

Analisis Bibliometrik Perkembangan Software Piracy Di Kalangan Masyarakat Melalui Kajian Publikasi Riset Dari Indonesia

Merry Dwi Handayani¹, Qoyyimil Jamilah², Aulia Hanifah³, Nur Aini Rakhmawati⁴

¹⁻⁴Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Korespondensi penulis: 5026221041@student.its.ac.id

Abstract. *The rapid and modern development of technology has created an increasing need for adequate software, but sometimes the cost of software is often a problem for some individuals and companies who want to use it. Software piracy has become a common problem in society, which is detrimental to copyright holders and threatens the security of user data. This research analyzes publications on software piracy and its impact on Indonesian law from 2019 to 2024. The method used in this research is bibliometric analysis by collecting data through Google Scholar. The results show five main clusters covering legal aspects and internet technology. Through this analysis, it was found that the close relationship between software piracy and Law No. 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions, Constitution No. 28 of 2014 on Copyright, Law No. 1 of 2023 on the criminal code, and Law No. 1 of 2024 on the second amendment to Law No. 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions are very relevant in dealing with this problem. However, further analysis is needed to understand their practical implementation and effectiveness in addressing software piracy. This research shows the potential for further research in software piracy based on keywords that are rarely used in previous studies.*

Keywords: *Software piracy, legal protection, bibliometric analysis, copyright, digital technology*

Abstrak. Perkembangan teknologi yang semakin *modern* telah menciptakan kebutuhan yang meningkat untuk perangkat lunak yang memadai, namun terkadang biaya perangkat lunak seringkali menjadi masalah bagi sebagian individu dan perusahaan yang ingin menggunakan. Pemalsuan *software* telah menjadi sebuah masalah umum di masyarakat, masalah ini tentunya merugikan pemegang hak cipta dan mengancam keamanan data pengguna. Penelitian ini menganalisis publikasi tentang *software piracy* dan dampaknya di bidang hukum Indonesia dari tahun 2019 hingga 2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis bibliometrik dengan mengumpulkan data melalui web google scholar. Hasilnya menunjukkan lima *cluster* utama yang meliputi aspek hukum, dan teknologi internet. Melalui analisis ini, mendapatkan hasil keterkaitan erat antara *software piracy* dengan beberapa Undang - Undang dasar yang ada di Indonesia, yaitu Undang - Undang nomor 11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang - Undang Dasar Nomor 28 tahun 2014 mengenai Hak Cipta, Undang - Undang nomor 1 tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang - Undang nomor 11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang - Undang nomor 1 tahun 2023 mengenai kitab undang - undang hukum pidana, sangat relevan dalam menangani permasalahan ini. Namun, diperlukan analisis lanjutan untuk memahami implementasi praktik dan efektivitas dalam menangani permasalahan pemalsuan *software*. Penelitian ini menunjukkan potensi untuk penelitian lanjutan dalam aspek pemalsuan *software* berdasarkan kata kunci yang jarang digunakan dalam penelitian sebelumnya.

Kata kunci: Software piracy, legal protection, analisis bibliometrik, hak cipta, digital technology

PENDAHULUAN

Adanya *software* atau perangkat lunak yang dapat mengoperasikan komputer sesuai dengan kebutuhan pengguna adalah salah satu contoh kemajuan teknologi yang terjadi secara cepat di era saat ini. Perkembangan *software* tidak terlepas dari biaya proses maupun penggunaan, serta umumnya biaya yang dibutuhkan tidak sedikit. Sehingga beberapa oknum memilih melakukan pemalsuan *software* untuk meminimalisasi biaya. Akan tetapi,

penggunaan *software* bajakan merupakan salah satu bentuk kejahatan tindak pidana, karena merugikan pemegang hak cipta (Jerry, et al., 2023).

Pemalsuan *software* telah menjadi masalah umum yang terjadi di masyarakat. Jika dilihat dari perspektif etika, pemalsuan *software* atau *software piracy* dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak adil dan tidak jujur terhadap karya orang lain. Selain itu, pemalsuan *software* juga dapat mengganggu kemajuan teknologi dan mengancam keamanan data. Sehingga, penting bagi kita sebagai masyarakat untuk memahami hukum yang berkaitan dengan penggunaan *software* bajakan serta mengetahui dampak yang lebih luas yang bisa saja dapat ditimbulkannya.

Dilansir dari Kompas.com, menurut Aliansi Perangkat Lunak BSA tahun 2019, terdapat sebanyak 83% dari jumlah perusahaan di Indonesia mengaku masih menggunakan *software* bajakan dalam bisnis mereka. Hasil tersebut menyatakan, bahwa Indonesia menempati negara Asia Tenggara teratas sebagai pengguna *software* bajakan terbanyak secara korporat. Tingginya persentase tersebut juga menjadi penyebab data masyarakat yang dimiliki oleh perusahaan tersebut akan rentan berisiko terhadap kebocoran data, *malware*, dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh permasalahan yang akan menjadi topik pada penelitian ini, yaitu analisis publikasi tentang pemalsuan *software* dan dampaknya di bidang hukum Indonesia dari tahun 2019 sampai tahun 2024. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi ringkasan yang menjelaskan perkembangan pemalsuan *software* di kalangan masyarakat Indonesia melalui publikasi penelitian selama lima tahun terakhir serta dampaknya dalam bidang hukum Indonesia.

KAJIAN TEORITIS

Software Piracy

Pemalsuan *software* atau *software piracy* adalah salah satu tindakan pelanggaran hukum dimana tindakan ini diatur dalam Undang - Undang hak cipta yang terdapat pada Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 yaitu pasal 112 dan 113. Melalui Pasal tersebut, Tindakan ini diberikan sanksi berupa pidana penjara dengan kurun waktu 2 hingga 10 tahun atau denda biaya sebesar Rp300.000.000 atau Rp4.000.000.000 (Rachmatdia, et al., 2022). Klasifikasi *software piracy* terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: *softlifting*, pemalsuan komersial, dan pemalsuan perusahaan. Jenis pertama, *softlifting* adalah tindakan pemalsuan paling sering dijumpai. Pemalsuan tersebut melibatkan individu yang menggunakan *software* secara ilegal untuk keperluan pribadi di kantor atau rumah mereka. Jenis kedua, pemalsuan komersial

merupakan tindakan pemalsuan yang dilakukan ketika *software* disalin secara tidak resmi dan diperjual belikan kepada pihak lain. Jenis pemalsuan ketiga, adalah pemalsuan perusahaan yang terjadi ketika *software* dibeli oleh suatu perusahaan namun penggunaannya dilakukan secara ilegal oleh orang lain yang juga memiliki akses ke dalam perangkat penyimpanan perusahaan (Majid, B. A., et al., 2021).

Illegal Software

Pemalsuan *software* merupakan salah satu permasalahan serius yang terjadi di negara Indonesia. *Illegal software* adalah *software* yang digunakan secara tidak resmi sehingga tidak ada lisensi resmi dari pemilik hak cipta atau produsen atau penggunaan secara informal, penduplikasian atau pengedaran palsu tanpa lisensi dari hak cipta (Majid, B. A., et al., 2021). Pemalsuan *software* atau *software piracy* kerap dilangsungkan dengan memanfaatkan media CD, internet, bahkan melancarkan komersial file bajakan dari *software* tersebut secara bebas di lapak *online*. Hal tersebut dinilai sangat menyulitkan pihak pencipta dikarenakan penyebaran *key generator* secara luas oleh pihak yang melakukan penyalahgunaan (Nadrah, 2022).

KUHP dan ITE

KUHP atau Kitab Undang-Undang Hukum Pidana merupakan ketentuan hukum yang mengelola kebijakan dan sanksi pidana di Indonesia, dengan tujuan melindungi masyarakat dari kejahatan, menjaga keamanan dan ketertiban umum. Pada awal abad ke-20, KUHP masih bertumpu pada sistem hukum Belanda. Sehingga KUHP mengalami perubahan di akhir abad ke-20 ketika reformasi hukum zaman tersebut. Reformasi hukum pada masa itu menuntut transformasi dalam peningkatan transparansi, efektivitas sistem hukum, serta keselarasannya dengan nilai-nilai demokrasi. Selain itu, reformasi tersebut juga berfokus pada isu hak asasi manusia, perlindungan korban, perlindungan anak, keleluasaan berpendapat, dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi (Malau, P., 2023).

UU ITE atau Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia merupakan fondasi hukum untuk mengatasi kejahatan siber, seperti transaksi elektronik, perlindungan data pribadi, keamanan transaksi elektronik, serta hak cipta dan kekayaan intelektual dunia digital. UU ITE bertujuan untuk fasilitasi perkembangan ekonomi digital di Indonesia, serta keamanan, keadilan, dan ketentuan hukum bagi *user* dan operator internet di Indonesia (Ramadhani, F., 2023).

Software License

Software license atau lisensi *software* didefinisikan sebagai suatu perjanjian hukum yang mengatur penggunaan atau redistribusi *software* sehingga *software* dapat digunakan, disebarluaskan, diperbanyak atau diubah oleh pihak lain dengan pedoman pada peraturan yang

tercantum pada lisensi *software* tersebut (Danendra et al., 2022). Terdapat beberapa bentuk lisensi *software*, diantaranya yaitu:

1. *Proprietary Software*

Lisensi ini berfungsi sebagai tanda hak cipta bahwa seseorang wajib meminta izin atau di larang untuk menyebarluaskan, menjual, menggunakan atau memodifikasi *software* tersebut.

2. *Commercial Software*

Lisensi ini memiliki tujuan utama untuk keperluan bisnis sehingga lisensinya adalah komersial.

3. *End User License Agreement* (EULA)

EULA merupakan dokumen legal antara pengguna dan *software publisher*. Dokumen ini berisi syarat dan ketentuan yang berlaku saat menggunakan *software*.

4. *General Public License* (GNU)

GNU merupakan lisensi yang diterbitkan oleh *Free Software Foundation* (FSF) yang digunakan untuk *software* bebas. Pada lisensi ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan, memodifikasi, dan mengedarkan *software* dengan syarat-syarat yang tercantum dalam lisensi.

Lisensi *software* memiliki peran penting dalam mengatur penggunaan *software* secara legal dan menghindari penggunaan *software* bajakan di Indonesia. Dalam hal pemberian lisensi, perlu diingat bahwa pengaturannya tidak boleh menimbulkan dampak yang merugikan bagi perekonomian negara atau memicu kompetisi usaha yang tidak efektif dan harus sesuai dengan ketentuan yang telah diatur dalam peraturan atau undang-undang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian analisis bibliometrik. Analisis bibliometrik merupakan penggabungan dari analisis pemodelan, kuantitatif, dan statistik terhadap publikasi, tidak terkecuali artikel dan dokumen yang menyertainya, serta jumlah kutipan. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh tujuan penelitian dengan analisis bibliometrik yang selaras dengan arah, tren, dan perkembangan penelitian yang membahas *software piracy*. Analisis Bibliometrik penelitian ini memanfaatkan *database* Google Scholar sebagai sumber utama penelusuran karya tulis ilmiah, dan aplikasi *open source* bernama VOSviewer. Tahapan penelitian terdiri atas proses pengumpulan, penyaringan dan pemetaan hasil sumber publikasi dari *database* Google Scholar secara objektif melalui pencarian, pembahasan setelah pemilihan sumber, dan pengadaptasian hasil penyaringan ke VOSviewer untuk pemetaan bibliometrik dengan analisis *keyword co-occurrence* (Soesanto, et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis *Keyword Co-occurrence*

Analisis kemunculan kata kunci secara bersamaan atau *keyword co-occurrence* merupakan penguraian jaring-jaring pada setiap kata kunci. Ukuran paling besar merupakan kata kunci yang paling banyak tampil dengan kata kunci lain, begitu juga sebaliknya (Soesanto, et al., 2023).



Gambar 1. Network visualization of co-occurrence

Pada penelitian ini, kata kunci yang lebih banyak muncul daripada kata kunci lainnya dalam penelitian ini adalah “*legal protection*”, “*piracy*”, dan “hak cipta”. Ketiga kata kunci ini muncul dengan frekuensi tinggi dan memiliki keterkaitan yang kuat dengan kata kunci lain dalam jaringan. Analisis ini menghasilkan lima *cluster* utama yang menggambarkan fokus penelitian dalam berbagai aspek pemalsuan *software* dan dampaknya dalam bidang hukum Indonesia:

1. *Cluster 1: Hak Cipta dan Perlindungan Hukum*

- a. Kata Kunci: Hak cipta, izin, keadilan, pelanggaran, perlindungan hukum, sanksi pidana, dan *software*.
- b. Pembahasan: *Cluster* ini menyoroti aspek hukum yang berhubungan dengan hak cipta dan perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta. Penelitian dalam *cluster* ini cenderung membahas pentingnya regulasi yang kuat serta efektif dalam menegakkan hak cipta dan memberikan sanksi tegas bagi yang melanggar sesuai dengan yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

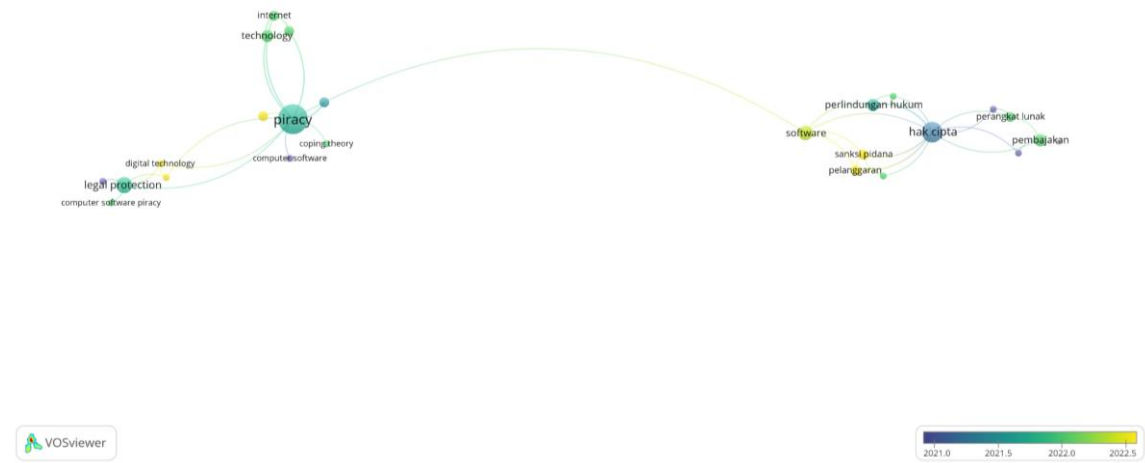
2. *Cluster 2: Perlindungan Produk Software dan Teori Coping*

- a. Kata Kunci: *Computer software*, *computer software product*, *coping theory*, *piracy*, dan *protection*.

- b. Pembahasan: *Cluster* ini mencakup penelitian yang berfokus pada strategi perlindungan produk *software* dan bagaimana *coping theory* digunakan untuk memahami perilaku pemalsuan. Jika dilihat dari konteks hukum di Indonesia, hal ini termasuk analisis terhadap kebijakan perlindungan *software* yang efektif dan penerapan teknologi serta strategi pencegahan *software piracy*.
3. *Cluster 3: Pembajakan dan Inovasi Digital*
 - a. Kata Kunci: *Computer software piracy, copyright infringement, digital technology, hacking, dan legal protection*.
 - b. Pembahasan: *Cluster* ini menyoroti hubungan antara *software piracy*, pelanggaran hak cipta, dan teknologi digital. Penelitian dalam *cluster* ini membahas bagaimana kemajuan teknologi digital membuka peluang baru untuk pemalsuan dan pelanggaran hak cipta. Jika dilihat dari konteks hukum di Indonesia, hal ini termasuk analisis terhadap regulasi yang ada untuk melindungi inovasi digital dan mencegah tindakan pembajakan yang merugikan, serta *legal protection* yang mencakup langkah preventif yang dilakukan pemerintah maupun perusahaan untuk menjaga keamanan digital dan melindungi hak cipta.
4. *Cluster 4: Kesadaran Hukum dan Illegal Software*
 - a. Kata Kunci: Kesadaran hukum, pembajakan, perangkat lunak, *software* ilegal, *software* komputer.
 - b. Pembahasan: *Cluster* ini membahas pentingnya kesadaran hukum di kalangan masyarakat terkait penggunaan *software* ilegal. Jika dilihat dari konteks hukum di Indonesia, hal ini mencakup upaya pemerintah dan organisasi non-pemerintah dalam menyelenggarakan program edukasi hukum untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang sanksi hukum dari penggunaan *software* ilegal.
5. *Cluster 5: Teknologi dan Pengguna Internet*
 - a. Kata Kunci: Internet, *student, technology*.
 - b. Pembahasan: *Cluster* ini mengeksplorasi hubungan antara penggunaan teknologi dan internet dengan perilaku pembajakan, terutama di kalangan pelajar. Penelitian pada *cluster* ini menyoroti pentingnya regulasi serta kebijakan yang tepat untuk mengawasi penggunaan teknologi di kalangan pelajar. Jika dilihat dari konteks hukum di Indonesia, hal ini termasuk analisis

kebijakan yang diterapkan institusi pendidikan untuk mencegah perilaku pembajakan dan mendukung penggunaan *software* legal.

Visualisasi overlay berdasarkan *author keywords*, menjelaskan riwayat penelitian berdasarkan tahun, seperti berikut. *Cluster* yang memiliki warna paling terang merupakan *keyword* yang paling banyak digunakan pada penelitian terbaru, begitupun sebaliknya (Soesanto, et al., 2023).



Gambar 2. Overlay visualization of co-occurrence

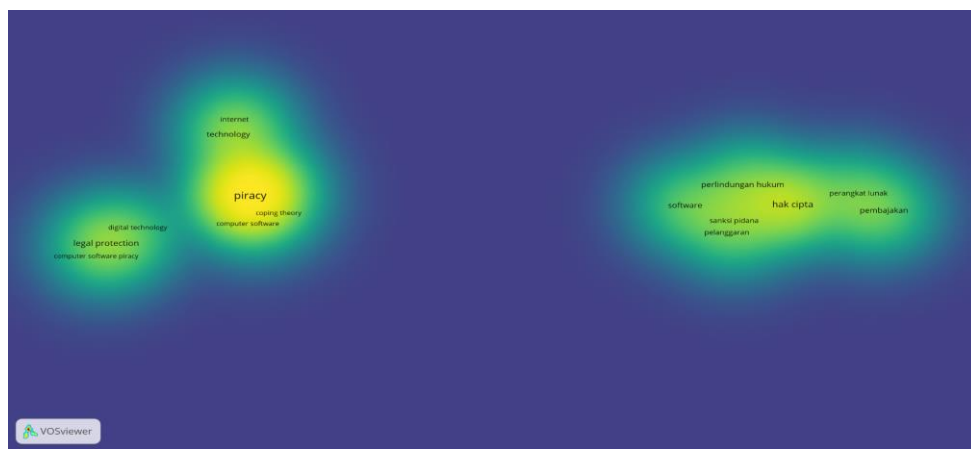
Pada penelitian ini, kata kunci “pelanggaran,” “sanksi pidana,” “copyright infringement”, dan “digital technology” merupakan kata kunci yang paling banyak digunakan pada penelitian-penelitian terbaru. Selain itu, penggunaan kata-kata tersebut memiliki korelasi dengan kata kunci lainnya yang segaris sehingga dapat dinyatakan bahwa beberapa publikasi riset *software piracy* memiliki korelasi dengan kata kunci yang tersambung. Namun, kata-kata kunci yang belum saling terhubung merupakan kata kunci yang belum memiliki korelasi dengan penelitian sejenis sehingga tidak terhubung dengan satu garis.

Kata-kata kunci terbaru tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 332 yaitu;

- 1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/ atau sistem elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun atau pidana denda paling banyak kategori V.
- 2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/ atau sistem elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/ atau dokumen elektronik, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun atau pidana denda paling banyak kategori V.

- 3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI.

Pada visualisasi Density, terdapat kata kunci yang memiliki warna terang dan warna yang redup. *Cluster* yang memiliki warna paling terang dan berukuran paling besar adalah kata kunci yang banyak digunakan dalam penelitian, tetapi *cluster* dengan warna paling redup adalah kata kunci yang sedikit digunakan dalam sebuah penelitian (Soesanto, et al., 2023).



Gambar 3. Density visualization of co-occurrence

Pada penelitian yang kami lakukan, kata kunci yang paling sering digunakan yaitu “*piracy*”, “hak cipta”, dan “*legal protection*”. Sedangkan, kata kunci yang paling sedikit digunakan dalam penelitian yaitu “*computer software*”, “*copying theory*”, “perlindungan hukum”, dan lainnya. Kata kunci tersebut akan berpotensi untuk dijadikan penelitian lebih lanjut ke depannya.

Salah satu kata kunci yang paling banyak digunakan dalam penelitian yaitu “hak cipta”. Berikut merupakan informasi mengenai hukum Hak Cipta di Indonesia yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014:

1. Pasal 11 ayat (2) Hak ekonomi untuk menyewakan Ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf tidak berlaku terhadap Program Komputer dalam hal Program Komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan.
2. Pasal 40 ayat (1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
 - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
 - e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
 - f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
 - g. karya seni terapan;
 - h. karya arsitektur;
 - i. peta;
 - j. karya seni batik atau seni motif lain;
 - k. karya fotografi;
 - l. Potret;
 - m. karya sinematograph;
 - n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransem, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
 - o. terjemahan, adaptasi, aransem, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
 - p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
 - q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
 - r. permainan video; dan
 - s. program komputer.
3. Pasal 45, ayat (1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan
 - b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.
 4. Pasal 46 ayat (2) huruf d penggandaan pribadi yang diperbolehkan pada ayat (1) tidak mencakup program komputer.

5. Pasal 59 ayat (1) huruf e mengenai penetapan jangka waktu perlindungan hak cipta atas program komputer selama 50 (lima puluh) tahun sejak pengumuman pertama.

Selain itu, istilah kata kunci lainnya, seperti “*piracy*” dan “*legal protection*” terkait dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengenai pembaruan berupa perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:

1. Pasal 36 dalam UU ITE No. 1 Tahun 2024, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian materiel bagi Orang lain.
2. Pasal 30 ayat (2) dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dalam tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
3. Pasal 46 ayat (2) dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008 mengenai sanksi atas pelanggaran yaitu, pidana penjara dengan kurung waktu paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda maksimal Rp700.000.000,00 (Tujuh Ratus Juta Rupiah) bagi pelanggar pasal 30 ayat (2).
4. Pasal 30 ayat (3) UU ITE No. 11 Tahun 2008, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.
5. penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjdul, dan seterusnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah Analisis bibliometrik melalui VOSViewer dan *database* Google Scholar sehingga menghasilkan pemetaan analisis kata kunci (*keyword co-occurrence*). Berdasarkan hasil pemetaan 88 dokumen pada tahun 2019 hingga tahun 2024, diperoleh lima *cluster* kata kunci. Kata kunci yang paling dominan muncul dengan kata kunci lainnya dalam penelitian ini adalah “*legal protection*,” “*piracy*,” dan “hak cipta”. Hasil analisis bibliometrik dengan *keyword co-occurrence* juga dikaji relevansinya dengan Peraturan atau Undang-Undang Indonesia. Berikut hasil pengkajian yang telah dilakukan berdasarkan hasil analisis bibliometrik dengan *keyword co-occurrence*; Pertama,

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memiliki kedekatan relevansi dengan kata kunci “hak cipta”, tentunya hal tersebut berkaitan dengan tindakan *software piracy* yang merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak cipta. Kedua, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang membahas tentang sanksi pidana bagi pelanggar yang melakukan *software piracy* di Indonesia yang berkaitan dengan kata kunci “pelanggaran,” “sanksi pidana”, “*copyright infringement*”, dan “*digital technology*”. Dan ketiga, Undang - Undang nomor 11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berkaitan “*piracy*” dan “*legal protection*”, menjelaskan tentang konsekuensi dari *software piracy*. Namun, perlu adanya analisis lebih lanjut tentang implementasi praktik dan efektivitas dalam menangani *software piracy*. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi untuk dilakukan penelitian lebih lanjut terkait aspek-aspek tertentu tentang *software piracy* berdasarkan kata kunci yang jarang digunakan dalam penelitian sebelumnya.

DAFTAR REFERENSI

- Aditia, F. (2021). Pengawasan hak cipta pada produk software komputer di Kota Palangka Raya (perspektif hukum positif dan hukum ekonomi syariah). Digilib IAIN Palangka Raya. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4172/>
- Aditia, F., Pelu, I., Wahyunita, L., et al. (2022). Copyright on computer software products in Palangka Raya city (positive legal perspective and Sharia economic law). Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah. <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jis/article/view/1682>
- Agnestia, P. W., & Sukadana, I. W. (n.d.). Pengaruh harga, lingkungan dan pendapatan pada keputusan penggunaan software di kalangan gamers di Indonesia. Scholar Archive. <https://scholar.archive.org/work/wakv64unyvegpm5khtquhynlzm/access/wayback/https://ojs.unud.ac.id/index.php/eep/article/download/83802/43864/>
- Agung, D. (2022). Tanggung jawab kepolisian dalam penegakan hukum kejahatan siber di era perkembangan teknologi (The responsibility of the police in the enforcement of cybercrime laws in the era of technological development). Repository UNHAS. <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/31991/>
- Alam, B. (2020). Pengenalan untuk tidak menggunakan program bajakan di kalangan pelajar. Repository Mercubuana. <https://repository.mercubuana.ac.id/66846/>
- Aldina, D. P. (2023). Perlindungan hukum terhadap hak cipta penulis atas penjualan buku bajakan yang diedarkan melalui e-commerce/Shopee. Digilib UNILA. <http://digilib.unila.ac.id/70906/>

- Ariani, R., Ticoalu, L., & Wahyuni, H. (2021). Mengoptimalkan peran lembaga perfilman Indonesia: Analisis aspek hak cipta terhadap praktik siaran video ilegal. *Jurnal Kajian Pembaruan Hukum*, 1(2), 175-210. <https://doi.org/10.19184/jkph.v1i2.24475>
- Arifin, S. T. Z., & Kom, M. (n.d.). Pengertian dan ruang lingkup infrastruktur teknologi informasi. Pustaka UT. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/msim4304-m1.pdf>
- Arifin, Z., Rahayu, S. W., & Jauhari, I. (n.d.). Juridical analysis of piracy of books traded through the marketplace in the perspective of copyright protection in Indonesia. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/>
- Arma, R. H. (2022). Legal protection of copyright from the crime of computer software piracy according to TRIPS agreement and its implementation in Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Sahombu*. <https://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/jms/article/view/118>
- Aryotomo, F. W. (n.d.). Penggunaan batas wajar aplikasi SHAREit dalam fitur transfer file dan file share zone oleh mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Repository UIN Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51655>
- Athallah, A. A., Ibrahim, M. A., & Manggala, I. (2021). Analisis perbedaan pendapat terhadap pembajakan software perspektif fikih muamalah: Studi content analysis. *Prosiding Hukum Ekonomi Syariah*. https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/hukum_ekonomi_syariah/article/view/27899
- Dalimunthe, S. R., Pujawati, S. A., & Sitorus, A. S. A. (2022). Technical security in ITE law and copyrights of devices and systems. *Policy, Law, Notary and Regulatory Issues*, 1(2), 27–36. <https://doi.org/10.55047/polri.v1i2.124>
- Danendra, D. R., Manopo, E. C. K., Wijaya, O. H., & Tanuwijaya, Y. (2022). Kesadaran etis dalam penggunaan aplikasi berlisensi secara ilegal: (Studi kasus mahasiswa Pradita University pada tahun 2022). *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*, 1(01), 115–137. <https://journal.forikami.com/index.php/nusantara/article/view/48>
- Darmawan, T. P. (n.d.). Pertanggungjawaban pidana terhadap pembuat, pengedar, dan pemakai dalam tindak pidana pembajakan software komputer. *Eprints Walisongo*. https://eprints.walisongo.ac.id/15989/1/1602026044_Topan
- Deanera, P. (2024). Electronic book piracy in review of law number 28 year 2014 on copyright. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/jisip/article/view/6127>
- Dipayana, I. (2019). Studi komparatif undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta terhadap tindak pidana pembajakan software di Mataram. *Jurnal Hukum Agama Hindu Widya Kerta*. <http://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/wk/article/download/147/71>
- Djerubu, D., & Fil, S. (2022). Etika profesi teknologi informasi dan komunikasi. In *Ilmu Komunikasi dan Informasi & Transaksi Elektronik*. Repository Unpak. <https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20220401232358.pdf>

- Fauzi, E. Z. (2021). Praktik penggunaan aplikasi Android modifikasi (mod) perspektif undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta dan fikih muamalah: Studi pada mahasiswa S1 pengguna aplikasi Android modifikasi di Kota Malang. Etheses UIN Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/28606/>
- Fuadi, M., & Diniyanto, A. (2022). Written quotations and its legal protection: How Indonesian law reform on copyrights law? *Journal of Law and Legal Reform*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jllr/article/view/53630>
- Ghazali, M. A. (2020). Theory Of Planned Behavior Vs Ethics Theory Dalam Pembajakan Buku Digital. Dspace.Uii.Ac.Id. <https://Dspace.Uii.Ac.Id/Handle/123456789/23661>
- Habibi, M. R., & Liviani, I. (2020). Kejahatan teknologi informasi (cyber crime) dan penanggulangannya dalam sistem hukum Indonesia. *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam*, 23(2), 400–426. <https://doi.org/10.15642/alqanun.2020.23.2.400-426>
- Hadi, I., Mohamad, I. R., & Kesola, N. (2021). Studi analisis hukum formil pembajakan software komputer berdasar undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta. *Akademika*. <https://journal.umgo.ac.id/index.php/akademika/article/view/880>
- Hermawan, M. (2020). Penggunaan Windows bajakan di kalangan mahasiswa IAIN Palangka Raya (perspektif hukum ekonomi syariah). *Digilib IAIN Palangkaraya*. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3080/>
- Hidayanti, R. (2020). Perlindungan hukum bagi para pihak jual beli online terhadap hacking. *Repository Unhas*. <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/291/>
- Hidayatullah, R., & Karim, B. (2022). Tinjauan masalah terhadap penggunaan software bajakan oleh organisasi Karang Taruna di Desa Kesek Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan. *Kaffa: Journal of Sharia Economic & Business Law*, 1(4), 37-55. <https://journal.trunojoyo.ac.id/kaffa/article/view/16183>
- Howyah, L. U. (2021). Upaya perlindungan hukum hak cipta di era digital studi UU No. 28 Tahun 2014 dan hukum Islam. Etheses UIN Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/26574>
- Ihza, Z. S., Hartanto, H., & Hafidati, P. (2023). Pembajakan karya seni musik di media sosial ditinjau dari undang-undang hak cipta. *Jurnal Pemandhu*. <https://ejournal.unis.ac.id/index.php/jm/article/view/3627>
- Imania, S. R. (2021). Pengaruh religiositas, etika, dan attitude terhadap intensi konsumen muslim dalam membeli produk palsu (Studi pada konsumen muslim Gen Z di DKI Jakarta). *Repository UIN Jakarta*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57093>
- Irwandi, S. A., Pujiati, D., Nita, R. A., et al. (2023). Softlifting in college: Cheating or forgiving. *The Indonesian Accounting Review*. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/profile/Soni-Irwandi/publication/373160813_softlifting_in_college_cheating_or_forgiving/links/6576d590ea5f7f02055dbf48/Softlifting-In-College-Cheating-Or-Forgiving.pdf

- Istiqomah, W. (2020). Perlindungan hukum terhadap developer aplikasi Android yang dimodifikasi secara ilegal menurut undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta. *Jurnal Ilmiah Universitas Mataram*. <https://fh.unram.ac.id/wp-content/uploads/2020/08/Widya-Istiqomah-D1a016314.pdf>
- Jerry, Vendryan, Yanto, A., Nasution, D. F., Ting, V. V., & Sama, H. (2023). Pelanggaran etika sistem informasi dalam penggunaan software bajakan. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 4(1), 19-30. <https://doi.org/10.25126/justsi.v4i2.140>Kaparang, M. J., Pontoh, J. V. L., & Wohon, C. C. (2023). Penyelesaian Sengketa Penjualan Perangkat Lunak Bajakan Dari Perspektif Undang-Undang Hak Cipta. <https://Repo.Unikadelasalle.Ac.Id/3112/>
- Lafari, D. W., & Erdiansyah, E. (n.d.). Penegakan hukum tindak pidana pembajakan perangkat lunak komputer oleh Kepolisian Resor Kota Pekanbaru. *Neliti.com*. <https://www.neliti.com/publications/34367/penegakan-hukum-tindak-pidana-pembajakan-perangkat-lunak-komputer-oleh-kepolisia>
- Laleno, M. F. (2019). The protection of copyright law (copyright) in the piracy of creation. *Estudiante Law Journal*. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/eslaw/article/view/13079>
- Luthfi, M. D. (2022). Analisis pengetahuan, sikap, dan perilaku mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap website streaming film ilegal. *Repository Unhas*. http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/12311/3/E31116012_skripsi_19-11-2021_dapus.pdf
- Mafazi, M. A. (2021). Kesadaran hukum penggunaan software bajakan oleh pelaku usaha jasa instalasi software di Malang. *Etheses UIN Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/31492>
- Maharany, C., Adilla, J. A., Anindya, S. E., & Fatimah, G. N. (n.d.). Kajian hukum terkait penanganan cyber crime di Indonesia di era konflik globalisasi. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/profile/Salma-Anindya-3/publication/375697812_kajian_hukum_terkait_penanganan_cyber_crime_di_indonesia_di_era_konflik_globalisasi/links/65573f60b86a1d521bed3c53/Kajian-Hukum-Terkait-Penanganan-Cyber-Crime-Di-Indonesia-Di-Era-K
- Majid, B. A., & Ahmadian, H. (2020). Overview of pirated software on campus: Educators' perspective. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 118-128. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/7717>
- Majid, B. A., Hazrullah, H., & Maulida, Y. (2021). The effect of motivational factors on usage of pirated software among lecturers. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 121-128. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/9527>
- Malau, Parningotan. (2023). Tinjauan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) baru 2023. *AL-MANHAIJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, 5(1), 837-844. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i1.2815>

- Marasabessy, F. (2023). Analisis fatwa MUI tentang perlindungan hak kekayaan intelektual. *I-Best: Islamic Banking & Economic Law Studies*, 2(1), 33-50. <https://jurnal.asy-syukriyyah.ac.id/index.php/i-best/article/view/329>
- Mardikaningsih, R., Halizah, S. N., et al. (2024). Perlindungan hak cipta: Perspektif hukum terhadap tindak pidana pembajakan. *Jurnal Begawan Hukum (JBH)*, 2(1), 288-297. <https://journal.unisan.ac.id/index.php/jbh/article/view/106>
- Martkiana, A., & Putra, Y. (2021). Implikasi etis dari pemanfaatan teknologi informasi. ResearchGate. [https://Repository.Mercubuana.Ac.Id/64050/](https://www.researchgate.net/profile/Azhyqa-Martkiana/publication/350495655_implikasi_etis_dari_pemanfaatan_teknologi_informasi_pada_pegawai_sekretariat_jenderal_mpr_ri/links/606334a392851cd8ce7aaa76/Implikasi-Etis-Dari-Pemanfaatan-Teknologi-Informasi-PaMiswardi, M. (2020). Kesadaran Pelajar Untuk Tidak Menggunakan Software Bajakan. <a href=)
- Mulfadrin, A., Ahmad, K., & Baharuddin, H. (2021). Upaya kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana kejahatan dunia maya (cyber crime) pada Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan. *Journal of Lex Generalis (JLG)*, 2(3), 1101-1116. <http://pasca-umi.ac.id/index.php/jlg/article/view/397>
- Munandar, S. A., Abdullah, A., et al. (2021). The offense of using pirated computer software in Law Nomor 28 of 2014 on copyright based on Islamic criminal law [Tindak pidana penggunaan software komputer bajakan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta perspektif hukum pidana Islam]. *Legitimasi: Jurnal Hukum Pidana dan Politik Hukum*, 10(2), 238-255. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/legitimasi/article/view/11342>
- Nadrah, Y., Farhana, F., & Kusnowibowo, A. S. (2022). Perlindungan hukum terhadap pencipta software dari aktivitas penjualan key generator secara illegal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4860>
- Nasira, W. E. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat beli dan dampaknya terhadap pembelian aktual produk counterfeit (Studi pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia). <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/41551>
- Nasution, J. (2022). Tinjauan yuridis tindak pidana pencemaran nama baik melalui media sosial Facebook (Studi putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor: 61/Pid.B/2020/Pn Mdn). <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/18429>
- Nizmi, Y. E., & Rafiqy, M. H. (n.d.). Peran Google Inc dalam menggagalkan SOPA (Stop Online Piracy Act) oleh Amerika Serikat (2011-2012). *Neliti.com*. <https://www.neliti.com/publications/32467/peran-googleinc-dalam-menggagalkan-sopa-stop-online-piracy-act-oleh-amerika-seri>
- Nst, S. H. (2023). Hacker dalam perspektif Al-Qur'an. *Repository PTIQ*. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/1381/1/Hacker>
- Orias, M. (n.d.). Tindak pidana dunia maya berupa virus dan trojan horse menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/hukum/article/view/1820>

- Prajana, A., Khairan, A. R., Ahmadian, H., & Mizuardy, H. (2020). Gerakan Komunitas Aceh Go Open Source sebagai upaya pengendalian produk halal berbasis teknologi informasi pada madrasah aliyah Banda Aceh dan Aceh Besar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 178-193. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/transformasi/article/view/2663>
- Pringgohadi, K. A., Alvianti, C. A., Prasetyo, M. F. A., & Taalungan, L. F. (2023). Legal protection for creators in copyright infringement through e-commerce. *Indonesian Journal of Law and Islamic Law (IJLIL)*, 5(2), 28-39. <https://ijlil.uinkhas.ac.id/index.php/ijl/article/view/319>
- Putra, P. O. H., Santosa, M. I., Hapsari, I. C., et al. (2022). Turning pirates into subscribers: A status quo bias perspective on online movie service switching intention. *Emerging Science Journal*. https://www.researchgate.net/profile/Achmad-Hidayanto-2/publication/362576837_turning_pirates_into_subscribers_a_status_quo_bias_perspective_on_online_movie_service_switching_intention/links/62f6564bc6f6732999c63a1e/Turning-Pirates-Into-Subscribers-A-Stat
- Putri, A. M., Dewi, A., & Ujianti, N. M. P. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Terhadap Buku Bajakan Yang Dijual Melalui Media Online. *Jurnal Interpretasi Hukum*, 3(1), 31-36. <https://Www.Ejournal.Warmadewa.Ac.Id/Index.Php/Juinhum/Article/View/4634>
- Rachmatdia, H., Hasnati, H., & Daeng, Y. (2022). Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Uu Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Proceeding IAIN Batusangkar*, 1(1), 1037-1045. <https://Ejournal.Uinmybatusangkar.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Proceedings/Article/View/7239/0>
- Rahim, M. R. (2022). Perlindungan Hak Cipta Pada E-Book Yang Diunduh Tanpa Izin Pada Situs Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin). <http://Repository.Unhas.Ac.Id/Id/Eprint/17968/>
- Rahma, S. R. (2023). Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 *Journal Of Juridische Analyse*. <http://Journal.Upp.Ac.Id/Index.Php/Joja/Article/View/1887>
- Rahman, R., & Bintang, S. (2019). Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan*. <https://Jim.Usk.Ac.Id/Perdata/Article/View/15660>
- Ramadhani, Fariza. (2023). Dinamika UU ITE Sebagai Hukum Positif Di Indonesia Guna Meminimalisir Kejahatan Siber. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 89-97. <https://doi.org/10.572349/kultura.v1i1.98>
- Rumlus, A. (2023). Tanggung Jawab Hukum Pelaku Tindak Pidana Penipuan Berbasis Online. *Repository.Unissula.Ac.Id*. <http://Repository.Unissula.Ac.Id/32054/>
- Rumpoko, H., & Epriliana Candra Dewi. (2022). Pengaruh Kemampuan (Ability), Kebajikan Hati (Benevolence), Integritas (Integrity) Terhadap Partisipasi Pelanggan E-Commerce

(Studi Pada Pelanggan E-Commerce di Surabaya). Yos Soedarso Economic Journal (YEJ), 4(2), 84–106. Retrieved from <https://ejurnal.uniyo.ac.id/index.php/ysej-server/article/view/yej4204>

- Salsabila, E., & Sulistiyono, A. (2024). Telaah Konsensus Privacy Policy Sebagai Kontrak Digital Pada E-Commerce Guna Memberikan Perlindungan Data Pribadi. *Primagraha Law Review*.
<https://Jurnal.Upg.Ac.Id/Index.Php/Primagrahalawreview/Article/View/705>
- Saragih, Y. M., & Azis, D. A. (2020). Perlindungan Data Elektronik Dalam Formulasi Kebijakan Kriminal Di Era Globalisasi. *Soumatera Law Review*.
<http://Ejournal.Lldikti10.Id/Index.Php/Soumlaw/Article/View/4125>
- Soesanto, E., Ningsih, N. A., et al. (2023). Keamanan informasi data dalam pemanfaatan teknologi informasi pada PT Bank Central Asia (BCA). *Student Research Journal*, 1(3), 227-238. <http://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/srj/article/view/334>
- Soesanto, H., & Handalani, R. T. (2023). Analisis bibliometrik tentang tren manajemen pengetahuan berdasarkan afiliasi penulis dari Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 11(1), 1-10.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v11i1.304>
- Sofyan, Z. (2023). Digital piracy: Factors on using software piracy in Islamic higher education. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(1), 77-87.
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/dz/article/view/13176>
- Sriwulan, S. (2023). Tinjauan yuridis tindak pidana cyber crime di Indonesia. *Repository IAIN Palopo*. http://repository.iainalopo.ac.id/id/eprint/7312/1/Skripsi_sriwulan
- Suhaemin, A., & Muslih, M. (2023). Karakteristik cybercrime di Indonesia. *EduLaw: Journal of Islamic Law and Jurisprudence*, 5(2), 15-26.
<https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edulaw/article/view/1285>
- Susanty, A., & Saptadi, S. (2019). Analisis faktor customer behavior terhadap subscription-based music services. *Eprints Undip*. <http://eprints.undip.ac.id/73941/>
- Sutisna, A. E., & Dirkareshza, R. (n.d.). Optimalisasi mitigasi dan penegakan hukum hak cipta terkait pembajakan komik pada website illegal. *Jurnal Hukum dan Kenotariatan*. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2782645&val=15212&title=OPTIMALISASI>
- Tan, W., Situmeang, A., & Bhaskara, K. I. (2024). Al-Adalah: Jurnal Hukum dan Politik Islam. *In small*, 9(1), 66-79. <https://repository.uib.ac.id/5506/1/2024-01-28>
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Diakses tanggal 23 Mei 2024 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37589/>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Diakses tanggal 23 Mei 2024 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38690/>

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Diakses tanggal 23 Mei 2024 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/234935/>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Diakses tanggal 23 Mei 2024 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/274494/>
- Usman, M. H., Ikhsan, M., & Abadi, F. (2024). Penggunaan aplikasi desain gambar dan video bajakan untuk dakwah dalam perspektif hukum Islam. *Al-Qiblah: Jurnal Studi Islam dan Bahasa Arab*, 3(3), 296-306. <https://journal.stiba.ac.id/index.php/qiblah/article/view/1445>
- Utami, F. N., & Sari, D. (2022). Analysis factor of consumer behaviour related to the usage of pirated software in Indonesia. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(2), 409-416. <https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/755>
- Wahyudi, H., & Mardiyati, M. (2019). Perspektif etika bisnis mahasiswa terhadap penggunaan software asli dan bajakan di Kotamadya Pontianak. *Jurnal Ekonomi Stiep*. <https://jurnal.stiepontianak.ac.id/index.php/jes/article/view/19>
- Wansyah, R. (n.d.). Influence of pirated films online on the popularity of film for some students in Bandung. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/cinematology/article/view/42169>
- Wardaya, M. S. S. (2019). Penetration testing terhadap website asosiasi pekerja professional informasi sekolah Indonesia. Repository UIN Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/48282>
- Wibisono, G. W. (n.d.). Tinjauan hukum pidana terhadap praktik penggunaan software ilegal di Kota Semarang. *Eprints Walisongo*. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/19354/>
- Wibowo, A. F. (2021). Perlindungan hak cipta terhadap penggandaan permainan video. *Jurnal Hukum & Pembangunan*. <https://scholarhub.ui.ac.id/jhp/vol51/iss2/5/>
- Wibowo, A. F. (2022). Perlindungan hak cipta terhadap penggandaan permainan video (Copyright protection against video game copying). *Dharmasisya: Jurnal Program Magister Hukum FHUI*, 2(2), 17. <https://scholarhub.ui.ac.id/dharmasisya/vol2/iss2/17/>
- Wibowo, I. A. (2022). Rekonstruksi regulasi sanksi pidana terhadap pelaku pelanggaran hak cipta berbasis nilai keadilan. Repository Unissula. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/31063>
- Wicaksono, A. P. (2022). Does religiousness matter to intention to commit digital piracy? 19th International Symposium on Management (INSYMA 2022) (pp. 746-753). Atlantis Press. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/insyma-22/125977307>
- Wicaksono, A. P., & Andajani, E. (2023). Factors affecting attitude towards online music piracy and willingness to try subscription-based music services (SBMS)? *Journal of Economics, Business, & Accountancy Ventura*, 26(1), 37-49. <http://repository.ubaya.ac.id/44543/>

- Wijaya, S. (2021). Pertanggung jawaban pidana korporasi penyedia layanan teknologi informasi elektronik berbasis web dan aplikasi atas adanya kebocoran data pribadi pengguna. <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/29556>
- Jerry, Vendryan, Yanto, A., Nasution, D. F., Ting, V. V., & Sama, H. (2023). Pelanggaran etika sistem informasi dalam penggunaan software bajakan. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 4(1), 19-30. <https://doi.org/10.25126/justsi.v4i2.140>
- Yuliati, T. (2023). Law enforcement against film piracy through the Telegram platform based on Law Number 28 of 2014 concerning copyrights. *Scientia*. <https://amcapress.amca2012.org/index.php/sssh/article/view/202>
- Yuzi, H. C. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi dampak sosial informatika di kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak. *Digilib IKIP PGRI Pontianak*. <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1056/>
- Zen, B. P., Gultom, R. A. G., & Reksoprodjo, A. H. (2020). Analisis security assessment menggunakan metode penetration testing dalam menjaga kapabilitas keamanan teknologi informasi pertahanan negara. *Teknologi Penginderaan*, 2(1). <https://jurnalprodi.idu.ac.id/index.php/tp/article/view/574>