

**ANALISIS PENGARUH LISENSI, PENDAPATAN, HARGA,
RELIGIUSITAS TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN SOFTWARE
(Studi Pada Mahasiswa Program Studi Ekonomi Islam 2014-2018 Universitas
Brawijaya)**

JURNAL ILMIAH

Disusun Oleh :

Yogi Firmansyah

145020501111005



**PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM
JURUSAN ILMU EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2022**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas terhadap keputusan pembelian atau konsumsi pada preferensi produk software. Dan penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis faktor yang paling dominan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian atau mengonsumsi pada produk software.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Brawijaya Malang Jurusan Ilmu Ekonomi Program Studi Ekonomi Islam dari tahun 2014 - 2018. Sampel pada penelitian ini sebanyak 87 responden dan teknik yang digunakan adalah teknik *Non-probability sampling* dengan *metode purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi logistik. Analisis ini meliputi: Uji *Hosmer and Lemeshow's Goodness of Fit Test*, Uji *log Likelihood*, Koefisien Determinasi R^2 , dan Uji *Omnibus Test of Model*.

Hasil yang diperoleh dengan uji regresi logistik disimpulkan bahwa variable lisensi, harga, pendapatan dan religiusitas berpengaruh signifikan secara simultan terhadap variable terikat yaitu preferensi membeli produk software

Kata kunci : Lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas, keputusan pembelian software.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi selalu menjadi tolak ukur kemajuan suatu negara. Persentase pengguna internet di Indonesia telah mencapai 64,8 persen 171.176.716,6 dari total penduduk 264.161.600 tahun 2018. Kenaikan penetrasi internet persatu tahunnya 10% lebih tinggi dari kenaikan penduduk yang hanya 0,63 persatu tahunnya. Indonesia selalu mengalami kenaikan penetrasi internet setiap tahunnya. Karena kemajuan infrastruktur internet yang mencakup berbagai daerah di Indonesia. Indonesia sebagai negara berkembang tidak tertinggal dari negara lainnya. Indonesia menghadapi industri 4.0 dapat menyederhanakan rantai suplai produksi. pembajakan produk seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kemampuan inovasi pembajak juga semakin kreatif dengan dibantu kemampuan teknologi. 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).

Software bajakan telah banyak membuat memiliki ketergantungan terhadap *software* bajakan meskipun itu merupakan kegiatan ilegal (melanggar hukum). Majelis Ulama Indonesia (MUI), dalam Musyawarah Nasional VII MUI, pada 19-22 Jumadil Akhir 1426 H/ 26-29 Juli 2005 M juga telah mengeluarkan Fatwa MUI tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan menyebutkan bahwa Setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengeksport, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsu, membajak HKI milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah haram (Fatwa MUI, 2005). penelitian ini menjadikan mahasiswa sebagai objek dari penelitian dikarenakan. Menurut hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pada usia 17-25 memiliki tingkat konsumsi yang lebih tinggi. Selain itu mahasiswa dianggap memiliki pemikiran sendiri sehingga tidak dapat dipengaruhi pemikiran orang lain (Dianawati, 2008).

Dengan demikian berdasarkan uraian diatas maka penulis akan mengadakan penelitian dengan mengambil "**Analisis Pengaruh Lisensi, Harga, Pendapatan, Dan Religiusitas Terhadap Keputusan Pembelian Software (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Ekonomi Islam Angkatan 2014-2018 Universitas Brawijaya)**"

1.1 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas terhadap keputusan pembelian software?

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas terhadap keputusan pembelian software?

1.3 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah sumber informasi yang bermanfaat untuk mengetahui apakah lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas mempengaruhi terhadap preferensi pembelian software

B. TINJAUAN PUSTAKA

Industry 4.0

Industri 4.0 menurut Angela Merkel (2014) transportasi komprehensif dari semua aspek produksi di industri dengan penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional.

Perkembangan Teknologi dan Informasi

Berdasarkan Laporan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (2018) Persentase pengguna internet di Indonesia telah mencapai 64,8 persen 171.176.716,6 dari total penduduk 264.161.600 tahun 2018. Kenaikan penetrasi internet persatu tahunnya 10% lebih tinggi dari kenaikan penduduk yang hanya 0,63 persatu tahunnya

Teori Permintaan

Permintaan menurut Sudarsono (1982) jumlah barang yang dibutuhkan yang didukung oleh tenaga beli seseorang tergantung atas dua unsur pokok yakni pendapatan yang dibelanjakan dan harga yang dikehendaki.

Teori Konsumsi

Permintaan menurut Sudarsono (1982) jumlah barang yang dibutuhkan yang didukung oleh tenaga beli seseorang tergantung atas dua unsur pokok yakni pendapatan yang dibelanjakan dan harga yang dikehendaki.

Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen menurut Griffin dalam dan sangadji (2013) adalah semua tindakan, kegiatan, serta proses psikologi yang mendorong tindakan tersebut pada saat sebelum membeli, ketika membeli, menggunakan, menghabiskan produk dan jasa setelah melakukan hal-hal atau kegiatan mengevaluasi.

Perilaku konsumsi islam

Dalam pandangan Islam perilaku konsumsi harus menghindari perilaku *isrāf* dan *tabzīr* dalam menggunakan pendapatan untuk memenuhi kebutuhan hidup, sebagai rambu-rambu dalam konsumsi pangan semestinya manusia secara umum dan muslim secara khusus untuk senantiasa menjaga unsur ke-*halāl*-an dan ke-*ṭayyib*-an dalam konsumsi sebagai langkah untuk menjaga kesehatan jasmani dan rohani (Bahri, 2014)

Software Bajakan

Software bajakan adalah software yang diperoleh dengan cara ilegal atau tanpa memiliki izin pemakaian (lisensi) dari software tersebut. Menurut Carmen, Carmen, dan Javier 2014; Phau dan Liang 2012) *digital piracy* dan *internet piracy* adalah pengadaan atau mengunduh hak cipta secara ilegal atau tanpa izin

Dasar Hukum Penggunaan Software Bajakan

Pemerintah Indonesia dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (UUHC 2002) memberikan perlindungan terhadap karya cipta dan mengakui serta memberikan penghargaan terhadap suatu karya cipta (Margono, 2012).

Religiusitas

Religiusitas menurut Glock dan Strak dalam Sari, Yunita dkk (2012) adalah tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan tingkat komitmen seseorang terhadap agamanya. Konsptualitas seseorang terhadap agama adalah tingkat

pengetahuan orang tersebut terhadap agama yang dianutnya, sedangkan maksud dari tingkat komitmen adalah sesuatu hal yang perlu dipahami secara menyeluruh, sehingga terdapat berbagai cara bagi seseorang untuk menjadi religius.

Lisensi

Menurut Hozumi (2003) lisensi sebagai izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait lainnya dengan persyaratan tertentu. Sedangkan Lisensi merupakan pemberian izin atau hak pakai dalam bentuk perjanjian secara tertulis antara pihak yang menerima lisensi untuk dapat menggunakan hak miliknya (Windarto, 2015).

Hubungan Religiusitas Terhadap Keputusan Konsumen

Religiusitas adalah gelar bagi seseorang yang berkomitmen untuk kelompok agama tertentu. Religiusitas merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung kuatnya suatu kebudayaan dan dapat mempengaruhi perilaku konsumen (Delener, 1990). Salah Al-Fadhli (2009) menggunakan Kruskal-Wallis menemukan bahwa signifikansi bahwa akan berhenti membeli *software* bajakan jika mereka atau islam melarang.

Hubungan lisensi, harga, pendapatan terhadap preferensi konsumen

Mahasiswa ragu-ragu untuk meninggalkan software bajakan atau berpindah untuk menggunakan software berlisensi, dikarenakan harga software berlisensi resmi sangat mahal. Sehingga mahasiswa tidak mampu untuk menjangkau harganya. Di negara-negara miskin dan berkembang, bagi masyarakat ataupun bagi perusahaan kecil dan menengah, membeli software berlisensi dirasa sangat mahal, dan tiap tahunnya software tersebut mengeluarkan versi terbarunya yang semakin canggih dan menarik (Inhed,2007).

C. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Metode penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode survei. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh yang bersifat kausal atau sebab akibat antar variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini meliputi lisensi (X1), harga (X2), pendapatan (X3), dan religiusitas (X4), sedangkan variabel dependen, meliputi konsumsi software (Y).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat pada Universitas Brawijaya dan dilaksanakan pada bulan Februari 2021.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa program studi Ekonomi Islam angkatan tahun 2014-2018 Universitas Brawijaya.

Sumber Data

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data primer dengan menyebarkan kuesioner pada responden.

Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner. Sedangkan dalam pemberian skor yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini adalah skala likert

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini guna menganalisis data adalah dengan analisis deskriptif dan regresi linear berganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda. Menurut Sugiyono (2006) analisis linier berganda bertujuan untuk meramalkan bagaimana keadaan variabel dependen, bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor preditor dimanipulasi. Jadi analisis regresi linier berganda akan dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal dua. Pendapat lain menyatakan bahwa analisis regresi linier berganda digunakan untuk memprediksi besar variabel tergantung (Y) dengan menggunakan data variabel bebas (X) yang sudah diketahui besarnya (Santoso, 2010).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada 87 responden dari mahasiswa program studi Ekonomi Islam angkatan 2014-2018 Universitas Brawijaya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh karakteristik responden sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan angkatan, dapat diketahui bahwa dari 87 responden sebanyak 26 orang atau sebesar 30% angkatan 2014, sebanyak 17 orang atau 20% angkatan 2015, sebanyak 13 orang atau sebesar 15% angkatan 2016, sebanyak 21 orang atau sebesar 24% angkatan 2017, sebanyak 10 orang atau sebesar 11% angkatan 2018.
- 2) Berdasarkan jenis kelamin, dapat diketahui bahwa dari 87 responden sebanyak 41 orang sebesar 47% perempuan dan sebanyak 46 orang atau sebesar 53% laki-laki.

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
Lisensi (X1)	0.724	Reliabel
Harga (X2)	0.669	Reliabel
Pendapatan (X3)	0.644	Reliabel
Religiusitas (X4)	0.623	Reliabel

Sumber : Data primer diolah, 2021

Pada tabel 4.12 di atas, menunjukkan bahwa nilai *alpha cronbach* tiap variable lebih besar dari 0.6. Dengan demikian semua variable dalam penelitian ini, yaitu lisensi (X1), harga (X2), pendapatan (X3) dan religiusitas (X4) dinyatakan handal dan baik untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Regresi logistic

Uji Kelayakan Model Regresi

Uji kelayakan model regresi diuji dengan melihat nilai pada *Hosmer and Lemeshow's Goodness of Fit Test*. Jika nilai statistic *Hosmer and Lemeshow's Goodness of Fit Test* lebih besar dari 0.05 maka model yang digunakan dalam penelitian ini disimpulkan mampu memprediksi observasinya atau dapat dinyatakan model yang dipakai diterima karena sesuai dengan data observasinya.

Hosmer and Lemeshow Test

Step	Chi-square	Df	Sig

1	7.999	8	.434
---	-------	---	------

Sumber : Data primer diolah, 2021

Pada table 4.13 di atas, dapat dilihat hasil pengujian *Hosmer and Lemeshow* menunjukkan nilai Chi-square sebesar 7.999 dengan signifikansi 0.434 dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka model dinyatakan mampu memprediksi nilai observasinya.

Uji Log Likelihood

Tahap selanjutnya dalam uji regresi logistic adalah menguji keseluruhan model atau *overall model lift*. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai antara $-2 \log \text{likelihood}$ (-2LL) pada awal di kolom *block number* = 0 dengan nilai $-2 \log \text{likelihood}$ (-2LL) pada akhir di kolom *block number* = 1. Jika terdapat pengurangan nilai antara -2LL awal dengan -2LL pada langkah berikutnya maka dinyatakan model yang digunakan fit dengan data (Ghozali, 2005). Hasil pengujian keseluruhan dalam penelitian ini dapat dilihat pada table berikut.

Perbandingan Nilai -2LL Awal dengan Nilai -2LL Akhir

-2LL	Nilai
Awal (Blok 0)	118.658
Akhir (Blok 1)	73.745

Sumber : Data primer diolah, 2021

Bedasarkan table 4.14 di atas, bahwa nilai -2LL awal adalah 118.658, setelah dimasukkan keempat variable bebas yaitu lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas dihasilkan nilai -2LL akhir mengalami penurunan sebesar 73.745, yang berarti bahwa model regresi yang baik dan model yang dihipotesiskan fit dengan data.

Adapun hasil probabilitas tiap responden dan distribusi hasil peluang untuk menunjukkan kecenderungan variable ditunjukkan pada table berikut.

Hasil Probabilitas Variabel

Classification Table					
Observed		Predicted			
		Preferensi Konsumen		Percentage	
		Tidak Membeli	Membeli	Correct	
Step 1	Preferensi Konsume	Tidak Membeli	26	11	70.3
		Membeli	8	42	84
Overall Percentage					78.2

Sumber : Data primer diolah, 2021

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat bahwa dari 87 sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 37 responden yang tidak membeli produk, setelah diprediksi dengan analisis regresi logistic terdapat 11 responden yang berpindah menjadi membeli. Kemudian dari 50 responden yang membeli setelah diprediksi terdapat 8 responden yang berubah menjadi tidak membeli. Secara umum berdasarkan hasil yang ditunjukkan table di atas dinyatakan bahwa model dapat diandalkan dalam memprediksi responden sebesar 78.2%.

Koefisien Determinasi R²

Nilai koefisien determinasi pada model regresi logistic ditunjukkan oleh nilai *Nagelkerke R Square* dapat diinterpretasikan seperti nilai *R Square* pada regresi berganda.

Nagelkerke R Square

Step	-2 Log Likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	73.745 ^a	.403	.542

Sumber : Data primer diolah, 2021

Pada table di atas, dari hasil uji regresi logistic diperoleh *Nagelkerke R Square* sebesar 0.542 yang berarti variabilitas terikat atau dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas atau independen adalah sebesar 54,2% sedangkan 45.8% dijelaskan oleh variable-variable lain di luar model penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat 54.2% pengaruh yang variable bebas berikan terhadap variable terikat.

Uji Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variable lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas berpengaruh signifikan secara simultan terhadap preferensi membeli *software*. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji simultan atau *omnibus*. Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan nilai *Omnibus Test of Model* tersaji dalam table berikut.

Hasil Uji Simultan

Step 1	Chi-square	Df	Sig
Step	44.913	4	.000
Block	44.913	4	.000
Model	44.913	4	.000

Sumber : Data primer diolah, 2021

Pada table di atas, diperoleh nilai peluang *chi-square* $0.000 \leq \alpha 0.05$, perhitungan ini menunjukkan bahwa variable lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas berpengaruh signifikan secara simultan terhadap variable terikat yaitu preferensi membeli produk *software*. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti diterima.

Uji Hipotesis

Hasil Uji Wald

Varibael Bebas	B	S.E	Wald	df	Sig	Exp (B)
Lisensi	2.681	0.99	7.335	1	0.007	14.603
Harga	-2.146	0.955	5.051	1	0.025	0.117
Pendapatan	0.485	0.153	10.02	1	0.002	1.624
Religiusitas	0.387	0.148	6.815	1	0.009	1.473
Constant	-39.562	9.316	18.035	1	0	0

Sumber : Data primer diolah, 2021

Pembahasan Hasil Penelitian Pengaruh Variabel Lisensi (X1) Terhadap Preferensi Membeli *Software* (Y)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variable lisensi menghasilkan kofisien regresi positif sebesar 2.681 dengan signifikansi (p) sebesar 0.007. Dengan demikian variabel lisensi lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis H_0 ditolak, artinya variable lisensi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi membeli *software*.

Pembahasan Hasil Penelitian Pengaruh Variabel Harga (X2) Terhadap Preferensi Membeli *Software* (Y)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variable harga menghasilkan kofisien regresi negatif sebesar 2.146 dengan signifikansi (p) sebesar 0.025. Dengan demikian variabel harga lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis H_0 ditolak, artinya variable harga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi membeli *software*. Sehingga pengajuan hipotesis kedua yang menyatakan adanya pengaruh harga (X2) terhadap preferensi membeli produk *software* (Y) dapat dibuktikan dan diterima hasilnya.

Pembahasan Hasil Penelitian Pengaruh Variabel Pendapatan (X3) Terhadap Preferensi Membeli *Software* (Y)

Variabel pendapatan menghasilkan koefisien regresi sebesar 0.485 dengan nilai sigifikansi (p) sebesar 0.002. Karena tingkat signifikansi (p) lebih kecil dari 0.05, maka hipotesis H_0 ditolak, artinya variable pendapatan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi pembelian produk *software*.

Pembahasan Hasil Penelitian Pengaruh Variabel Religiusitas (X4) Terhadap Preferensi Membeli Produk *Software* (Y)

Hasil peelitian menunjukkan bahwa variable religiusitas menghasilkan koefisien regresi positif sebesar 0.387 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0.009. Dengan demikian tingkat signifikansi (p) variable religiusitas lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis H_0 ditolak, artinya variable religiusitas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi konsumsi produk *software*. Sehingga pengajuan terhadap hipotesis pengaruh religiusitas (X4) terhadap preferensi konsumsi *software* (Y) dapat dibuktikan dan diterima hasilnya. Variabel religiusitas yang memiliki pengaruh positif terhadap preferensi konsumsi *software*.

F. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil analisis penelitian mengenai pengaruh lisensi, harga, pendapatan, dan religiusitas terhadap keputusan pembelian software (studi pada mahasiswa program studi Ekonomi Islam Angkatan 2014-2018 Universitas Brawijaya) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Variabel lisensi dalam penelitian ini menghasilkan koefisien regresi positif sebesar 2.681 dengan signifikansi (p) sebesar 0.007, karena tingkat signifikansi (p) variable lisensi lebih kecil dari $\alpha = 5\%$, maka hipotesis H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa variabel lisensi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi konsumsi produk *software*.
2. Variabel harga dalam penelitian ini menghasilkan koefisien regresi negatif sebesar 2.146 dengan signifikansi (p) sebesar 0.025, karena tingkat signifikansi (p) variable harga lebih kecil dari $\alpha = 5\%$, maka hipotesis H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa variabel harga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi konsumsi produk *software*.
3. Variabel pendapatan dalam penelitian ini menghasilkan koefisien regresi positif sebesar 0.485 dengan signifikansi (p) sebesar 0.002, karena tingkat signifikansi (p) variable pendapatan lebih kecil dari $\alpha = 5\%$, maka hipotesis H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa variabel pendapatan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi konsumsi produk *software*.
4. Variabel religiusitas dalam penelitian ini menghasilkan koefisien regresi positif sebesar 0.387 dengan signifikansi (p) sebesar 0.009, karena tingkat signifikansi (p) variable religiusitas lebih kecil dari $\alpha = 5\%$, maka hipotesis H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa variabel religiusitas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap preferensi konsumsi produk *software*.

Saran

Setelah melihat hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis menyarankan:

1. Pihak produsen diharapkan dapat menjual produk-produk yang terjangkau dan proteksi keamanan, agar masyarakat meningkat kepercayaan, keamanan dan kenyamanan terhadap produk yang dikonsumsi.
2. Majelis Ulama Indonesia sebagai wadah dan rujukan masyarakat muslim diharapkan mengkomodir mengenai hubungan masyarakat dengan hak cipta/hak kekayaan intelektual.
3. Penelitian ini hanya memfokuskan pada kajian 4 variabel, yaitu terdiri dari variabel independen (*lisensi, harga, pendapatan dan religiusitas*) dan variabel dependen (*preferensi konsumsi produk*). Penambahan variabel atau indikator baru perlu dilakukan dalam penelitian yang akan datang agar dapat menghasilkan gambaran yang lebih luas tentang masalah penelitian yang sedang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih dan Kadarusman, 2003. Teori Ekoomi Mikro, Yogyakarta: Penerbit BPFE Yogyakarta
- Adiwarman, A. Karim. 2007. Ekonomi MIKro Islam. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ashori, Muslich dan Sri Iswati. 2009. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Airlangga University Press.
- Azwar, Saifuddin. 2007. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Al-Fadhi, Salah. 2017. *The Ethical Dilemma of Software Piracy in Islamic Societies: The Case of Kuwait*. The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries/ Volume 39, Issue 1.

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2018. *RESPONDEN Survei Nasional PENETRASI Pengguna Internet 2018*. Ver. : S 20190518
- Basrul., Viviane, Sari., Yusuf, Bustami. 2018. "Studi Evaluasi Penggunaan *Software* Bajakan Di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Rairy". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Volume 2 Nomor 1 Maret 2018,37-47
- Fatwa Majelis Ulama Nomor: 1/Munas Vii/Mui/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (Hki)
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi AnalisisMultivariate dengan Program SPSS Semarang*: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Junita, Nancy. 2018. *83% Software di Indonesia Bajakan, Potensi Kerugian Rp16 Triliun* di <https://teknologi.bisnis.com/read/20181031/105/854995/83-software-di-indonesia-bajakan-potensi-kerugian-rp16-triliun> (diakses 15 Agustus 2019).
- Manan, Abdul. 1997. *Teori dan Praktik Ekonomi Islam*, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Mankiw, N. Gregory. 2003. *Teori Makro Ekonomi*, Edisi Kelima, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Omaryhana, Genda., 2019. *Indonesia Jadi Pengguna Software Bajakan Tertinggi di Asia Pasifik* di <https://tirto.id/indonesia-jadi-pengguna-software-bajakan-tertinggi-di-asia-pasifik-djSo>
- Pandu Wicaksana, Aditya., dan Dekar Urumsah. 2017. *Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita dari Mahasiswa di Yogyakarta*. *JURNAL APLIKASI BISNIS*, Vol.17 No. 1Bulan Juli Tahun 2017.
- Prasetyo, Hoedi dan Wahyudi Sutopo. 2018. *Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset*. *Jurnal teknik Industri*, Vol. 13, No. 1, Januari 2018.
- Rahman, Sabbir dan Haque, Ahasanul dan Rahman, Mahbubur. 2011. *Purchasing Behaviour for Pirated Products (A Structural Equation Modeling Approach on Bangladehs)*. *Journal of Management Research*, Vol. 11 No. 1 April 2011,pp. 44-58.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suryaharti, Dwi. 2011. *Telaah Normatif Terhadap Lisensi Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002*. *Jurnal Ilmu Hukum Jambi* 2011
- Victoria, Andriana dan Rahmani, Firdhausyia dan Nurmalasari, Irma., Dkk. 2008. *Usulan Mengatasi Maraknya Penggunaan Software Ilegal Dalam Sistem Informasi Berbasis Komputer Di Indonesia*.