

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagian besar organisasi di semua sektor, baik industri, bisnis, maupun pemerintahan bergantung pada sistem informasi dalam menjalankan aktivitasnya. Penggunaan komputer pada masyarakat Indonesia saat ini telah memunculkan dilema etika. Di satu sisi, teknologi tersebut seharusnya dimanfaatkan sebaik mungkin, tetapi pada saat yang sama, sebagian besar pengguna komputer di Indonesia mempunyai kesempatan untuk mendapatkan perangkat lunak ilegal. Sebagian besar perangkat lunak yang ditemukan pada komputer di Indonesia adalah perangkat lunak bajakan. Hal ini diperkuat dengan temuan data pada tahun 2011, yang menunjukkan 65% pengguna komputer pribadi mengaku memperoleh perangkat lunak seringkali atau bahkan selalu mendapatkannya dengan cara ilegal (Vivanews.com, Rabu 7 September 2011). Tindakan semacam ini merupakan tindak kecurangan (*fraud*).

*Fraud* adalah tindakan melawan hukum yang merugikan entitas/organisasi dan menguntungkan pelakunya. *Association of Certified Fraud Examiner (ACFE)* mendefinisikan *fraud* berkenaan dengan adanya keuntungan yang diperoleh seseorang dengan menghadirkan sesuatu yang tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Di dalamnya terdapat unsur-unsur tak terduga, tipu daya, licik, dan tidak jujur yang merugikan orang lain. Menurut Albrecht dan Albrecht (2002), *fraud* adalah suatu pengertian umum dan mencakup beragam cara yang dapat

digunakan dengan cara kekerasan oleh seseorang untuk mendapatkan keuntungan dari orang lain melalui perbuatan yang tidak benar. Oleh karena itu, setiap individu harus memiliki etika yang baik.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, banyak definisi yang berkaitan dengan pembajakan produk. Secara umum, pembajakan produk didefinisikan sebagai upaya mengkopi/memalsu produk, bungkus dan konfigurasi yang berkaitan dengan produk tersebut, sehingga seperti produk aslinya, serta memasarkannya untuk keuntungan sendiri (Lynch, 2002). Bisnis produk bajakan sudah menjadi industri yang berkembang dengan sangat pesat saat ini, bahkan industri paling cepat pertumbuhannya di dunia (Alcock, dkk., 2003).

Mengutip dari berbagai sumber asosiasi, organisasi dan berita cetak, Vithlani (1998) membuat perkiraan pangsa pasar produk bajakan untuk beberapa sektor produk di dunia. Dimana tingkat pembajakan tertinggi terdapat pada produk yang berkaitan dengan video dengan persentasi 50%, disusul dengan produk yang berkaitan dengan perangkat lunak dengan persentasi 43%. Di urutan ketiga tingkat pembajakan tertinggi berada pada produk yang berkaitan dengan musik dengan persentasi 33%. Produk yang berkaitan dengan mainan dan suku cadang pesawat memiliki presentasi masing-masing 12% dan 10%. Produk-produk ini merupakan hasil rekayasa teknologi yang berkembang sangat cepat, dan dengan pasar sangat besar. Bagi pembajak, memproduksi duplikat perangkat lunak dan produk hiburan tidak merupakan sesuatu yang sulit, karena teknologi sudah bukan merupakan monopoli kelompok tertentu tetapi sudah menyebar ke berbagai lapisan masyarakat.

Pembajakan sering terjadi di negara berkembang, dengan porsi yang terbesar ada di Asia (Callan, 1998). Menurut Haque, dkk. (2009) pembajakan telah menjadi masalah utama bagi industri perangkat lunak yang membawa ancaman besar bagi ekonomi, sosial, dan budaya yang pada umumnya telah disadari oleh konsumen. Pembajakan perangkat lunak terjadi ketika seseorang secara ilegal menyediakan salinan perangkat lunak secara komersial untuk menghindari biaya, atau ketika seseorang membuat salinan tidak sah dari suatu organisasi untuk penggunaan pribadi (Straub dan Nance, 1990). Banyak dari pelaku pembajakan perangkat lunak menyadari legalitas, akan tetapi mereka melihat peluang dengan melakukan penyimpangan untuk mendapatkan keuntungan tanpa memandang dampak dari tindakan tersebut.

Menurut *Business Software Alliance* (BSA) tingkat persentase perangkat lunak yang dipasang tanpa lisensi di tingkat global, sesuai yang disajikan pada Tabel 1.1, pada tahun 2011 memiliki persentase 42% dan mengalami peningkatan 1% di tahun 2013. Sedangkan di Indonesia tingkat persentase komputer tanpa lisensi pada tahun 2011 mencapai 86% dan mengalami penurunan 2% di tahun 2013. Kondisi ini terjadi di negara-negara berkembang, dimana penggunaan perangkat lunak tidak berlisensi paling banyak terjadi, dan terus meningkat menjadi bagian mayoritas dari seluruh komputer pribadi yang dioperasikan di dunia. Negara yang dikenal sebagai “*home for piracy*” adalah China, Thailand, India, dan Malaysia (Haque, dkk., 2009).

**Tabel 1.1 Perangkat Lunak Bajakan Tingkat Global dan Indonesia**

<b>Tingkat</b>	<b>2011</b>	<b>2013</b>
Global	42%	43%
Indonesia	86%	84%

Sumber : *Bussiness Alliance Software* (BSA)

Maraknya penggunaan perangkat lunak bajakan tentunya disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi konsumen dalam menggunakan perangkat lunak bajakan adalah psikologis. Faktor psikologis sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku manusia, termasuk dalam menentukan tindakan serta mengambil keputusan dari permasalahan yang dihadapinya. Sebuah penelitian dalam psikolog sosial menunjukkan bahwa niat perilaku seseorang terhadap perilaku tertentu merupakan faktor penentu apakah iya atau tidaknya individu dalam melakukan perilaku tersebut (Ajzen dan Fishbein, 1975;1977). Niat perilaku ini diprediksi oleh sikap individu terhadap perilaku dan norma subjektif. Hal ini disebut dengan *Theory of Reason Action* (TRA). Seiring berjalannya waktu, TRA diperluas dan dikembangkan menjadi *Theory of Planned Behavior* (TPB). Dalam TRA dijelaskan bahwa niat seseorang terhadap perilaku dibentuk oleh dua faktor utama yaitu *attitude toward the behavior* dan *subjective norms* (Ajzen dan Fishbein, 1975), sedangkan dalam TPB ditambahkan satu faktor lagi yaitu *Perceived Behavioral Control* (Ajzen, 1991). *Perceived Behavioral Control* (PBC) merupakan persepsi kemudahan atau kesulitan dalam melakukan suatu perilaku.

Banyak penelitian yang dilakukan untuk memvalidasi TPB secara empiris. Beberapa penelitian menemukan bahwa sikap memainkan pengaruh positif terhadap niat membeli produk yang palsu (Phau dan Teah, 2009; Nordin,

2009; De Matos, dkk., 2007; Huang, dkk., 2004). Kepentingan dari sikap, norma subjektif, dan PBC diharapkan bervariasi di seluruh situasi (Ajzen 1991; Beck dan Ajzen, 1991). Hal ini berguna untuk memeriksa setiap perilaku tertentu (misalnya pembajakan perangkat lunak) dan pentingnya setiap faktor dalam memprediksi perilaku. Misalnya, PBC ditemukan menjadi faktor utama dalam keputusan untuk memanipulasi ujian (Beck dan Ajzen, 1991), sedangkan sikap lebih penting dalam keputusan untuk menurunkan berat badan (Schifter dan Ajzen, 1985). Sementara faktor sikap sudah terbukti menjadi faktor dalam perilaku pembajakan (Chistensen dan Eining, 1993). Penelitian Watson dan Pitt (1993) mengemukakan bahwa persepsi keyakinan manajemen dipengaruhi perilaku rekan-rekan yang nantinya mempengaruhi perilaku individu.

Perilaku konsumen merupakan suatu karakteristik sifat yang dimiliki oleh setiap individu. Untuk memahami keinginan konsumen diperlukan adanya analisa mengenai apa yang mereka pikirkan (*cognition*), apa yang dirasakan (*affect*), serta hal disekitarnya (*environment*) yang mempengaruhi serta dipengaruhi oleh *affect* dan *cognition* (Utama dan Rochman, 2013). Pada dasarnya, semua perilaku konsumen dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut dibedakan menjadi 2 bagian yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pribadi (faktor personal) dan faktor yang berasal dari lingkungan sekitar seorang konsumen (faktor sosial). Konsumen merupakan komponen lingkungan yang mampu mempengaruhi tujuan perusahaan. Dalam penelitian yang dilakukan Utama dan Rochman (2013), faktor sosial, faktor pribadi, dan sikap mendorong minat pembelian film bajakan. Hal ini menunjukkan bahwa kepekaan terhadap

informasi, kesadaran akan nilai produk, kepuasan pribadi, pengakuan masyarakat, dan penilaian konsumen yang positif terhadap film bajakan dapat menumbuhkan minat pembelian film bajakan. Haque, dkk. (2009) menyatakan bahwa pengaruh sosial tidak terlalu mempengaruhi tindak kecurangan pada perangkat lunak, faktor harga yang sangat mempengaruhi dalam pembelian perangkat lunak bajakan. Salah satu faktor sosial yang terdapat dalam penelitian ini adalah *collectivism*, yang berasal dari suatu budaya yang dianut oleh masyarakat tertentu. Masyarakat Cina disimpulkan memiliki sikap kolektif (*collectivist*) yang tinggi (Phau dan Teah, 2007). Ang, dkk. (2001) membuktikan bahwa *collectivism* sebagai salah satu faktor pada masyarakat Asia yang menyebabkan sikap positif konsumen terhadap barang-barang tiruan dan pemalsuan.

Penilaian moral (*moral judgement*) dapat digunakan untuk meneliti, menganalisa dan memahami perilaku etika. Faktor ini merupakan alasan seseorang ketika mereka dihadapkan dengan dilemma etika. Semakin tinggi *moral judgement* seseorang maka akan semakin rendah sikap mereka terhadap pembajakan digital (Al-Rafee dan Cronan, 2006). Dalam penelitian Haque, dkk. (2010) menyatakan bahwa *moral judgement*, pengaruh sosial, dan moralitas konsumen menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan terhadap keputusan etis konsumen ketika membeli perangkat lunak bajakan. Hidayat dan Diwasasri (2013) menemukan bahwa faktor-faktor sosial memiliki efek negatif yang signifikan pada sikap terhadap produk palsu, sementara untuk faktor-faktor personal memiliki pengaruh yang signifikan terhadap produk palsu dan hanya faktor *status consumption* yang hasilnya tidak signifikan. Oleh karena itu dapat

disimpulkan bahwa faktor sosial dan personal mempengaruhi sikap konsumen terhadap produk palsu. Penelitian ini juga menegaskan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sikap dan niat pembelian terhadap produk palsu.

Sikap integritas adalah perasaan suka yang mendorong seseorang untuk membeli dan perasaan tidak suka yang akan membulatkan tekad seseorang untuk tidak membeli produk tersebut. Dalam etika, integritas diartikan sebagai kejujuran dan kebenaran dari tindakan seseorang. Integritas merupakan tingkat pertimbangan etis individu dengan ketaatan pada hukum (Wang, dkk., 2005). Jika konsumen menganggap integritas sebagai hal yang penting maka kecil kemungkinan bagi mereka untuk menggunakan produk bajakan atau palsu. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Hidayat dan Dwisari (2013), bahwa integritas berpengaruh negatif terhadap penggunaan produk palsu, karena setiap individu yang memiliki integritas tidak akan tertarik menggunakan produk yang palsu.

Jenis kelamin dan usia menjadi indikator untuk mengukur keputusan etis konsumen karena wanita dan laki-laki serta perbedaan usia memiliki karakteristik yang berbeda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sims, dkk., (1996) menemukan bahwa siswa laki-laki lebih banyak menggunakan perangkat lunak bajakan daripada siswa perempuan. Dalam penelitiannya juga menemukan bahwa siswa yang lebih tua lebih sering menggunakan perangkat lunak bajakan daripada siswa yang lebih muda. Faktor penghasilan juga menjadi indikator untuk mengukur keputusan etis konsumen karena semakin tinggi tingkat pembangunan

ekonomi, semakin rendah tingkat pembajakan perangkat lunak (Husted, 2000). Semakin tinggi pendapatan, semakin rendah tingkat *softlifting* dan pembajakan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keputusan etis konsumen terhadap produk bajakan, dalam hal ini produk yang diambil adalah perangkat lunak. Pembajakan perangkat lunak merupakan ancaman yang besar bagi setiap negara, khususnya Indonesia. Untuk itu diperlukan etika pada masing-masing individu. Penelitian mengenai keputusan etis konsumen sudah banyak dilakukan pada negara-negara di luar Indonesia, sedangkan di Indonesia, masih terbatas dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat keputusan etis konsumen sebagai topik penelitian dengan judul penelitian, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Etis Konsumen dalam Membeli Perangkat Lunak Bajakan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan kristalisasi uraian-uraian latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah *moral judgement* berpengaruh negatif terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan ?
2. Apakah *integrity* berpengaruh negatif terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan ?
3. Apakah *social influence* berpengaruh negatif terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan ?



4. Apakah *collectivism* berpengaruh positif terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan ?
5. Apakah jenis kelamin, usia, dan penghasilan sebagai faktor moderasi berpengaruh positif terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan etis konsumen untuk membeli perangkat lunak bajakan dibatasi pada faktor *moral judgement*, *integrity*, *social influence*, *collectivism*, jenis kelamin (*gender*), usia (*age*), dan penghasilan. Penulis memiliki ketertarikan pada faktor-faktor yang menjadi batasan masalah karena penelitian di area ini masih belum banyak dilakukan.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dari beberapa variabel yang telah dirangkai pada rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *moral judgement* terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan.
2. Untuk mengetahui pengaruh *integrity* terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan.
3. Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan.

4. Untuk mengetahui pengaruh *collectivism* terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan.
5. Untuk mengetahui pengaruh jenis kelamin, usia, dan penghasilan sebagai faktor moderasi terhadap keputusan etis konsumen dalam membeli perangkat lunak bajakan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para pengembang perangkat lunak dalam memahami faktor-faktor yang terdapat pada individu yang lebih memilih membeli perangkat lunak bajakan dibandingkan perangkat lunak versi legal, serta dapat menjadi acuan untuk pengembangan perangkat lunak di kemudian hari yang dapat digunakan dan diakses oleh siapa saja khususnya tanpa merugikan perangkat lunak.
2. Diharapkan para pengguna perangkat lunak dapat lebih berhati-hati untuk menentukan apakah akan menggunakan perangkat lunak versi legal atau bajakan. Pengetahuan konsumen dan pengguna mengenai penggunaan perangkat lunak bajakan seharusnya dapat menjadi alasan yang rasional untuk berperilaku sesuai dengan niatnya menurut hukum dan etika yang ada.
3. Dapat memberikan kontribusi kepada peneliti selanjutnya mengenai masalah *fraud*, bahwa tindakan *fraud* tidak berfokus pada laporan keuangan saja. Informasi teoritis yang terdapat pada penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan penelitian tentang niat berperilaku konsumen serta sikap-sikap

yang mempengaruhi niat berperilaku tersebut khususnya pada pembelian perangkat lunak bajakan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam menyajikan hasil penelitian, penulis akan memaparkan dalam lima bab penulisan dengan sistematika sebagai berikut :

### **Bab I           Pendahuluan**

Bab ini memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II           Landasan Teori**

Mengutarakan landasan teori yang merupakan formulasi universal dari kajian pustaka yang dirangkum untuk membangun suatu kerangka pemikiran hingga muncul hipotesis penelitian.

### **Bab III         Metode Penelitian**

Memuat operasionalisasi faktor penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, definisi operasional dan pengukuran faktor, teknik analisis data dan pengujian kualitas data.

### **Bab IV         Analisis dan Pembahasan**

Membahas analisis terhadap faktor yang diteliti dengan cara menyebar kuesioner dan menginterpretasikan hasil penelitian.

## **Bab V      Penutup**

Memuat kesimpulan penelitian berdasarkan analisis yang telah dilakukan, berbagai implikasi penelitian, keterbatasan penelitian, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, dan saran.

