

**PEMBAJAKAN SOFTWARE
TANTANGAN BARU DALAM PEREKONOMIAN
DIGITAL**



SKRIPSI

**Diajukan untuk
memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi**

**Oleh:
Panji Poernomo Arditya
2016110038**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM EKONOMI PEMBANGUNAN
Terakreditasi Berdasarkan Keputusan BAN-PT No. 1759/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2018
BANDUNG
2022**

SOFTWARE PIRACY
NEW CHALLENGES IN THE DIGITAL ECONOMY



UNDERGRADUATE THESIS

Submitted to complete part of the requirements for Bachelor
Degree in Economics

By
Panji Poernomo Arditya
2016110038

PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
FACULTY OF ECONOMICS
PROGRAM IN DEVELOPMENT ECONOMICS
Accredited by National Accreditation Agency No. 1759/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2018
BANDUNG
2022

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM SARJANA EKONOMI PEMBANGUNAN



PERSETUJUAN SKRIPSI
PEMBAJAKAN SOFTWARE
TANTANGAN BARU DALAM PEREKONOMIAN DIGITAL

Oleh:

Panji Poernomo Arditya
2016110038

Bandung, Januari 2022

Ketua Program Studi Sarjana Ekonomi Pembangunan,

Ivantia S. Mokoginta, Ph.D.

Pembimbing,

Yanuarita Hendrani, Dra., M.A., Ph.D.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Panji Poernomo Arditya
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 18 Februari 1998
NPM : 2016110038
Program Studi : Sarjana Ekonomi Pembangunan
Jenis naskah : Skripsi

JUDUL

PEMBAJAKAN SOFTWARE TANTANGAN BARU DALAM PEREKONOMIAN DIGITAL

Pembimbing : Yanuarita Hendrani, Dra., M.A., Ph.D.

MENYATAKAN

Adalah benar-benar karya tulis saya sendiri:

1. Apapun yang tertuang sebagai bagian atau seluruh isi karya tulis saya tersebut di atas dan merupakan karya orang lain (termasuk tapi tidak terbatas pada buku, makalah, surat kabar, internet, materi perkuliahan, karya tulis mahasiswa lain), telah dengan selayaknya saya kutip, sadur atau tafsir dan jelas telah saya ungkap dan tandai
2. Bahwa tindakan melanggar hak cipta dan yang disebut plagiat (*plagiarism*) merupakan pelanggaran akademik yang sanksinya dapat merupakan peniadaan pengakuan atas karya ilmiah dan kehilangan hak kesarjanaan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan oleh pihak manapun.

Pasal 25 Ayat (2) UU.No.20 Tahun 2003: Lulusan perguruan tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk memperoleh gelar akademik, profesi, atau vokasi terbukti merupakan jiplakan, dicabut gelarnya.
Pasal 70: Lulusan yang karya ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan gelar akademik, profesi, atau vokasi sebagai mana dimaksud dalam Pasal 25 Ayat (2) terbukti merupakan jiplakan dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 200 juta.

Bandung, 17 Januari 2022

Pembuat pernyataan:



(Panji Poernomo Arditya A.)

Abstrak

Pembajakan perangkat lunak (*software piracy*) merupakan suatu fenomena yang terbilang baru semenjak munculnya pertumbuhan teknologi. Dengan berkembangnya kegiatan perekonomian ke arah ekonomi digital yang selalu tumbuh dan berkembang setiap waktunya, tingkat penggunaan software bajakan perlu menjadi perhatian baik untuk perusahaan yang menghasilkan, mendistribusikan, atau menggunakan produk berupa perangkat lunak atau oleh masyarakat secara luas yang menggunakannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *software piracy* dengan pertumbuhan ekonomi dengan menggunakan estimasi *Two Stage Least Square*. Dengan menggunakan data panel yang terdiri dari 5 negara ASEAN tahun 2009-2018, didapatkan hasil penelitian bahwa tingkat penggunaan software bajakan (*software piracy*), *Hightech export*, dan GDI berpengaruh positif dan signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi. Selain itu, CPI dan pertumbuhan ekonomi berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat penggunaan software bajakan.

Kata Kunci: *Software piracy* dan Pertumbuhan ekonomi

Abstract

Software piracy is a relatively new phenomenon since the emergence of technology growth. With the development of economic activity towards a digital economy that always grows and develops over time the level of use of pirated software needs to be a concern, both for companies that produce, distribute, or use products in the form of software or by the wider community who uses it. This study aims to determine the relationship between software piracy and economic growth using Two Stage Least Square estimation. This study uses panel data consisting of 5 ASEAN countries starting from 2009-2018. The results showed that the level of use of pirated software, Hightech export, and GDI have a positive and significant effect on economic growth. In addition, CPI and economic growth have a positive and significant effect.

Keyword: *Software piracy* dan Economic growth

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembajakan Software Tantangan Baru Dalam Perekonomian Digital”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan Bandung. Saya sebagai penulis skripsi ini menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menerima saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa yang akan datang. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis tentunya mendapatkan banyak bantuan, doa, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis selama ini diantaranya

1. Mama, Ibu Remidhanty dan Alm. Papa, Bapak Poernomo didi. Terima kasih atas kasih sayang, nasihat, perhatian, dukungan material, doa, ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat dan membuat saya menjadi orang yang lebih baik lagi dan bisa bermanfaat untuk keluarga. Berkat doa dan nasihat dari Mama juga pada akhirnya bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi.
2. Ibu Yanuarita Hendrani, Dra., M.A., Ph.D. selaku dosen pembimbing skripsi, terimakasih atas waktu, ilmu, tenaga, dan segala bentuk dukungan yang tulus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Siwi Nugraheni, Dra., M. Env., Selaku dosen wali penulis. Terima Kasih atas waktu, arahan, ilmu, bantuan dan motivasi ibu sejak dari awal semester satu.
4. Ibu Ivantia S. Mokoginta, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan yang selalu memberi ilmu, arahan, dan bimbingan. Terima Kasih
5. Ibu Noknik Karliya H, Dra., MP. Selaku dosen bidang kajian EIP serta seluruh dosen Fakultas Ekonomi Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Katolik Parahyangan Bandung yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman Ekonomi Pembangunan UNPAR 2016, Arnoldus, Abigail, Garry, Fridom, Hendry, Nadia, Calvin, Otniel, Selin, Algi, Anan, Bene, Nia, Dea, Yosua dan teman-teman angkatan 2016 lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaan, pengalaman dan perjuangan selama perkuliahan
7. Seluruh staf Tata Usaha Fakultas Ekonomi, terutama Ibu Vinna dan Pak eko serta pihak lain yang juga berperan dalam kehidupan penulis namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, khususnya selama penulis menjalankan perkuliahan di UNPAR, penulis ucapkan banyak terima kasih.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	I
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR TABEL	V
DAFTAR GAMBAR	VI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	5
1.4. KERANGKA PEMIKIRAN.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)	8
2.2. PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE PIRACY)	8
2.3. PERTUMBUHAN EKONOMI DAN TEKNOLOGI	9
2.4. SOFTWARE PIRACY SEBAGAI TANTANGAN PEREKONOMIAN	10
BAB III METODE DAN OBJEK PENELITIAN	12
3.1. METODE PENELITIAN	12
3.2. JENIS DAN SUMBER DATA	12
3.3. UJI MULTIKOLINEARITAS.....	13
3.4. UJI AUTOKORELASI	13
3.5. MODEL PENELITIAN	14
3.6. OBJEK PENELITIAN.....	14
3.6.1. <i>Software Piracy Rate</i>	15
3.6.2. <i>GDP Growth</i>	16
3.6.3. <i>High Technology Exports</i>	17
3.6.4. <i>Gross Domestic Investment</i>	18
3.6.5. <i>Indeks Harga Konsumen</i>	19
3.6.6. <i>Internet Users</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1. HASIL PENGOLAHAN DATA.....	21
4.2. UJI AUTOKORELASI	23
4.3. UJI MULTIKOLINEARITAS.....	24
4.4. HASIL PEMBAHASAN.....	24
BAB V PENUTUP	28
LAMPIRAN	32

DAFTAR TABEL

<u>TABEL 1.</u> SUMBER DATA PENELITIAN	12
<u>TABEL 2.</u> HASIL REGRESI 2SLS PERSAMAAN PERTAMA_	22
<u>TABEL 3.</u> HASIL REGRESI 2SLS PERSAMAAN KEDUA.....	22

DAFTAR GAMBAR

<u>GAMBAR 1.</u> AVERAGE SOFTWARE PIRACY	2
<u>GAMBAR 2.</u> AVERAGE GDP GROWTH	3
<u>GAMBAR 3.</u> SOFTWARE PIRACY RATE	15
<u>GAMBAR 4.</u> GDP GROWTH	16
<u>GAMBAR 5.</u> HIGHTECH EXPORTS	17
<u>GAMBAR 6.</u> GDI	18
<u>GAMBAR 7.</u> CPI/IHK	19
<u>GAMBAR 8.</u> INTERNET USER.....	20

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

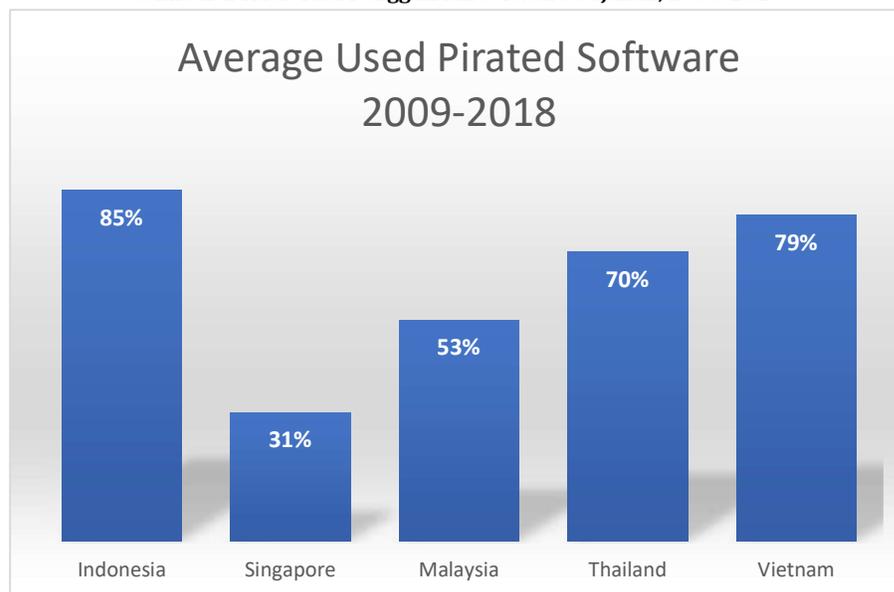
Dalam era globalisasi saat ini, perekonomian digital menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam menjangkau berbagai jenis kegiatan usaha yang dilakukan oleh masyarakat dan mempercepat kegiatan tersebut melalui sarana internet. Hal ini memungkinkan untuk para pelaku kegiatan ekonomi dalam berbagai bidang untuk membuat jaringan pemasaran yang lebih luas dalam bentuk perdagangan elektronik atau lebih sering disebut *e-commerce* (Brynjolfsson and Kahin 2002). Dalam menjalankan suatu kegiatan ekonomi digital dibutuhkan suatu bentuk alat bantu yang menghubungkan seseorang (*user*) dengan perangkat elektronik guna mencapai hasil yang diinginkan. Alat bantu tersebut merupakan perangkat lunak atau *software* yang dimana perangkat lunak tersebut memiliki peran yang penting sekali didalam perekonomian digital, baik untuk melakukan kegiatan produksi, pemasaran, dan juga untuk membantu konsumen dalam melakukan kegiatan ekonomi. Teknologi memiliki tingkat pertumbuhan yang sangat cepat, hampir setiap tahun perusahaan – perusahaan yang bergerak didalam bidang inovasi teknologi meluncurkan berbagai inovasi barunya baik untuk konsumen ataupun untuk produsen seperti contohnya pengembangan mobil listrik, Layanan pembayaran elektronik, alat – alat berat yang digunakan untuk mempermudah proses produksi dan semua hasil inovasi teknologi tersebut menggunakan perangkat lunak sebagai penghubung antara pengguna dengan perangkat keras (*hardware*) yang dimilikinya.

Software merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam mengoperasikan suatu komputer (*hardware*) untuk menjalankan perintah yang diinginkan. Tentunya setiap software memiliki karakteristiknya masing-masing dan fungsinya yang telah di sesuaikan untuk melakukan suatu perintah yang spesifik. Pada umumnya perangkat lunak yang digunakan bersifat komersial contohnya seperti perusahaan pembuat software menjual sistem operasi untuk komputer yang bisa digunakan oleh perorangan atau perusahaan. Sehingga model bisnis dari perusahaan tersebut akan lebih mengarah kepada nilai dari kepemilikan hak cipta dan interaksi yang dimiliki oleh perusahaan terhadap produknya yang digunakan atau dinikmati oleh konsumen (Ng, Irene C.L. ,2013).

Seiring berkembangnya teknologi, Perekonomian digital dihadapkan dengan tantangan yang baru yaitu berupa pelanggaran hak cipta seperti pembajakan perangkat lunak (*software piracy*), sehingga bentuk perlindungan untuk hak cipta dibutuhkan untuk memberikan insentif supaya proses inovasi tidak terhambat. Pentingnya menghargai suatu hak cipta menjadi bagian yang penting untuk suatu pasar dapat berfungsi dengan baik dan juga didalam pertumbuhan ekonomi itu sendiri. Apabila masyarakat secara umumnya tidak menghargai adanya hak cipta akan suatu karya dan ikut berpartisipasi dalam melanggar hak cipta seperti melakukan pembajakan software, maka dampak dari hal tersebut akan mengurangi insentif untuk para inventor dalam melakukan inovasi dan juga memberikan dampak negatif untuk investor pengembang software. (Ding & LIU, 2009)

Pertumbuhan ekonomi digital akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan suatu negara dalam melindungi hasil inovasi dari para inventor sehingga perihal kepemilikan hak cipta (Intellectual property rights) menjadi suatu keutamaan. Kepemilikan hak cipta atau IPRs dalam beberapa tahun terakhir ini memiliki peran penting dalam menumbuhkan proses inovasi dan pertumbuhan ekonomi. Terdapat beberapa dampak yang bisa dimunculkan dari adanya pelanggaran akan hak cipta, dalam pembahasan ini yaitu pelanggaran berupa penggunaan software bajakan (*pirated software*) diantaranya yang akan memunculkan kemungkinan meningkatnya produktivitas suatu perekonomian atau menurunkan produktivitas perekonomian.

Gambar 1 Rata -rata Penggunaan software bajakan, 2009-2018

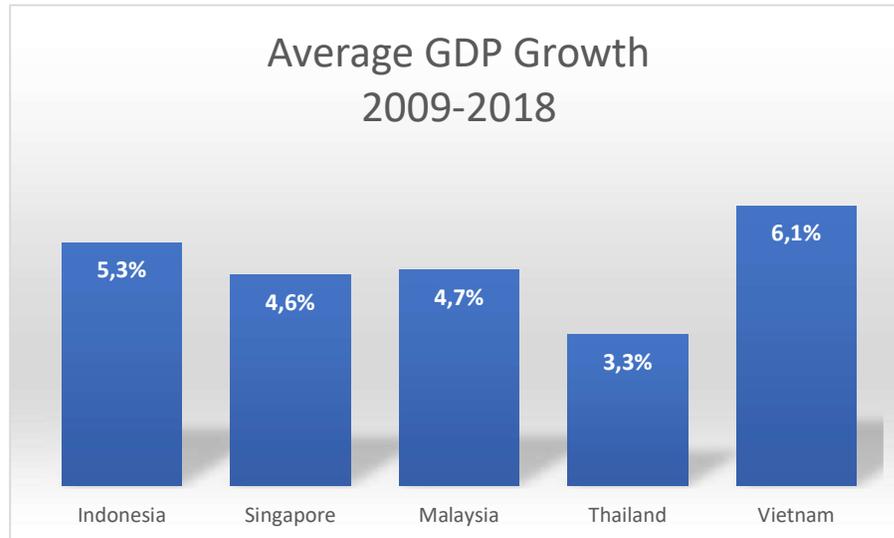


Sumber: Business software alliance, 2018 (Diolah)

Gambar 1 menunjukkan rata-rata tingkat penggunaan software bajakan di 5 negara ASEAN, yaitu Indonesia, Vietnam, Thailand, Malaysia, dan Singapura tahun 2009-2018. Dari kelima negara ini Indonesia memiliki tingkat penggunaan software bajakan yang terbilang cukup tinggi yaitu dengan rata-rata penggunaannya sebesar 85% pada tahun 2009-2018 dari keseluruhan pengguna software untuk perangkat komputer baik penggunaannya oleh individu ataupun perusahaan. Begitu juga dengan negara Vietnam yang memiliki rata-rata tingkat penggunaan software bajakan sebesar 79%, sedangkan Malaysia dan Singapura memiliki rata-rata tingkat penggunaan software bajakan yang terbilang jauh lebih rendah yaitu sebesar 53% dan 31%. Hal ini dapat menjadi indikasi yang menunjukkan lemahnya institusi perlindungan hak cipta atau kesadaran akan pentingnya hak cipta di negara yang memiliki tingkat penggunaan software bajakannya cukup tinggi. Dampak yang bisa muncul akibat dari tingginya tingkat penggunaan software bajakan dapat menurunkan insentif untuk inventor melakukan inovasi dikarenakan berkurangnya keuntungan yang mereka dapatkan, terutama didalam bidang pengembangan software (Goel & Nelson, 2009).

Permasalahan dalam perlindungan hak cipta yang perlu menjadi perhatian karena bentuk pelanggaran tersebut dapat mempengaruhi perekonomian dan juga percepatan teknologi. Terlebih lagi dengan semakin berkembangnya teknologi yang bersifat perangkat lunak atau software, dikarenakan sifatnya yang lebih unik hal ini akan mempersulit untuk suatu produk software dapat terlindungi.

Gambar 1 Average GDP Growth, 2009-2018



Sumber: Worldbank, 2021 (Diolah)

Seiring berjalannya waktu negara-negara ASEAN mulai mengadopsi *Information and Communication Technology* (ICT) yang digunakan untuk membantu kegiatan ekonomi terutama didalam industri manufaktur dan jasa, begitu juga membantu proses ekspansi untuk industri lainnya yang sudah ada dan memunculkan juga industri baru. Pada tahun 2014-2016 banyak industri manufaktur dan jasa yang mulai menggunakan ICT untuk meningkatkan produktivitas mereka, seperti di negara Vietnam penggunaan teknologi dalam sektor industri manufaktur mencakup sebanyak 10% dari total keseluruhan industri manufaktur sebesar 26,5%, begitu juga negara ASEAN lainnya. Munculnya ICT juga memberikan kesempatan untuk lahirnya industri baru seperti contohnya industri pengembangan software, *outsourcing*, dan industri kreatif digital (OECD, 2018). Hal tersebut memberikan kontribusi yang cukup signifikan untuk pertumbuhan ekonomi yang membuat perusahaan mejadi semakin efisien dalam memproduksi suatu barang atau jasa. Pada gambar 2 nilai rata-rata pertumbuhan ekonomi di 5 negara ASEAN menunjukan nilai yang positif. Beberapa negara-negara berkembang di ASEAN seperti Vietnam, Indonesia, dan Thailand yang telah mengimplementasikan teknologi dalam melakukan berbagai kegiatan ekonomi. Hal tersebut menjadi salah satu kontribusi bagi perekonomian seperti contohnya di Thailand, sektor *outsourcing* yang didukung dengan adanya sarana internet menjadi semakin berkembang dikarenakan negara tersebut menawarkan tenaga manusia (*People-as-service*) untuk membantu

perusahaan dalam menjalankan bagian yang tidak menjadi inti dari perusahaan tersebut guna menurunkan pengeluaran perusahaan.

Pemanfaatan teknologi tentunya sangat berperan sekali di era perekonomian saat ini banyak hal yang telah mengadopsi bentuk digital guna memudahkan interaksi antara pelaku ekonomi atau non-ekonomi dalam melakukan kegiatannya dan hal tersebut pada akhirnya dapat membantu pertumbuhan ekonomi suatu negara. Namun untuk bisa masyarakat secara luas memanfaatkan keuntungan dari teknologi tersebut seringkali didapatkan dengan cara yang ilegal seperti mengunduh perangkat lunak bajakan yang didapat melalui internet.

Menurut Andrés & Goel (2011), pertumbuhan ekonomi dan tingkat pembajakan software memiliki hubungan yang bersifat dua arah (*simultaneity*) dimana tingginya tingkat penggunaan software bajakan dapat menurunkan pertumbuhan ekonomi walaupun dalam jangka panjangnya nilai dari penurunan tersebut akan semakin berkurang dan disaat tingkat penggunaan software bajakan mencapai titik tertentu, hal itu dapat memberikan limpahan positif terhadap pertumbuhan ekonomi. Disisi lain ketika suatu negara mencapai kondisi perekonomian yang lebih baik, negara tersebut memiliki sumber daya yang lebih memumpuni untuk melakukan pembajakan software yang dapat menambah jumlah penggunaannya. Sekalipun negara tersebut memiliki kerangka hukum untuk mengatasi bentuk pelanggaran hak cipta, adanya sarana internet yang bisa di akses oleh semua orang dapat mempersulit untuk melindungi perangkat lunak tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

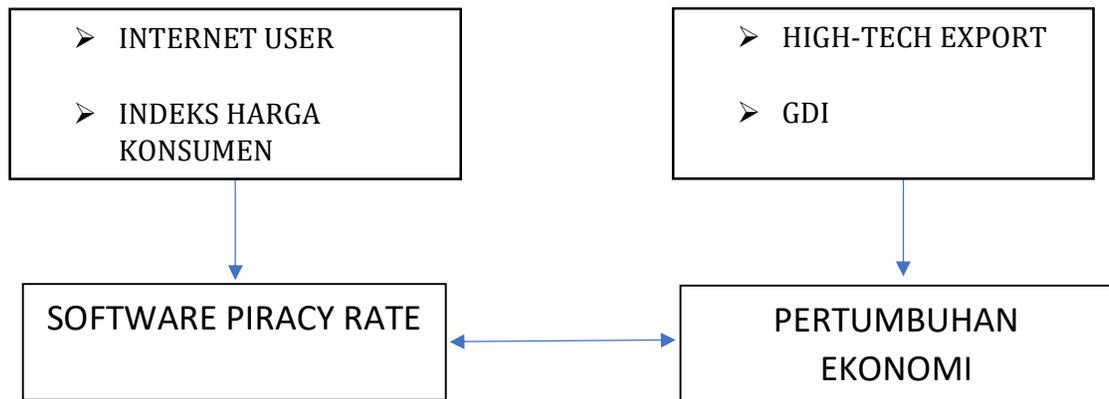
Berdasarkan dari latar belakang yang penulis jelaskan, tingkat penggunaan software bajakan perlu mendapatkan perhatian lebih terutama untuk negara berkembang dikarenakan hal tersebut dapat memberikan dampak terhadap pertumbuhan ekonomi baik dampak positif ataupun dampak negatif terhadap pertumbuhan ekonomi. Beberapa penelitian terdahulu mengutarakan bahwa adanya pembajakan software dapat mengurangi insentif untuk para inventor melakukan inovasi dan mengomersialkannya dikarenakan hal itu menjadi indikasi akan lemahnya regulasi dalam mengatur perlindungan hak cipta di dalam suatu negara. (Goel & Nelson, 2009). Penggunaan software bajakan juga dapat memberikan potensi menurunkan pertumbuhan ekonomi di negara tersebut tetapi dalam jangka waktu tertentu nilai penurunan tersebut akan berkurang dan akan memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi disaat tingkat penggunaan software bajakan mencapai titik tertentu (Andrés and Goel, 2011).

Namun ketika kondisi perekonomian di suatu negara menjadi lebih baik, negara tersebut memiliki regulasi akan perlindungan hak cipta (IPRs) yang lebih baik dan memiliki kemampuan untuk mengurangi penggunaan software bajakan. Tetapi hal itu juga meningkatkan kemungkinan terjadinya aktivitas pembajakan software dikarenakan sumber daya yang memumpuni untuk melakukan aktivitas tersebut jauh lebih terjangkau. Dengan begitu memunculkan pertanyaan dalam penelitian ini yaitu, apakah tingkat pembajakan software dapat terpengaruh oleh pertumbuhan ekonomi dan sebaliknya dengan memperhatikan beberapa variabel pendukung lainnya yang bersangkutan?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat penggunaan software bajakan dan pertumbuhan ekonomi dengan memperhatikan beberapa variabel yang berkaitan. Dengan mengetahui hubungannya diharapkan penelitian ini dapat menjadi literatur tambahan dalam pembahasan tentang pembajakan software (*software piracy*).

1.4. Kerangka Pemikiran



Penggunaan software bajakan dapat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi begitu juga sebaliknya, dimana pertumbuhan ekonomi dapat mempengaruhi tingkat penggunaan software bajakan. Penggunaan software bajakan dan pertumbuhan ekonomi sebagaimana dijelaskan dalam penelitian terdahulu memiliki hubungan yang bersifat dua arah (*simultaneity*) dimana tingginya tingkat penggunaan software bajakan dapat menurunkan pertumbuhan ekonomi walaupun dalam jangka panjangnya nilai dari penurunan akan pertumbuhan ekonomi menjadi berkurang (*diminished*) dan disaat tingkat penggunaan software bajakan mencapai titik tertentu, hal itu akan memberikan limpahan positif (*positive spillover*) dikarenakan pemanfaatan suatu software dapat membantu pertumbuhan ekonomi. Disisi lain ketika negara mencapai kondisi perekonomian yang lebih

baik, negara tersebut memiliki sumber daya untuk mengatasi bentuk pelanggaran hak cipta seperti pembajakan software. Namun hal itu juga meningkatkan kemungkinan terjadinya aktivitas pembajakan software dikarenakan sumber daya yang lebih memumpuni untuk melakukan pembajakan software (Andrés & Goel, 2011).

Investasi akan memberikan hubungan yang positif terhadap pertumbuhan ekonomi. Dengan adanya penanaman modal, kapasitas produksi disuatu negara dapat meningkat melalui penambahan stok modal sehingga dapat menghasilkan kegiatan ekonomi yang lebih banyak dan akan memberikan pengaruh positif untuk pertumbuhan ekonomi. *Gross Domestic Investment* (GDI) mengukur jumlah sumber daya yang digunakan oleh perusahaan dalam negeri untuk melakukan investasi di negaranya sendiri (Ding & LIU, 2009).

High-technology export merupakan bagian dari net export yang menghitung seberapa besar suatu negara melakukan eksport untuk barang berteknologi seperti alat dirgantara, perangkat komputer, software, alat medis dan barang-barang lainnya yang memiliki intensitas teknologi tinggi. Diharapkan bentuk high-tech export memiliki hubungan yang positif dengan pertumbuhan ekonomi yang artinya negara tersebut dapat menghasilkan barang dengan nilai teknologi dan dapat menjadi indikasi kualitas IPRs yang baik (Yang & Maskus, 2008).

Sarana yang paling sering digunakan untuk mengakses atau mendapatkan software bajakan adalah internet. Jumlah pengguna internet setiap waktunya selalu meningkat dan hal itu memunculkan potensi yang akan mempengaruhi tingkat penggunaan software bajakan dikarenakan untuk menggunakan sarana internet seseorang akan memerlukan perangkat keras, baik itu komputer atau smartphone (Andres & Goel, 2012). Diharapkan jumlah pengguna internet dapat menjelaskan apakah setiap ada pertambahan jumlah orang yang menggunakan internet akan memberikan pengaruh terhadap tingkat penggunaan software bajakan.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi tingkat penggunaan software bajakan adalah Indeks Harga Konsumen (IHK). Dengan menggunakan Indeks harga konsumen diharapkan dapat menunjukkan hubungan apakah ada biaya tambahan yang harus dikeluarkan untuk bisa mengakses atau mendapatkan software bajakan melalui internet.

