

**PENGARUH INTENSITAS MORAL TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN ETIS
DALAM PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK BAJAKAN**

Suryanto

Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI)
Jl. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa), Jakarta Selatan
<http://www.bsi.ac.id>
suryanto.syt@bsi.ac.id

Abstract

Piracy of information technology (IT) software has been particularly detrimental to the software industry billions of dollars per year. According to data from the Business Software Alliance (BSA) which has conducted studies around the world, during 2010 the last level of use of pirated business software applications reached 42 percent worldwide (BSA 2010). If converted into cash, the total losses reach 59 billion dollars, an increase of 14% compared to 2009. And the BSA believes one reason piracy is so widespread is that many users of pirated software do not really understand that they act unethically. This paper investigates critical issues on ethical behavior, specifically the effects of moral intensity with ethical decision making in software piracy. In this study, data were collected using a questionnaire based on two scenarios contain about ethical issues in the use of software. Both scenarios related to software (1) users with a software license on multiple computers (1) hijacked on licenses that have not been paid. 340 samples of students in AMIK BSI, the 195 students in the class of Information Management, 100 students in the class of Computer Engineering, and 45 student workers and professional software users already know the ethics of the use of information technology. Regression analysis with SPSS program used to test the hypothesis. This study shows that the moral intensity of individuals influence behavior intentions in a situation-specific negatively associated with the ethical use of software for all scenarios.

Keywords: Ethical, Decision Making, Software Piracy

I. PENDAHULUAN

Tingkat pembajakan terhadap teknologi informasi (TI) khususnya perangkat lunak terus meningkat dan merugikan industri perangkat lunak milyaran dolar per tahunnya. Menurut data dari *Business Software Alliance* (BSA) yang telah melakukan studi di seluruh dunia, selama tahun 2010 yang lalu tingkat penggunaan perangkat lunak aplikasi bisnis bajakan mencapai 42 persen di seluruh dunia (BSA, 2010). Jika dikonversikan menjadi uang, total kerugiannya mencapai 59 milyar dolar, mengalami kenaikan sebesar 14% dibandingkan dengan tahun 2009. Tingkat Pembajakan jauh lebih tinggi di beberapa pasar berkembang, termasuk rata-rata 60 persen di kawasan Asia Pasifik, dan 64 persen di Amerika Latin dan Eropa Tengah dan Timur. Hal ini pulalah yang terjadi di Indonesia. Setiap tahun tingkat pembajakan *perangkat lunak* PC di Indonesia terus naik dan menempati peringkat 12 dunia negara dengan kasus pembajakan *perangkat lunak*

terbesar pada tahun 2008 (*Business Software Alliance*, 2009: 1-6). Dan BSA percaya salah satu alasan pembajakan begitu luas adalah bahwa banyak pengguna perangkat lunak bajakan sebenarnya tidak memahami bahwa mereka melakukan tindakan yang tidak etis.

Berdasarkan pada permasalahan di atas maka penting bagi pemerintah untuk mengambil tindakan melalui mekanisme edukasi etika dalam penggunaan teknologi informasi. Etika dalam situasi yang spesifik dan bersifat luas berada pada prinsip-prinsip etika dasar, yang tidak dapat secara efektif mengarahkan seluruh perilaku manusia yang menjalaninya karena ada sejumlah besar lingkungan pergaulan yang beragam di mana manusia hidup, bekerja, dan memainkan peranannya sehari-hari. Lingkungan pergaulan ini sering kali memiliki norma-norma etika yang berbeda dan dijadikan sebagai pedoman oleh seorang pengambil keputusan, khususnya individu dalam sebuah situasi yang dihadapinya.

Hal tersebut menunjukkan adanya pertentangan mengenai relativitas etika, yaitu di salah satu sisi banyak orang menyatakan bahwa tidak ada standar yang benar dan absolut yang dapat diterapkan untuk semua masyarakat. Sebaliknya, di sisi lain dinyatakan bahwa terdapat beberapa standar moral yang bersifat universal. Di samping itu, perbedaan standar moral tidak selalu menunjukkan relativisme sehingga relativisme menjadi tidak logis apabila dikaitkan dengan standar etika.

Jika dikaitkan dengan penggunaan *perangkat lunak*, masalah pembuatan keputusan moral, khususnya oleh profesi IT dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Lim (1999), masalah utama yang menyebabkan seorang individu melakukan pelanggaran atau kejahatan di bidang komputer terletak pada pengguna/*user* komputer. Pengambilan keputusan oleh seorang individu yang melibatkan masalah etis bergantung pada prinsip-prinsip standar etika yang dianut oleh individu tersebut. Penelitian ini mencoba memperkenalkan sebuah konstruk yang diajukan oleh Jones (1991), yaitu intensitas moral (*moral intensity*), sebuah konstruk yang mencakup karakteristik-karakteristik yang merupakan perluasan dari isu-isu yang terkait dengan imperatif moral dalam sebuah situasi yang akan mempengaruhi persepsi individu mengenai masalah etika dan intensi keperilakuan yang dimilikinya.

Perkembangan *Information and Communication Technology (ICT)* pada latar sosial, bisnis, dan personal telah menelurkan isu-isu etika baru yang bahkan dinilai negatif, misalnya membeli perangkat lunak dengan 1 lisensi untuk kemudian di *install* di banyak komputer untuk memenuhi kepentingan pribadi. Hal ini pulalah yang melatarbelakangi peneliti menggunakan konteks pembajakan perangkat lunak pada situasi di Indonesia untuk menyelidiki pengaruh intensitas moral. Pada paper ini, penulis meneliti hubungan antara moral seseorang dengan keputusan menggunakan perangkat lunak bajakan.

Kasus-kasus pelanggaran terhadap etika dalam dunia bisnis yang terjadi di Indonesia belakangan ini seharusnya mengarahkan kebutuhan bagi lebih banyak penelitian mengenai pembuatan keputusan etis. Kerasnya isu dalam penelitian yang terkait dengan sistem informasi masih menjadi satu dari isu-isu ilmu pengetahuan yang paling kritis (Straub *et al.*, 2004). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan

dapat menambah jumlah literatur yang ada, yang jumlahnya masih sangat minim, khususnya di Indonesia mengenai pengambilan keputusan etis yang terkait dengan sistem informasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Etika dan Moral dalam Penggunaan Perangkat Lunak

Etika diartikan sebagai filsafat moral yang berkaitan dengan studi tentang tindakan-tindakan baik ataupun buruk manusia di dalam mencapai kebahagiaannya. Apa yang dibicarakan di dalam etika adalah tindakan manusia, yaitu tentang kualitas baik (yang seyogyanya dilakukan) atau buruk (yang seyogyanya dihindari) atau nilai-nilai tindakan manusia untuk mencapai kebahagiaan serta tentang kearifannya dalam bertindak (Bourke, 1966 dalam Pramumijoyo dan Warmada, 2004).

Salah satu contoh penerapan etika dalam teknologi informasi dan komunikasi adalah etiket atau etika dan sopan santun berkomunikasi melalui Internet. Meski komunikasi melalui Internet banyak terjadi melalui tulisan dan simbol, namun pengguna Internet harus menjaga tutur katanya dan menerapkan etika yang baik. Jika seseorang memiliki etika yang baik, maka orang tersebut juga memiliki moral yang baik. Begitu juga sebaliknya. Dalam hal penggunaan perangkat lunak, etika serta moral berkaitan erat dengan hak seseorang, yakni pembuat perangkat lunak tersebut. Pembuat perangkat lunak telah bekerja keras untuk berkarya sehingga hasil karyanya itu patut dihargai dan dilindungi dengan undang-undang. Indonesia sebagai negara hukum memiliki undang-undang yang mengatur hak atas kekayaan

intelektual. Selain memperhatikan etika dan moral, penggunaan komputer dan alat-alat teknologi informasi dan komunikasi lainnya harus juga memperhatikan prinsip kesehatan dan keselamatan kerja. Penggunaan perangkat keras yang tidak sesuai prosedur dapat mendatangkan dampak negatif bagi pengguna. Dalam dunia kerja, terlebih dunia kerja yang sifatnya massal dan besar, faktor-faktor kesehatan dan keselamatan kerja perlu diperhatikan dengan saksama.

Pada bulan Juli tahun 2003, pemerintah Indonesia telah memberlakukan Undang-undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Pemberlakuan Undang-undang ini cenderung meningkat secara drastis dan sudah sangat memprihatinkan. Akibat lemahnya perlindungan dan penegakkan hukum di bidang Hak Cipta, pasar Indonesia selama ini dianggap sebagai sarang pembajakan.

Berdasarkan kajian *Business Software Alliance* (BSA), tingkat pembajakan perangkat lunak (*software*) di Indonesia merupakan yang tertinggi di dunia setelah Cina dan Vietnam, yakni mencapai 88 persen. Produk perangkat lunak dari *Microsoft* seperti sistem *Windows*, merupakan salah satu produk yang paling banyak dibajak.

Melalui pembajakan orang-orang yang terlibat telah diuntungkan, tetapi di sisi lain sekaligus telah merusak sendi-sendi hukum dan kehidupan masyarakat itu sendiri. Budaya pembajakan di satu sisi telah mengancam kreatifitas masyarakat pencipta dan di sisi lain secara makro telah mengganggu rasa keadilan masyarakat banyak, karena budaya ini telah meniadakan persaingan sehat (*fair competition*) dan melahirkan makin maraknya persaingan yang tidak jujur (*unfair competition*).

Sehingga dengan berlakunya Undang-undang Hak Cipta ini, maka diharapkan mampu menggairahkan pargenerasi khususnya yang berkecimpung dalam bidang teknologi informasi supaya lebih giat lagi dalam berkarya.

Dalam bidang perangkat lunak atau *software*, Undang-undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta ada beberapa istilah yang berkaitan dengan hak paten. Selain itu, ada beberapa definisi yang menunjukkan status sebuah *software* yang perlu kita ketahui. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Perangkat Lunak Berpemilik (*Proprietary*)

Perangkat lunak berpemilik (*proprietary*) adalah perangkat lunak yang tidak bebas atau pun semi-bebas. Seseorang dapat dilarang, atau harus meminta izin, atau akan dikenakan pembatasan lainnya jika menggunakan, mengedarkan, atau memodifikasinya.

2. Perangkat Lunak Komersial

Perangkat lunak komersial adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh kalangan bisnis untuk memperoleh keuntungan dari penggunaannya. Komersial dan kepemilikan adalah dua hal yang berbeda. Kebanyakan perangkat lunak komersial adalah berpemilik, tapi ada perangkat lunak bebas komersial, dan

ada perangkat lunak tidak bebas dan tidak komersial.

3. Perangkat Lunak Semi-bebas

Perangkat lunak semi-bebas adalah perangkat lunak yang tidak bebas, tapi mengizinkan setiap orang untuk menggunakan, menyalin, mendistribusikan, dan memodifikasinya (termasuk distribusi dari versi yang telah dimodifikasi) untuk tujuan tertentu. Perangkat lunak semi-bebas jauh lebih baik dari perangkat lunak berpemilik, namun masih ada masalah karena seseorang tidak dapat menggunakannya pada sembarang sistem operasi.

4. *Public Domain*

Perangkat lunak publik domain adalah perangkat lunak tanpa hak cipta. Ini merupakan kasus khusus dari perangkat lunak bebas *non-copyleft*, yang berarti bahwa beberapa salinan atau versi yang telah dimodifikasi bisa jadi tidak bebas sama sekali. Terkadang ada yang menggunakan istilah publik domain secara bebas yang berarti cuma-cuma atau tersedia gratis. Namun public domain merupakan istilah hukum yang artinya tidak memiliki hak cipta. Untuk jelasnya, lebih baik kita menggunakan istilah "*public domain*" dalam arti tersebut, serta menggunakan istilah lain untuk mengartikan pengertian yang lain.

5. *Freeware*

Istilah *freeware* tidak terdefinisi dengan jelas, tetapi biasanya digunakan untuk paket-paket yang mengizinkan pendistribusian kembali tanpa modifikasi (kode programnya tidak tersedia). Paket-paket ini bukan perangkat lunak bebas.

6. *Shareware*

Shareware ialah perangkat lunak yang mengizinkan orang-orang untuk mendistribusikan salinannya, tetapi mereka yang terus menggunakannya diminta untuk membayar biaya lisensi. Dalam praktiknya, orang-orang sering tidak mepedulikan perjanjian distribusi dan tetap menggunakan perangkat lunak tersebut meski sebenarnya perjanjian tidak mengizinkan. GNU *General Public License* (GNU//GPL) merupakan sebuah kumpulan ketentuan pendistribusian tertentu untuk mengcopyleft-kan sebuah program (*copyleft* adalah awan kata dari *copyright*). Proyek GNU menggunakannya sebagai perjanjian distribusi untuk sebagian besar perangkat

lunak GNU. Sebagai contoh adalah lisensi GPL yang umum digunakan pada perangkat lunak *Open Source*. GPL memberikan hak kepada orang lain untuk menggunakan sebuah ciptaan asalkan modifikasi atau produk derivasi dari ciptaan tersebut memiliki lisensi yang sama. Kebalikan dari hak cipta adalah publik domain. Ciptaan dalam public domain dapat digunakan sekehendaknya oleh pihak lain.

7. Sumber Terbuka (*Opensource*)

Konsep Perangkat Lunak Sumber Terbuka (*Open Source Software*) pada intinya adalah membuka kode sumber (*source code*) dari sebuah perangkat lunak. Konsep ini terasa aneh pada awalnya dikarenakan kode sumber merupakan kunci dari sebuah perangkat lunak. Dengan mengetahui logika yang ada di kode sumber, maka orang lain semestinya dapat membuat perangkat lunak yang sama fungsinya. Konsep *open source* sebenarnya hanya sebatas itu. Artinya, perangkat lunak *open source* tidak harus gratis. Kita bisa saja membuat perangkat lunak yang kita buka kode-sumber-nya, mempatenkan algoritmanya, mendaftarkan hak cipta, dan tetap menjual perangkat lunak tersebut secara komersial (alias tidak gratis).

Sebagai warga negara yang baik, sudah sepantasnya kita menghargai hak cipta orang lain, misalnya dengan cara berikut ini:

1. Selalu menggunakan perangkat lunak yang legal dan berlisensi. Legal dan berlisensi tidak selalu berarti kita harus membayar untuk mendapatkannya. Sebagai contoh, kita dapat menggunakan sistem operasi *Linux* yang legal dan berlisensi tanpa harus membayar.
2. Tidak melakukan penggandaan *software-software* ilegal.
3. Selalu menggunakan perangkat lunak untuk hal-hal positif.
4. Tidak mengubah atau memodifikasi program komputer yang memang tidak boleh diubah atau dimodifikasi oleh pembuatnya.
5. Tidak menyalahgunakan perangkat lunak untuk berbagai hal yang melanggar hukum.

B. Teori Intensitas Moral

Model Empat Komponen dari Moralitas pertama kali diperkenalkan sebagai hasil penelitian dari psikologi moral (Rest,

1983). Selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah model dari komponen-komponen hipotetis yang mendasari setiap tindakan moral (Rest *et al.* 1999). Empat komponen tersebut adalah:

1. *Moral Sensitivity*: menafsirkan situasi sebagai moral. Kemampuan untuk menafsirkan hubungan sebab-akibat dalam situasi di mana keputusan yang diambil berpengaruh pada kesejahteraan orang lain.
2. *Moral Judgment*: memutuskan rangkaian tindakan mana yang paling benar. Kemampuan untuk membuat sebuah keputusan berdasarkan moral yang ideal.
3. *Moral Motivation*: memutuskan apa yang ingin dilakukan. Kemampuan untuk memprioritaskan moral yang menyangkut hal-hal yang akan dilakukan.
4. *Moral Character*: membangun dan mengimplementasikan sebuah rencana dari tindakan, melawan gangguan, dan mengatasi rintangan seperti kelelahan dan frustrasi. Kemampuan untuk mengubah tujuan menjadi kelakuan.

Selanjutnya Jones (1991) mengajukan sebuah konstruk yang terkait dengan isu-isu moral yang dikenal dengan Intensitas Moral. Intensitas Moral adalah sebuah konstruk yang mencakup karakteristik-karakteristik yang merupakan perluasan dari isu-isu yang terkait dengan imperatif moral yang terkandung dalam sebuah situasi. Intensitas Moral bersifat multidimensi, dan komponen-komponen bagiannya merupakan karakteristik dari isu-isu moral. Komponen-komponen dari karakteristik-karakteristik tersebut yaitu: (1) besaran konsekuensi (*the magnitude of consequences*), didefinisikan sebagai jumlah kerugian (atau manfaat) yang dihasilkan oleh pengorbanan (atau kebermanfaatannya) dari sebuah tindakan moral; (2) konsensus sosial (*social consensus*) didefinisikan sebagai tingkat kesepakatan sosial bahwa sebuah tindakan dianggap jahat atau baik; (3) probabilitas efek (*probability of effect*) merupakan sebuah fungsi bersama dari kemungkinan bahwa tindakan tertentu akan secara aktual mengambil tempat dan tindakan tersebut akan secara aktual menyebabkan kerugian (manfaat) yang terprediksi; (4) kesegeraan temporal (*temporal immediacy*) adalah jarak atau waktu antara pada saat terjadi dan awal mula konsekuensi dari sebuah tindakan moral tertentu (waktu yang makin pendek menunjukkan kesiapan yang lebih besar); (5) kedekatan (*proximity*) adalah perasaan kedekatan (sosial, budaya, psikologi, atau fisik) yang dimiliki oleh

pembawa moral (*moral agent*) untuk si pelaku dari kejahatan (kemanfaatan) dari suatu tindakan tertentu; (6) konsentrasi efek (*concentration of effect*) adalah sebuah fungsi *infers* dari jumlah orang yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh sebuah tindakan yang dilakukan.

Intensitas Moral tidak memasukkan karakter dari pembuat keputusan, misalnya seperti perkembangan moral (Trevino,1986); atau pengetahuan maupun nilai (Ferrel & Gresham, 1985), juga tidak mempertimbangkan faktor-faktor organisasi, seperti budaya organisasi (Trevino,1986) maupun kebijakan perusahaan (Ferrel & Gresham,1985). Intensitas Moral fokus pada isu moral, bukan pada pembawa moral (*moral agent*) maupun konteks organisasi.

Pada pembahasan ini penulis hanya menggunakan tiga komponen intensitas moral yaitu konsensus sosial, besaran konsekuensi, serta kedekatan sebagai variabel independen.

Norma-norma individu diletakkan dalam konsep-konsep pribadi individu yang didasarkan pada kepercayaan dan sistem nilai yang dianut. Pemahaman norma-norma sosial membutuhkan penyesuaian nilai-nilai yang secara intrinsik menuntun perilaku dan menentukan jika perilaku pengaruh diterima atau ditolak (Malhotra & Galletta,2005). Masalah Etika Persepsian adalah suatu pandangan bagaimana seorang individu memandang dan menilai suatu situasi apakah termasuk ke dalam masalah etis atau tidak (Goles *et al.*, 2006).

Intensi berperilaku didefinisikan sebagai suatu keinginan individu untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku (yaitu keinginan untuk berperilaku etis atau tidak etis) (Ajzen, 1991;Ajzen dan Fishbein, 1980;Ajzen dan Madden, 1986;Bommer *et al.*, 1987; Eining dan Christensen, 1991;Ferrel dan Gresham, 1985). Sebaliknya, menurut Fishbein dan Ajzen (1975) dalam Cherry (2006), intensi berperilaku didefinisikan sebagai sebuah ukuran dari kekuatan sebuah keinginan untuk melakukan suatu perilaku yang spesifik. Seseorang yang memandang sebuah situasi mengandung intensitas moral tinggi akan berpengaruh terhadap keinginannya untuk berperilaku etis dan memutuskan untuk tidak mengambil tindakan tersebut.

Konsensus sosial (*social consensus*) didefinisikan sebagai tingkat kesepakatan sosial, yaitu sebuah tindakan dianggap jahat atau baik. Contohnya, kejahatan yang termasuk dalam penyuapan seorang pegawai

di Texas lebih memiliki konsensus yang besar dibandingkan kejahatan termasuk dalam penyuapan seorang pegawai di Mexico. Untuk kasus penggunaan sistem informasi komputerisasi, makin banyak orang yang menyepakati bahwa sebuah tindakan melanggar etika akan berpengaruh terhadap keinginannya untuk tidak melakukan tindakan tersebut.

Hubungan Intensitas Moral dan Intensi Berperilaku

Intensitas Moral mempengaruhi tiap-tiap komponen dari perilaku dan pembuatan keputusan etis (Jones,1991;Goals *et al.*,2006), bukti-bukti telah menyatakan bahwa manusia dapat merespon secara berbeda isu-isu moral dengan sebuah cara yang secara sistematis berhubungan dengan karakteristik-karakteristik dari isu-isu tersebut. Jones (1991) menggambarkan bahwa berdasarkan teori psikologi sosial, enam karakteristik isu-isu moral (*magnitude of consequences, social consensus, probability of effect, temporal immediacy, proximity, dan concentration of effect*) akan secara positif berhubungan dengan perilaku dan pembuatan keputusan moral. Banyak penelitian sebelumnya membahas mengenai pembuatan keputusan etis, akan tetapi difokuskan pada karakteristik personal yang dimiliki individu seperti gender, usia, pendidikan, tingkat moralitas, juga sosial maupun faktor-faktor organisasional seperti iklim etis perusahaan, pengaruh kelompok sejawat, dan kode etik. Meta analisis dari penelitian ini menyatakan hasil yang masih simpang siur, dan kemudian merekomendasikan pengujian empiris selanjutnya, khususnya dalam keinginan pembuatan keputusan etis dan Intensitas Moral individu (Ford & Richardson, 1994; Loe *et al.*, 2000).

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Morris dan McDonald (1995) menemukan bahwa Intensitas Moral persepsian dari sebuah isu mempengaruhi *moral judgment* seseorang. Intensitas Moral, merupakan bagian integral dari sebuah model isu kontinjen dari perilaku dan pembuatan keputusan moral yang dapat membentuk suatu persepsi individu mengenai masalah etika (*Perceived Ethical Problem*). Persepsi memerankan peranan yang sangat penting dalam pembuatan keputusan secara umum

Konsekuensi potensial dan implikasi dari masalah etika dapat memancing persepsi dan keterampilan pembuatan keputusan

ketika mereka mengalami situasi sensitif yang bersifat etis (Singhapakdi *et al.*,1996;Tim Goals *et al.*,2006). Kombinasi dari komponen-komponen Intensitas Moral yang terkandung dalam sebuah situasi etis akan membentuk persepsi individu mengenai apakah sebuah situasi mengandung isu etika atau tidak (Jones, 1991).

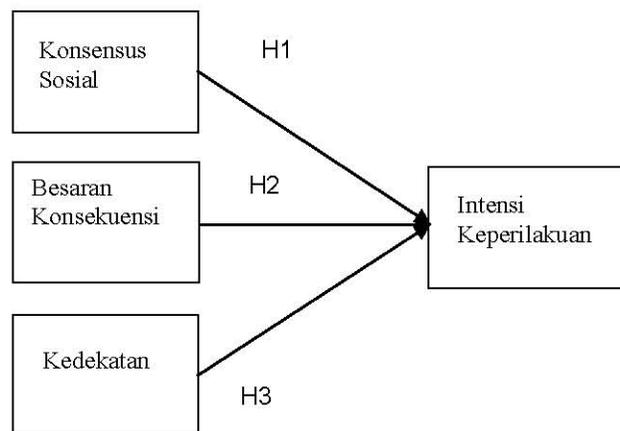
C. Obyek Penelitian

Penelitian ini ditujukan bagi pengguna ICT, khususnya mahasiswa AMIK BSI sebagai pengguna perangkat lunak komputer, agar memperhatikan etika dalam penggunaan

ICT dan penting untuk pemerintah melakukan tindakan melalui mekanisme edukasi agar masyarakat semakin menghargai HAKI dan memahami etika dalam pengguna teknologi dan informasi.

D. Kerangka Konsep/Model Penelitian

Kerangka konsep/model penelitian yang menunjukkan hubungan antara intensitas moral, konsensus sosial, besaran konsekuensi, dan kedekatan dengan intensi keperilakuan distrukturkan ke dalam gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian

D. Hipotesis

Dengan diterapkan penelitian yang berjudul "Pengaruh Intensitas Moral terhadap Pengambilan Keputusan Etis dalam Penggunaan *Software* Bajakan" maka diambil hipotes direksional sebagai berikut:

H₁: Konsensus sosial berpengaruh secara negatif terhadap intensi keperilakuan seseorang.

Besaran konsekuensi (*the magnitude of consequences*) didefinisikan sebagai jumlah kerugian (atau manfaat) yang dihasilkan oleh pengorbanan (atau kebermanfaat) dari sebuah tindakan moral. Contohnya: sebuah perbuatan yang menyebabkan kematian seorang manusia adalah dari besaran konsekuensi dibandingkan sebuah tindakan yang menyebabkan seseorang menderita sebuah luka ringan. Inklusi dari besarnya konsekuensi dalam konstruk *moral intensity* didasarkan pada pemahaman yang masuk akal serta pengamatan perilaku manusia dan

secara empiris diturunkan dari bukti-bukti. Pertama, definisi isu moral sangat luas; keputusan melibatkan konsekuensi bagi yang lain dan kemauan pada bagian dari pembawa moral memiliki sebuah komponen moral. Akan tetapi, banyak isu moral cukup sepele konsekuensinya. Contohnya: kebanyakan orang tidak menyukai sebuah penghinaan secara moral ketika seorang pekerja tidak disertakan dalam sebuah liburan. Suatu saat ketika yang lainnya juga ingin mengambil liburan mereka; konsekuensinya jangan menuntutnya.

Ketika jumlah kerugian yang ditimbulkan dari sebuah tindakan tinggi maka makin tinggi pula keinginan individu untuk tidak melakukan tindakan tersebut, juga sebaliknya. Oleh karena itu peneliti membuat hipotesis kedua sebagai berikut.

H₂: Besaran konsekuensi sosial berpengaruh secara negatif terhadap intensi keperilakuan seseorang.

Kedekatan (*proximity*) adalah perasaan kedekatan (sosial, budaya, psikologi, atau fisik) yang dimiliki oleh pembawa moral (*moral agent*) untuk si korban dari kejahatan (kemanfaatan) dari suatu tindakan tertentu. Contohnya: bagi warga Indonesia, menjual obat-obatan terlarang kepada warga negara Indonesia sendiri lebih memiliki kedekatan (*proximity*) dibandingkan dengan menjualnya kepada warga negara lain sehingga warga Indonesia lebih memilih menjualnya kepada warga negara lain karena memahami dampak dari tindakannya. Konstruk *moral intensity* memasukkan *proximity* untuk alasan intuitif dan empiris. Secara intuitif, orang lebih peduli mengenai orang lain yang dekat dengannya (secara sosial, budaya, psikologis, fisik) dibandingkan dengan orang yang jauh.

Logika untuk pengaruh kedekatan terhadap intensi berperilaku seseorang yaitu ketika seseorang menyadari bahwa tindakan yang dilakukannya mengandung unsur etika atau membawa dampak tertentu bagi orang lain. Sebaliknya, pihak yang terkena dampak memiliki kedekatan dengan pelaku etis sehingga pelaku etis akan memilih untuk tidak melakukan tindakan tersebut. Hipotesis ketiga yang diturunkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

H₃: Kedekatan sosial berpengaruh secara negatif terhadap intensi berperilaku seseorang.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dikembangkan dengan melakukan beberapa tahapan yaitu:

1) Akuisisi Kebutuhan

Pada fase ini diawali dengan pengamatan tentang penggunaan perangkat lunak, mahasiswa dan pekerja profesional dari kalangan mahasiswa pada Akademi BSI. Di era informasi ini, kekuatan teknologi informasi telah menjadi komponen yang sangat penting untuk meningkatkan keunggulan kompetitif. Penggunaan perangkat lunak sudah menjadi kebutuhan dalam bisnis dan pekerjaan sehari-hari. Namun demikian harus mengetahui etika dalam penggunaan perangkat lunak tersebut.

2) Akuisisi Pengetahuan

Pada proses ini, peneliti mencari sekunder data dan fakta yang ada di lapangan melalui berbagai media, seperti internet, buku dan artikel. Hal ini dilakukan untuk mendapat gambaran yang

akurat, terutama informasi tentang penggunaan perangkat lunak bajakan.

3) Identifikasi Sistem

Pemikiran yang matang sangat diperlukan pada proses pengambilan keputusan dalam penggunaan perangkat lunak dan produk ICT lainnya. Keputusan yang tepat dapat diambil agar penggunaan perangkat lunak tidak melanggar etika dan hukum yang berlaku dan dapat mengurangi penggunaan perangkat lunak bajakan.

4) Pengolahan Data

Hasil kuesioner dengan responden yang terkait dijadikan data yang selanjutnya diolah dengan analisis regresi dengan SPSS Program untuk mengetahui pengaruh moral pada pengambilan keputusan etis pada penggunaan perangkat lunak bajakan.

Sampling/Metode Pemilihan Sampel

Dalam penelitian ini, data dan informasi di kumpulkan dari para responden dengan menggunakan kuesioner berdasarkan dua skenario berisi isu tentang etika dalam penggunaan perangkat lunak. Kedua skenario berkaitan dengan perangkat lunak (1) pengguna perangkat lunak dengan 1 lisensi pada banyak komputer (2) dibajak di lisensi yang belum dibayar. Sampel 340 mahasiswa di AMIK BSI, yang 195 mahasiswa di kelas Manajemen Informatika, 100 mahasiswa di kelas Teknik Komputer, dan 45 mahasiswa pekerja profesional pengguna perangkat lunak dan sudah mengetahui etika dalam penggunaan teknologi informasi.

Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dimulai dengan mencari data primer, dengan melakukan survei sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Pada saat yang bersamaan peneliti juga mencari data sekunder guna memperkaya pengetahuan dan literatur. Setelah data yang diperoleh memadai, maka peneliti melakukan analisa kebutuhan dan membuat model dalam bentuk kuesioner. Selanjutnya kuesioner ini diberikan kepada beberapa responden yang terkait, yaitu para mahasiswa di AMIK BSI

Tahap akhir dari penelitian ini adalah melakukan pengolahan data yang ada dengan analisis regresi dengan SPSS Program digunakan untuk menguji hipotesis

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan pengujian hipotesis dengan melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui koefisien determinasi serta hasil uji t. Koefisien determinasi digunakan untuk menguji *goodness of fit* dari model regresi. Dari hasil analisis diperoleh besarnya nilai R^2 adalah 0,053 untuk skenario 1 dan 0,320 untuk skenario 2. Model dapat dikatakan kurang baik. Hal ini terjadi karena variabel independen yang digunakan dalam penelitian sangat sedikit.

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh tiap-tiap variabel independen terhadap variabel dependen. Dari hasil analisis untuk ketiga variabel independen diketahui bahwa variabel konsensus sosial dan besaran konsekuensi secara statistik signifikan untuk kedua skenario. Dengan demikian, memberikan dukungan bagi

hipotesis pertama dan kedua, baik untuk skenario satu maupun skenario dua, yaitu bahwa konsensus sosial dan besaran konsekuensi berpengaruh secara negatif terhadap intensi berperilaku seseorang.

Variabel kedekatan secara statistik tidak signifikan untuk kedua skenario. Artinya, ketika seseorang merasa dekat dengan si korban akibat perilaku etisnya, tidak berpengaruh terhadap intensi berperilakunya, yaitu keinginannya untuk berperilaku etis. Hal ini tidak memberi dukungan terhadap hipotesis 3 untuk kedua skenario, yaitu bahwa variabel kedekatan tidak terbukti secara statistik berpengaruh terhadap intensi berperilaku seseorang untuk situasi etis yang terkait pengambilan keputusan etis dalam penggunaan perangkat lunak bajakan. Ringkasan hasil uji pengaruh tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Pengaruh (Uji Regresi)

Variabel	Koefisien	t-Stat	Probabilitas
Skenario 1:			
Konsensus Sosial	-0,205	-3,525	0,001
Besaran Konsekuensi	-0,185	-3,425	0,000
Kedekatan	-0,222	-0,013	0,824
Skenario 2:			
Konsensus Sosial	-0,474	-10,014	0,000
Besaran Konsekuensi	-0,204	- 4,244	0,000
Kedekatan	-0,008	- 0,177	0,860

V. KESIMPULAN

Peneliti mengembangkan model Intensitas Moral dalam pengambilan keputusan etis dalam penggunaan perangkat lunak bajakan. Dalam model yang dikembangkannya peneliti melakukan hipotesis bahwa konsensus sosial berpengaruh secara negatif terhadap intensi berperilaku seseorang, besaran konsekuensi sosial berpengaruh secara negatif terhadap intensi berperilaku seseorang dan kedekatan sosial berpengaruh secara negatif terhadap intensi berperilaku seseorang.

Pengujian yang dilakukan telah berhasil membuktikan bahwa situasi etis, khususnya yang terkait dengan pengambilan keputusan etis dalam penggunaan perangkat lunak bersifat sangat spesifik. Untuk kondisi di Indonesia hasil penelitian ini beragam untuk berbagai situasi etis yang terkandung, baik dalam skenario satu maupun dua, tetapi memberikan dukungan secara statistik bagi kedua skenario. Hipotesis 1 dan 2 terdukung untuk kedua skenario. Hipotesis 3

menemukan bahwa pada kedua skenario tidak terdukung secara statistik, yang artinya bahwa variabel kedekatan tidak berpengaruh terhadap intensi berperilaku seseorang.

Penggunaan variabel dalam penelitian ini jumlahnya sangat terbatas sehingga model penelitian yang diajukan juga sederhana. Penelitian ini hanya mempertimbangkan variabel-variabel yang berasal dari dalam individu dan tidak mempertimbangkan faktor-faktor dari luar, seperti lingkungan individu yang mungkin dapat mempengaruhi individu dalam mengambil keputusan etis yang terkait dengan sistem informasi komputerisasi.

Dari keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti mengajukan beberapa saran bagi penelitian selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat menambah variabel penelitian yang digunakan, misalnya variabel psikologis yang berasal dari dalam diri manusia ataupun karakteristik individu, seperti *locus of control*, *personality*, *ego strength* yang mungkin dapat memperkuat persepsi seseorang mengenai sebuah masalah

etis dan perilakunya setelah itu (Hairness and Leonard, 2007).

Walaupun tidak sempurna, model yang digunakan ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya. Dari hasil penelitian tersebut menyarankan penggunaan perangkat lunak bajakan, atau masalah etika lainnya yang berhubungan dengan TI, dapat diatasi dengan pengembangan *professional ethics program*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. 1991. *"The Theory of Planned Behavior"*. *Organization Behavior and Human Decision Processes*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ajzen, I. and Fishbein. 1980. *Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ajzen, I and Madden, T. 1986. *"Prediction of Goal Directed Behavior: Attitude, Intentions, and Perceived Behavioral Control"*. *Journal of Experimental Social Psychology*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- BSA. 2010. *"Second Annual BSA and IDC Global Software Piracy Study"*. Washington, DC: Business Software Alliance.
- Cherry, John. 2006. *"The Impact of Normative Influence and Locus of Control on Ethical Judgments and Intention: A Cross-Cultural Comparison"*. *Journal of Business Ethics*.
- Ellis, T Selwyn and David Griffith. 2001. *"The Evaluation of IT Ethical Scenarios Using a Multidimensional Scale"*. *Database for Advances in Information Systems*. Winter. 32. 1. ProQuest Computing
- Ferrel, O. C. and Gresham. 1985. *"A Contingency Framework for Understanding Ethical Decision Making in Marketing"*. *Journal of Marketing*.
- Fishbein, M. and I. Ajzen. 1975. *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Ford, R. C and W. D. Richardson. 1994. *"Ethical Decision-Making: A Review of the Empirical Literatur"*. *Journal of Business Ethics* 13.
- Goels, Tim, Gregory White, Nicole Beebe, Carlos A. Dorantes, and Barbara Hewitt. 2006. *"Moral Intensity and Ethical Decision Making: A Contextual Extension"*. *Database for Advances in Information Systems*. Spring 37.
- Gozali, Imam. 2001. *Model Persamaan Struktural: Konsep dan Aplikasi dengan Program AMOS Ver. 5.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair F. Joseph, Anderson, R. E., Ronald L. Tahtam, and William C. Black. 1998. *Multivariate Data Analysis. Fifth Edition*. New Jersey: Prentice-Hall International.
- Jones, T. M. April 1991. *"Ethical Decision Making by Individuals in Organizations: An Issue-Contingent Model"*. *Academy of Management Review*.
- Loe, T. W., L. Ferrell and P. Mansfield. 2000. *"A Review of Empirical Studies Assessing Ethical Decision Making in Business"*. *Journal of Business Ethics* 25.
- Malhotra, Y., and Galleta, DF., *A Multidimensional Commitment Model of Volitional Systems Adoption and Usage Behavior*. *Journal of Management Information Systems*, Will be Published, (Summer 2005).
- Morris and McDonald. 1995. *The role of moral intensity in moral judgments: An empirical Investigation*. *Journal of Business Ethics*; Sep 1995; 14, 9; Academic Research Library.

- Narvaez, D., and Rest, J. R. 1995. "The Four Components of Acting Morally," in *Moral Behavior and Moral Development: An Introduction*, W. Kurtines and J. Gewirtz (eds.). New York: McGraw-Hill.
- Peslak, Alan R. 2006. "Ethics and Moral Intensity: An Analysis of Information Technology and General Education Students". Working Paper. *Information Sciences and Technology*, Penn State University.
- Pramumijoyo, Subagya dan I Wayan Warmada. 2004. "Etika Rekayasa untuk Rekayasawan". Materi Seminar, Yogyakarta, 8 Mei 2004.
- Rest, J. R. 1983. "Morality," in *Handbook of Child Psychology, Volume III (4th ed.)*. New York: John Wiley & Sons.
- Runes, D. D. (Editor). 1981. *Dictionary of Philosophy*. New Jersey: Littlefield, Adams & Co.
- Singhapakdi, A., S. J. Vitell and K. L. Kraft. 1996. "Moral Intensity and Ethical Decision-Making of Marketing Professionals". *Journal of Business Research*.
- Sugiantono, I. 1998. "Etika Sosial Konfusius dalam Memperbaiki Masyarakat Cina". Tesis S2 Program Studi Ilmu Filsafat, Universitas Gadjah Mada.
- Straub, Detmar, Marie-Claude B., and David Geven. 2004. "Validation Guidelines for IS Positivist Research". Working Paper. *CAIS (forthcoming)*.
- Trevino, L. K. 1986. "Ethical Decision Making in Organizations: A Person Situation Interactionist Model". *Academy of Management Review* 11.
- T. Moores, Trevor. Cha, Jerry. and Jan Chang. 2006. "Ethical Decision Making in Software Piracy: Initial Development and Test of A Four-Component Model". *MIS Quarterly*, Vol. 30, No. 1.
- Turban, E. 2001. *Decision Support System and Intelligent System*. New Jersey: Prentice Hall.