hukum perundang-undangan yang berlaku, dan solusi mengenai penggunaan software bajakan dalam Etika Teknologi Informasi. Oleh karena itu diharapkan kita dapat mengurangi dan meningkatkan kesadaran sebagai pengguna software dengan menggunakan software yang legal.

Kata kunci: *Etika, Sistem Informasi, Perangkat Lunak Bajakan*

VIOLATION OF INFORMATION SYSTEMS ETHICS IN THE USE OF OFFICIAL SOFTWARE

Abstract

Ethics are rules, norms, principles, and also procedures commonly used by humans as guidelines for their actions and behavior. This has an impact on technology, where technology is constantly advancing day by day, including software. This leads to an increasing desire for people to have better software, which can trigger dangerous actions such as software piracy. Therefore, Ethics in Information Technology is needed. The research method used in this study is a selective narrative literature review of established research or educational institutions, especially textbooks and reputable international scientific journals in the application of research ethics. From the results obtained, the author was able to identify the impact, legal regulations in force, and solutions regarding the use of pirated software in Information Technology Ethics. Therefore, it is expected that we can reduce and increase awareness as software users by using legal software.

Keywords: *Ethic, Information System, Pirated Software*

1. PENDAHULUAN

Etika berasal dari kata Yunani yaitu “ethikos” atau “ethos” yang diartikan sebagai adat, kebiasaan atau praktek (Basuki, 2019). Jadi bisa diartikan etika adalah aturan, norma, kaidah-kaidah dan juga tata cara yang biasa digunakan oleh manusia untuk dijadikan pedoman suatu individu atau kelompok dalam melakukan sebuah perbuatan dan juga tingkah laku (Nandy, 2022). Etika ini sangat berkaitan dengan sifat baik dan buruknya seseorang dalam kehidupan bermasyarakat.

Teknologi sudah semakin canggih dari hari ke hari termasuk perangkat lunak (software). Hal ini membuat rasa keinginan seseorang memiliki sesuatu akan software yang lebih bagus menjadi lebih besar. Karena keinginan seseorang yang sangat besar akan sesuatu hal ini akan memicu sebuah tindakan yang berbahaya nantinya seperti membajak sebuah software, maka dari itu dibutuhkannya etika. Etika Sistem Informasi merupakan salah satu cabang etika yang berhubungan dengan penciptaan, pengorganisasian, pemencaran dan juga penggunaan alat dalam sistem informasi serta standar etis dan kode moral yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat luas dalam bidang Teknologi Informasi. Etika teknologi informasi ini hadir untuk membantu individu dalam pembentukan watak dan etika menjadi lebih baik di era kehidupan yang semakin maju ini (Mahfuz, 2019).

Pembajakan software merupakan sebuah kejahatan terkait dengan Undang-Undang Hak Cipta (Majid & Ahmadian, 2020). Hal ini juga menjadi perhatian bagi semua masyarakat terutama pada perusahaan-perusahaan. Menurut situs berita CNN Indonesia pada tahun 2019 lalu diberitakan bahwa 83 persen perusahaan menggunakan software bajakan, data ini diterbitkan oleh Business Software Alliance (BSA). Tentu ini menciptakan resiko yang tinggi dalam penggunaan software bajakan. Tercatat bahwa sekitar 29 persen perusahaan bisa terkena serangan Malicious Software (malware) dengan menggunakan software bajakan. Maka dari itu diperlukan software yang asli dengan membeli lisensi software.

Lisensi software adalah hak eksklusif pembuat atau pemilik software atas izin, hak dan juga pembatasan untuk perangkat lunaknya. Sehingga software dapat digunakan, disebarluaskan, diperbanyak atau diubah oleh pihak lain dengan pedoman pada peraturan yang tercantum pada lisensi software tersebut (Recca Danendra et al., 2022). Kita semua mengetahui lisensi memiliki peran yang eksklusif di mana sebuah software bisa dianggap legal digunakan apabila lisensi dilakukan dengan cara membeli license key dari pemilik software.

Kesimpulannya yaitu keinginan seseorang maupun organisasi dalam memiliki sebuah software yang bagus itu sangatlah tinggi. Dengan adanya keinginan tersebut maka diperlukannya pemahaman akan etika teknologi informasi untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan atau melanggar hukum. Contohnya seperti menggunakan software bajakan termasuk melanggar Undang-Undang Hak Cipta No.28 Tahun 2014 yang dibuat untuk tujuan melindungi hak cipta seseorang dan organisasi. Undang-Undang ini dibuat untuk menghargai pemilik dari produk tersebut. Selain dari pemilik software tidak merasa dirugikan, ada juga dari sisi segi customer yang bisa lebih leluasa akan keamanan software yang terjamin. Karena jika menggunakan software bajakan akan rentan tersusupi oleh malware dan juga kinerja dari sebuah software biasanya juga akan menurun. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tinjauan pustaka naratif. Tinjauan pustaka naratif ini memiliki tujuan untuk melakukan *review* di beberapa domain keilmuan kemudian akan melakukan seleksi secara ketat suatu sumber.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

Etika teknologi informasi adalah sekumpulan prinsip atau nilai mengenai penggunaan perangkat teknologi informasi yang benar dalam proses mengumpulkan data, menyimpan data, dan menampilkan informasi kepada masyarakat (Prasetyaningrum et al., 2022). Etika Teknologi Informasi mencakup pertimbangan etis dalam penggunaan teknologi informasi, perlindungan privasi, keamanan informasi, kekayaan intelektual, hak-hak pengguna, dan tanggung jawab sosial terkait teknologi informasi.

Pentingnya Etika Teknologi Informasi semakin meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia bisnis, Etika Teknologi Informasi menjadi penting karena perusahaan memegang data dan informasi yang sangat penting bagi pelanggan dan karyawan mereka. Dalam dunia pemerintahan, Etika Teknologi Informasi menjadi penting karena pemerintah memegang informasi sensitif dan data pribadi warga negara. Etika Teknologi Informasi juga penting bagi pengguna individu, terutama dalam hal privasi dan keamanan informasi pribadi. Dengan meningkatnya penggunaan media sosial dan platform online, Etika Teknologi Informasi menjadi penting dalam mengatur cara penggunaan informasi pribadi dan data online.

Penggunaan teknologi informasi yang tidak etis dapat menyebabkan masalah etis dan hukum yang serius, seperti pelanggaran privasi, pencurian identitas, dan kejahatan siber. Oleh karena itu, penting bagi individu dan organisasi untuk memahami dan mengikuti Etika Teknologi Informasi yang benar untuk memastikan penggunaan teknologi informasi yang bertanggung jawab dan etis.

2.2. Software Bajakan

Software bajakan adalah perangkat lunak yang didistribusikan atau digunakan tanpa memiliki lisensi resmi dari pemilik hak cipta atau produsen perangkat lunak. Ini melibatkan penyalinan, distribusi, penggunaan, dan penjualan perangkat lunak yang tidak sah, tanpa izin atau hak dari pemilik hak cipta atau produsen.

Penggunaan software bajakan seringkali menjadi masalah dalam dunia industri dan bisnis, karena melanggar hak kekayaan intelektual, hak cipta, dan hukum hak paten. Penggunaan software bajakan juga dapat merugikan pemilik hak cipta dan produsen perangkat lunak, karena mengurangi pendapatan dan potensi keuntungan mereka (Basrul et al., 2021). Selain itu, penggunaan software bajakan juga dapat menimbulkan risiko keamanan, karena software bajakan cenderung tidak mendapatkan dukungan dan pembaruan keamanan yang diperlukan (Rhomadhona et al., 2020).

. Pemerintah berupaya untuk mengurangi penggunaan software bajakan dengan mengeluarkan Undang Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 (Munandar et al., 2021). Undang Undang tersebut memberikan sanksi yang keras terhadap pembajak software, khususnya pada pasal 113 ayat (4). Beberapa organisasi juga menawarkan program perangkat lunak berlisensi murah atau gratis untuk mengurangi penggunaan software bajakan.

Bagi individu dan organisasi, penggunaan software bajakan dapat berakibat serius, termasuk hukuman terhadap pembajak software tersebut (Rachmatdia et al., 2022), dan juga dapat merusak reputasi developer software (Hossain et al., 2019). Oleh karena itu, penting bagi individu dan organisasi untuk memahami pentingnya menggunakan software berlisensi yang sah dan legal untuk menghindari risiko dan konsekuensi negatif yang mungkin timbul.

2.3. Lisensi Software

Lisensi software adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pemilik perangkat lunak yang memberikan batasan atau peraturan ketika pengguna menggunakan perangkat lunak tersebut (Recca Danendra et al., 2022). Lisensi software memungkinkan pengguna untuk menggunakan software dengan cara yang diizinkan dan sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan oleh pengembang atau pemilik software.

Lisensi software dapat beragam, tergantung pada jenis software yang digunakan dan perusahaan yang memproduksinya. Beberapa lisensi software bersifat terbuka, seperti GPL atau GNU Public License, yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mempelajari, menggunakan, memodifikasi dan mendistribusikan software tersebut (Monton & Salazar, 2020). Sementara itu, ada juga lisensi software berbayar atau propietari yang mengharuskan pengguna untuk membeli lisensi untuk menggunakan software tersebut.

Dalam lisensi software, biasanya diatur mengenai hak kekayaan intelektual, hak cipta, batasan penggunaan, dukungan teknis, pembaruan dan peningkatan, dan tanggung jawab pengguna. Dalam beberapa kasus, lisensi software juga mengatur mengenai perlindungan privasi pengguna dan data yang dikumpulkan oleh software tersebut.

Lisensi software sangat penting dalam mengatur penggunaan software secara legal dan menghindari penggunaan software bajakan. Dalam lisensi software, pengguna diberi izin untuk menggunakan software dengan cara yang diizinkan, sehingga dapat menghindari konsekuensi hukum dan keuangan yang serius. Penting bagi pengguna untuk memahami persyaratan lisensi software sebelum menggunakan software untuk memastikan penggunaan yang sah dan legal

2.4. Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual

Undang-undang Hak Cipta dan Undang-undang Hak Kekayaan Intelektual adalah peraturan hukum yang mengatur dan melindungi hak pemilik karya atau produk intelektual. Kedua undang-undang ini bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum kepada pencipta atau pemilik produk intelektual, seperti karya sastra, musik, film, gambar, dan software, sehingga mereka dapat memanfaatkan karyanya secara bebas dan menghindari penggunaan yang tidak sah oleh pihak lain (Latukau et al., 2021).

Undang-undang Hak Cipta melindungi hak pencipta atas karya-karya mereka dan memberikan hak eksklusif atas penggunaan, distribusi, dan pemanfaatan karya tersebut (Gultom et al., 2021). Undang-undang ini juga melindungi kekayaan intelektual pemilik hak cipta dan memberikan sanksi hukum bagi pelanggaran hak cipta. Sementara itu, Undang-undang Hak Kekayaan Intelektual melindungi hak pemilik atas hasil karya seperti paten, merek dagang, dan rancangan industri.

Kedua undang-undang ini sangat penting dalam menjaga kekayaan intelektual dan mencegah penyalahgunaan hak oleh pihak lain. Undang-undang Hak Cipta dan Undang-undang Hak Kekayaan Intelektual memberikan perlindungan hukum yang kuat kepada pemilik hak untuk memanfaatkan karyanya secara eksklusif, mencegah penggunaan yang tidak sah, serta memberikan sanksi hukum bagi pelanggar.

Bagi industri kreatif, perlindungan hukum dari kedua undang-undang ini memungkinkan mereka untuk menghasilkan karya-karya yang berkualitas dan mendapatkan keuntungan dari hasil karya mereka secara sah. Demikian pula, bagi konsumen, perlindungan hukum dari Undang-undang Hak Cipta dan Undang-undang Hak Kekayaan Intelektual memastikan bahwa produk-produk intelektual yang mereka beli atau gunakan telah dihasilkan secara legal dan sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Berdasarkan uraian di sebelumnya maka penulis merumuskan beberapa landasan masalah yang akan dibahas pada hasil penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana etika seseorang dalam menggunakan software bajakan?

2. Apa hukum yang bersangkutan dengan penggunaan software bajakan?
3. Apa dampak menggunakan software bajakan?
4. Apakah ada solusi untuk mengurangi penggunaan software bajakan?

3. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah Kajian Pustaka Naratif seperti pada penelitian Ramadani (2021). Tinjauan pustaka naratif ini dilakukan terhadap beberapa literatur dan praktek umum yang digunakan didalam institusi maupun pendidikan yang telah mapan. Kajian pustaka ini akan dilakukan terhadap beberapa teks dan jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang memiliki reputasi yang baik, yang akan menjadi acuan dalam penerapan di penelitian ini. Pemilihan teks maupun jurnal pada penelitian ini tidak dibatasi atas domain tertentu. Platform seperti Scopus, Proquest, Google Scholar dan juga Google akan digunakan sebagai sumber pencarian data untuk penelitian ini. Keyword yang akan digunakan bersifat mendasar yaitu Etika + Sistem Informasi + Software Bajakan. Pemilihan teks dan jurnal dilakukan berdasarkan domain publikasi di mana literatur dari domain sistem informasi lebih diutamakan sebagai acuan dalam studi ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Etika Dalam Penggunaan Software Bajakan

Penggunaan software atau program komputer bajakan akhir-akhir ini semakin marak, baik untuk tujuan pribadi maupun komersial (Ajebi, 2022). Dan pastinya penggunaan software bajakan adalah tindakan yang melanggar hak cipta dan dapat menimbulkan konsekuensi hukum yang serius. Selain itu, penggunaan software bajakan juga dapat mengancam keamanan data pengguna karena software bajakan seringkali mengandung malware dan virus yang membahayakan. Oleh karena itu, perlu dipahami bahwa penggunaan software bajakan tidak hanya melanggar hak cipta, tetapi juga melanggar etika dan nilai-nilai moral.

Pertama-tama, penggunaan software bajakan dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak jujur dan tidak adil. Software merupakan karya intelektual yang dibuat oleh orang lain dengan usaha dan waktu yang cukup banyak. Ketika kita menggunakan software bajakan, kita tidak memberikan penghargaan atau imbalan yang sepatutnya kepada pemilik software tersebut. Hal ini dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak jujur dan tidak adil terhadap orang lain yang telah berkarya dengan susah payah.

Selain itu, penggunaan software bajakan juga dapat membahayakan keamanan data. Software bajakan seringkali mengandung virus dan spyware yang dapat memperlambat kinerja komputer bahkan bisa membuat komputer berhenti berfungsi (Eriga, 2020). Hal ini dapat merugikan tidak hanya pemilik software, tetapi juga pengguna yang memilih menggunakan software bajakan. Dalam hal ini, penggunaan software bajakan dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak bertanggung jawab dan dapat mengancam keamanan data pengguna.

Selanjutnya, penggunaan software bajakan juga dapat menghambat inovasi dan kemajuan teknologi. Ketika pengguna memilih menggunakan software bajakan, pemilik software tidak mendapatkan imbalan yang sepatutnya, sehingga pemilik software tersebut tidak memiliki anggaran yang cukup untuk melakukan riset dan pengembangan. Akibatnya, inovasi dan kemajuan teknologi dapat terhambat karena tidak adanya sumber daya yang cukup untuk melakukan riset dan pengembangan.

Dalam konteks bisnis, penggunaan software bajakan dapat merugikan pihak yang terlibat dalam industri software. Industri software adalah industri yang sangat penting bagi ekonomi global karena banyak perusahaan dan organisasi yang bergantung pada software untuk menjalankan bisnis mereka. Penggunaan software bajakan dapat merugikan perusahaan software yang telah berinvestasi dalam riset dan pengembangan software, serta dapat

merugikan perusahaan yang bergantung pada software tersebut untuk menjalankan bisnis mereka.

Kesimpulannya, penggunaan software bajakan tidak hanya melanggar hak cipta, tetapi juga melanggar etika dan nilai-nilai moral. Penggunaan software bajakan dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak jujur, tidak adil, tidak bertanggung jawab, dan dapat mengancam keamanan data pengguna. Selain itu, penggunaan software bajakan juga dapat menghambat inovasi dan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, sebagai pengguna teknologi, kita harus memperhatikan etika dalam penggunaan software dan selalu menghargai karya intelektual orang lain dengan cara membeli software yang asli.

4.2. Hukum yang Berkaitan dengan Penggunaan Software Bajakan

Ada beberapa undang-undang yang berkaitan dengan penggunaan software bajakan yang perlu dipahami oleh masyarakat. Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan beberapa undang-undang yang berkaitan dengan penggunaan software bajakan.

1. Undang-Undang Hak Cipta

Menurut undang-undang tentang hak cipta, Hak Cipta adalah hak yang dimiliki pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif yang mana muncul setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk yang nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Sudirman et al., 2021). Undang-undang Hak Cipta melindungi hak cipta karya-karya kreatif seperti musik, film, buku, dan software. Menurut Pasal 113 ayat (1) UU Hak Cipta, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak dan/atau menyebarkan program komputer atau penggunaan program komputer secara terbatas tanpa izin dari pemegang hak cipta, dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

2. Undang-Undang Perlindungan Konsumen

Undang-undang Perlindungan Konsumen adalah undang-undang yang melindungi hak-hak konsumen dalam melakukan transaksi bisnis. Hal ini dapat bersifat dalam segala transaksi jual beli, secara langsung maupun secara online seperti yang kini kian marak, berita ini ditulis oleh Disperindag Sumatera Barat. Dalam konteks penggunaan software bajakan, Undang-undang Perlindungan Konsumen tidak memihak pengguna software bajakan. Jika pengguna software bajakan mengalami kerusakan atau masalah dengan software yang digunakan, maka pengguna tidak dapat mengajukan keluhan karena penggunaan software bajakan merupakan tindakan yang melanggar hak cipta. Oleh karena itu, penggunaan software bajakan tidak dapat dianggap sebagai transaksi bisnis yang sah menurut Undang-undang Perlindungan Konsumen.

3. Undang-Undang ITE

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (disingkat UU ITE) atau Undang-undang nomor 11 tahun 2008 adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum (Kinanti et al., 2022). Dalam konteks penggunaan software bajakan, Undang-undang ITE juga melarang penggunaan software bajakan. Menurut Pasal 30 ayat (3) UU ITE, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengakses sistem komputer, termasuk program komputer, dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

4. Undang-Undang Paten

Undang-undang Paten adalah undang-undang yang melindungi hak atas penemuan dan inovasi. Hak paten bertujuan untuk melindungi hak-hak pemilik paten atas penemuan dan

inovasi mereka, termasuk melarang orang lain untuk membuat, menggunakan, menjual, dan mendistribusikan produk atau metode yang dilindungi tanpa izin (Ascarya Academia, 2023). Dalam konteks penggunaan software bajakan, Undang-undang Paten tidak terlalu berlaku karena software tidak dapat didaftarkan sebagai paten. Namun, Undang-undang Paten tetap memiliki kaitan dengan penggunaan software bajakan karena banyak software yang memiliki fitur-fitur yang unik dan dipatenkan oleh pemilik hak cipta.

5. Peraturan Pemerintah tentang Penegakan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta

Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2017 tentang Penegakan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta. Peraturan ini menegaskan bahwa setiap orang yang melanggar hak cipta dapat dikenakan sanksi pidana dan/atau denda. Peraturan ini juga memuat ketentuan-ketentuan tentang penyitaan barang bukti dan tindakan-tindakan lain yang dapat dilakukan oleh pihak yang berwenang untuk menegakkan hukum atas pelanggaran hak cipta

Dalam kasus penggunaan software bajakan, pihak yang berwenang seperti Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kemenkumham) dan Kepolisian Republik Indonesia (Polri) memiliki kewenangan untuk melakukan penyelidikan dan penindakan terhadap pelaku penggunaan software bajakan. Pihak yang terbukti menggunakan software bajakan dapat dikenakan sanksi pidana dan/atau denda sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Penggunaan software bajakan juga dapat menimbulkan dampak yang lebih luas bagi masyarakat dan industri teknologi. Penggunaan software bajakan dapat merugikan pemilik hak cipta, menghambat inovasi dan pengembangan teknologi, dan mengurangi daya saing industri dalam negeri di kancah internasional.

Oleh karena itu, sangat penting bagi masyarakat untuk memahami hukum yang berkaitan dengan penggunaan software bajakan. Masyarakat harus menyadari bahwa penggunaan software bajakan bukanlah tindakan yang sah dan dapat menimbulkan sanksi hukum yang serius. Sebagai alternatif, masyarakat dapat memilih untuk menggunakan software yang legal dan memenuhi standar hak cipta, meskipun harganya mungkin lebih mahal. Dalam jangka panjang, penggunaan software legal dapat membantu mendorong pengembangan industri teknologi dan mendorong inovasi yang lebih maju di Indonesia.

Dalam upaya untuk meminimalisir penggunaan software bajakan, pemerintah Indonesia juga telah melaksanakan berbagai program dan kebijakan. Salah satu program yang dilaksanakan adalah Kampanye Nasional Anti Pembajakan Software (KNAPS). Program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya dan konsekuensi hukum dari penggunaan software bajakan. Pemerintah juga telah mengeluarkan berbagai kebijakan seperti kebijakan pengadaan software yang mengutamakan software yang legal dan memenuhi standar hak cipta.

Dalam kesimpulannya, penggunaan software bajakan adalah tindakan yang melanggar hak cipta dan dapat menimbulkan sanksi hukum yang serius. Masyarakat harus memahami hukum yang berkaitan dengan penggunaan software bajakan dan menyadari dampak yang lebih luas yang dapat ditimbulkannya. Dalam upaya untuk meminimalisir penggunaan software bajakan, masyarakat dapat memilih untuk menggunakan software yang legal dan memenuhi standar hak cipta. Pemerintah juga dapat melaksanakan program dan kebijakan yang dapat membantu meminimalisir penggunaan software bajakan, serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menggunakan software legal dan memenuhi standar hak cipta.

Namun, upaya untuk meminimalisir penggunaan software bajakan juga harus diimbangi dengan upaya untuk meningkatkan akses masyarakat terhadap software yang legal dan terjangkau. Saat ini, masih banyak masyarakat yang mengakses software bajakan karena harga software legal yang terlalu mahal. Oleh karena itu, pemerintah dan industri teknologi perlu bekerja sama untuk meningkatkan akses masyarakat terhadap software legal yang terjangkau.

Selain itu, perlu juga diadakan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat tentang pentingnya penghormatan terhadap hak cipta dan etika dalam menggunakan software. Dengan memahami pentingnya penghormatan terhadap hak cipta, masyarakat dapat lebih memahami dampak yang ditimbulkan dari penggunaan software bajakan dan memilih untuk menggunakan software yang legal dan memenuhi standar hak cipta.

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan software menjadi semakin penting dan tersebar di berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk memahami hukum yang berkaitan dengan penggunaan software, termasuk penggunaan software bajakan. Selain itu, masyarakat juga perlu menyadari dampak yang lebih luas dari penggunaan software bajakan, seperti merugikan pemilik hak cipta, menghambat inovasi dan pengembangan teknologi, dan mengurangi daya saing industri dalam negeri.

Dalam upaya untuk meminimalisir penggunaan software bajakan, diperlukan kerja sama antara pemerintah, industri teknologi, dan masyarakat. Pemerintah perlu mengeluarkan kebijakan dan program yang dapat membantu meminimalisir penggunaan software bajakan dan meningkatkan akses masyarakat terhadap software legal yang terjangkau. Industri teknologi perlu mengembangkan software yang memenuhi standar hak cipta dan memberikan harga yang terjangkau bagi masyarakat. Sementara itu, masyarakat perlu memahami pentingnya penghormatan terhadap hak cipta dan memilih untuk menggunakan software yang legal dan memenuhi standar hak cipta.

Dengan kerja sama yang baik antara pemerintah, industri teknologi, dan masyarakat, diharapkan dapat tercipta lingkungan digital yang lebih baik dan beretika, di mana hak cipta dihormati dan inovasi teknologi dapat terus berkembang.

4.3. Dampak Bahaya dari Penggunaan Software Bajakan

Menggunakan software bajakan memiliki dampak bahaya yang tidak hanya terbatas pada pelanggaran hak cipta, tetapi juga dapat berdampak pada keamanan dan kesehatan pengguna. Berikut ini beberapa dampak bahaya menggunakan software bajakan:

1. Risiko keamanan: Software bajakan seringkali disertai dengan malware dan virus yang dapat merusak sistem komputer dan membahayakan data pengguna. Pengguna software bajakan juga tidak mendapatkan update keamanan yang terbaru, sehingga meningkatkan risiko terkena serangan cyber (Sutisnawinata, 2023).

2. Pelanggaran hak cipta: Penggunaan software bajakan merupakan tindakan yang melanggar hak cipta, yang dapat berdampak pada kerugian finansial bagi pemilik hak cipta dan menghambat inovasi teknologi. Pelanggaran hak cipta juga dapat berdampak pada reputasi perusahaan dan individu yang menggunakan software bajakan (Nadrah et al., 2022).

3. Tidak ada dukungan teknis: Pengguna software bajakan tidak mendapatkan dukungan teknis resmi dari pengembang software berdasarkan apa yang dikatakan Diskominfo SP (2022) sehingga jika terjadi masalah dalam penggunaan software, pengguna tidak dapat memperoleh bantuan resmi.

4. Pelanggaran privasi: Beberapa software bajakan juga dapat mengumpulkan data pribadi pengguna tanpa sepengetahuan mereka, yang dapat mengancam privasi dan keamanan data pengguna (Rokhayah, 2022).

Oleh karena itu, penggunaan software bajakan tidak hanya melanggar hak cipta, tetapi juga memiliki dampak bahaya yang dapat membahayakan keamanan dan privasi pengguna. Dalam hal ini, sangat penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya menggunakan software bajakan dan mendorong penggunaan software yang legal dan memenuhi standar hak cipta. Selain itu, diperlukan upaya untuk meminimalisir akses masyarakat terhadap software bajakan dan meningkatkan akses masyarakat terhadap software legal yang terjangkau dan aman untuk digunakan.

4.4. Solusi Untuk Mengurangi Penggunaan Software Bajakan

Terdapat beberapa solusi yang dapat diambil untuk mengurangi penggunaan software bajakan dan mendorong penggunaan software legal yang memenuhi standar hak cipta. Beberapa solusi yang dapat diambil antara lain:

1. Meningkatkan Kesadaran Masyarakat: Diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya dan dampak negatif dari penggunaan software bajakan. Dengan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya hak cipta, keamanan, dan privasi, diharapkan dapat mengurangi motivasi masyarakat untuk menggunakan software bajakan (Recca Danendra et al., 2022).

2. Menawarkan Harga yang Terjangkau: Pengembang software perlu mempertimbangkan untuk menawarkan harga yang lebih terjangkau untuk software mereka. Harga yang terjangkau akan membuat software legal menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat dan dapat mengurangi motivasi untuk menggunakan software bajakan.

3. Memberikan Pilihan yang Lebih Banyak: Selain menawarkan harga yang terjangkau, pengembang software juga dapat memberikan pilihan yang lebih banyak bagi pengguna. Dengan memberikan pilihan yang lebih banyak, pengguna akan lebih mudah memilih software legal yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

4. Menyediakan Fitur Gratis: Pengembang software juga dapat menawarkan fitur gratis untuk menarik minat pengguna untuk mencoba software mereka. Dengan memberikan fitur gratis, pengguna dapat mencoba software legal dengan risiko finansial yang lebih rendah.

5. Memberikan Dukungan Teknis yang Baik: Pengembang software juga dapat memberikan dukungan teknis yang baik untuk pengguna software mereka. Dukungan teknis yang baik akan memberikan nilai tambah bagi pengguna dan membuat mereka merasa lebih dihargai.

6. Menggunakan Alternatif Open-Source: Pengguna juga dapat menggunakan alternatif open-source yang tersedia secara gratis dan legal. Open-source software adalah software yang dikembangkan oleh komunitas dan tersedia secara gratis untuk digunakan. Beberapa alternatif open-source juga dapat memiliki fitur yang sama dengan software bajakan, sehingga dapat menjadi solusi yang baik bagi pengguna (Hidayah et al., 2021).

Dalam mengatasi penggunaan software bajakan, dibutuhkan upaya yang terus-menerus dari berbagai pihak. Peningkatan kesadaran masyarakat dan penawaran harga yang terjangkau dapat menjadi solusi yang baik untuk meminimalisir penggunaan software bajakan dan meningkatkan penggunaan software legal yang sesuai dengan standar hak cipta (Amalia, 2018).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pemaparan yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa tindak pidana penggunaan software bajakan merupakan suatu bentuk kejahatan yang merugikan pihak pemegang hak cipta. Terdapat berbagai UU yang memuat mengenai aturan penggunaan software bajakan, diantaranya Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang ITE, Undang-Undang Paten dan Peraturan Pemerintah tentang Penegakan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta

Belakangan ini sangat marak dijumpai karena begitu mudahnya alat, sarana dan prasarana yang mendukung akses untuk terjadinya tindak pidana ini. Ironisnya kesadaran dalam diri pribadi masyarakat untuk selalu menggunakan software asli berlisensi yang masih kurang, disamping sebab lain karena mahal biaya untuk pembelian software asli. Selain hal tersebut merugikan pihak pemegang hak cipta, juga merugikan negara dari sisi pajak pendapatan yang tentunya juga akan berkurang.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menghasilkan pengetahuan tambahan untuk mengembangkan pengetahuan, bahwasanya setiap karya (ciptaan) selalu diikuti oleh hak cipta,

dan melekat pula hak kekayaan intelektual atas karya tersebut. Oleh sebab itu, setiap pelanggaran atau kecurangan terhadap hasil ciptaan seseorang harus ditindak dan diproses sesuai dengan hukum yang berlaku, agar dapat mewujudkan norma-norma hukum dalam kehidupan di masyarakat. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya, dan menambah masukan referensi di dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi para akademisi yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut mengenai tinjauan hukum pidana terhadap praktik software illegal. Selanjutnya, penelitian ini sebagai bahan pengetahuan bagi masyarakat tentang resiko penggunaan software bajakan dan akibat hukumnya dan sebagai bahan pertimbangan dan masukan kepada pemerintah, bahwa praktik pembajakan dan penggunaan software bajakan di negeri ini memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih serius.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajebi, A. 2022. *Hati-Hati Dalam Menggunakan Software Bajakan, Dapat Di Pidana!* PERSEKUTUAN PERDATA DONI BUDIONO & REKAN. <https://pdb-lawfirm.id/hati-hati-dalam-menggunakan-software-bajakan-dapat-di-pidana/>
- Amalia, E. I. 2018. *Bagaimana Cara Kurangi Pengguna Software Bajakan?* Medcom.Id. <https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/ZkeznlrK-bagaimana-cara-kurangi-pengguna-software-bajakan>
- Ascarya Academia. 2023. *Perbedaan Hak Cipta Dan Hak Paten | Tabel*. Ascarya Solution. <https://ascarya.or.id/perbedaan-hak-cipta-dan-hak-paten/#:~:text=Jenis Karya yang Dilindungi&text=Sedangkan hak paten melindungi penemuan,%2C mesin%2C atau metode produksi>
- Basrul, Hazrullah, & Maulida, Y. 2021. The Effect of Motivational Factors on Usage of Pirated Software Among Lecturers. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 121–128. <https://doi.org/10.22373/cj.v5i2.9527>
- Basuki, S. 2019. Etika Informasi. *Pustakawan*, 26(1), 4–11.
- CNN Indonesia. 2019. *83 Persen Perusahaan Indonesia Pakai Software Bajakan*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191024124924-185-442522/83-persen-perusahaan-indonesia-pakai-software-bajakan>
- Diskominfo SP. 2022. *Bahaya Menggunakan Software Bajakan*. Pemerintah Kota Surakarta. <https://surakarta.go.id/?p=26689>
- Disperindag. 2021. *PERLINDUNGAN KONSUMEN MENURUT UU NO 8 TAHUN 1999*. Dinas Perindustrian Dan Perdagangan Provinsi Sumatera Barat. <https://disperindag.sumbarprov.go.id/details/news/9218>
- Eriga. 2020. *Pakai Software Bajakan? STOP! Ini Bahayanya....* Jatic.Com. <https://www.jatic.com/stop-pakai-software-bajakan/>
- Gultom, H. D. A., Sukardi, E., & Waileruny, S. 2021. Kajian Terhadap Hak Eksklusif Atas Jingle Dari Perspektif Hak Cipta Dan Merek. *Ajudikasi : Jurnal Ilmu Hukum*, 5(2), 135–150. <https://doi.org/10.30656/ajudikasi.v5i2.3978>
- Hidayah, A. K., Fernandez, S., Prihantoro, C., Marhalim, & Khairullah. 2021. Pelatihan Instalasi Sistem Operasi Linux Deepin di SMKS 9 Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(2), 49–54.
- Hossain, A., Das, A. K., Tasnim Mim, N., Hoque, J., & Tuhin, R. A. 2019. Software Piracy: Factors and Profiling. *Proceedings of ICAITI 2019 - 2nd International Conference on Applied Information Technology and Innovation: Exploring the Future Technology of Applied Information Technology and Innovation*, 1, 213–219. <https://doi.org/10.1109/ICAITI48442.2019.8982130>

- Indonesia, P. R. 2017. *PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2017*.
- Kinanti, D. B., Hufron, & Hadi, S. 2022. Pasal 27 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 200 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Perspektif Kebebasan Berpendapat. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(2), 5037–5046. <https://bit.ly/3pdfKTL>
- Latukau, A. A., Akyuwen, R. J., & Labetubun, M. A. H. 2021. Penggandaan Smadav PRO Tanpa Izin Pencipta Ditinjau Dari Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Ilmu Hukum*, 1(6), 564–576. <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/tatohi/article/view/640/390>
- Mahfuz, G. 2019. *Etika Informasi dalam Penggunaan Media Digital*. Multi Media Center Provinsi Kalimantan Tengah. [https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/4124/etika-informasi-dalam-penggunaan-media-digital#:~:text=Sejalan dengan Reitz \(2004\) menjelaskan,mengatur tindakan manusia dalam masyarakat.](https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/4124/etika-informasi-dalam-penggunaan-media-digital#:~:text=Sejalan dengan Reitz (2004) menjelaskan,mengatur tindakan manusia dalam masyarakat.)
- Majid, B. A., & Ahmadian, H. 2020. Overview of Pirated Software on Campus: Educators' Perspective. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 118. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i2.7717>
- Monton, M., & Salazar, X. 2020. On Licenses for [Open] Hardware. *2020 35th Conference on Design of Circuits and Integrated Systems, DCIS 2020*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/DCIS51330.2020.9268619>
- Munandar, S. A., Abdullah, A., & Rispalman. 2021. Tindak Pidana Penggunaan Software Komputer Bajakan Dalam Uu No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Pidana Islam. *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana Dan Politik Hukum*, 10(2), 238–255. <https://doi.org/10.22373/legitimasi.v10i2.11342>
- Nadrah, Y., Farhana, & Kusnowibowo, A. S. 2022. Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Software dari Aktivitas Penjualan Key Generator Secara Illegal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15606–15611.
- Nandy. 2022. *Pengertian Etika: Macam-Macam Etika & Manfaat Etika*. Gramedia Blog. https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-etika/#Pengertian_Etika
- Prasetyaningrum, G., Nurmayanti, F., & Azahra, F. 2022. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Etika Sistem Informasi: Moral, Isu Sosial Dan Etika Masyarakat (Literature Review SIM). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 520–529. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1115>
- Rachmatdia, H., Hasnati, & Daeng, Y. 2022. Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari UU Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *National Conference on Social Science and Religion, Ncssr*, 1037–1045.
- Ramadani, L. 2021. Penerapan Etik dalam Penelitian Sistem Informasi: Review dan Rekomendasi. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v7i1.2021.1-7>
- Recca Danendra, D., Kid Manopo, E. C., Hendry Wijaya, O., & Tanuwijaya, Y. 2022. Kesadaran Etis Dalam Penggunaan Aplikasi Berlisensi Secara Ilegal (Studi Kasus Mahasiswa Pradita University Pada Tahun 2022). *Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humanioral*, 1(1), 115–137. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Rhomadhona, H., Aprianti, W., Kusriani, W., & Utomo, H. S. 2020. Penerapan WPS Office sebagai Alternatif Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEDITEG*, 5(1), 27–31. <https://doi.org/10.34128/mediteg.v5i1.61>
- Rokhayah, S. 2022. *Marak, Waspada Pencurian Data Pribadi!* Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca->

artikel/14968/Marak-Waspada-Pencurian-Data-Pribadi.html

Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. 2021. Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207–218. <https://bit.ly/3pdfKTL>

Sutisnawinata, K. 2023. *Bahaya Software Crack: Mengenal Ancamannya*. ASDF.ID. <https://www.asdf.id/bahaya-software-crack-mengenal-ancamannya/>