

PERLINDUNGAN HUKUM KARYA CIPTA PROGRAM KOMPUTER ATAS MARAKNYA PEREDARAN SOFTWARE BAJAKAN PADA E-COMMERCE DI INDONESIA

Shevakinana Junda Maulidya, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:
shevakinana10@gmail.com

Ida Ayu Sukihana, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:
ayu_sukihana@unud.ac.id

doi: <https://doi.org/10.24843/KS.2023.v11.i04.p19>

ABSTRAK

Artikel ini ditulis dengan tujuan guna mengetahui akibat hukum yang ditimbulkan atas pelanggaran pengedaran software bajakan pada platform E-Commerce di Indonesia, serta tanggung jawab pengelola platform E-Commerce di Indonesia atas maraknya peredaran software bajakan. Artikel ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yang mendeskripsikan isu hukum dengan berlandaskan pada bahan hukum primer khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta bahan hukum sekunder berupa buku, pendapat para sarjana, serta berbagai karya ilmiah yang dipublikasikan. Teknik pengumpulan data serta bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan, sedangkan teknik analisis bahan hukum dilakukan secara kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai akibat hukum yang ditimbulkan baik terhadap pengedar software bajakan, konsumen, maupun pengelola platform E-Commerce atas pelanggaran software bajakan. Hasil penelitian ini menunjukkan pula bahwa E-Commerce memiliki tanggung jawab atas peredaran software bajakan yang dipasarkan melalui platformnya sebagaimana tertuang di dalam Pasal 10 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

Kata Kunci: *Software, Hak Cipta, Pembajakan, dan E-Commerce.*

ABSTRACT

This article was written with the aim of knowing the legal consequences arising from violations against the circulation of pirated software on the E-Commerce platform in Indonesia, as well as the responsibility of the E-Commerce platform manager in Indonesia for the widespread distribution of pirated software. This article uses a normative legal research method that describes legal issues based on primary legal materials, especially Law Number 28 of 2014 concerning Copyright, as well as secondary legal materials in the form of books, opinions of scholars, and various published scientific papers. Data collection techniques and legal materials are carried out through literature studies, while legal material analysis techniques are carried out qualitatively. The results of this study indicate that there are various legal consequences for pirated software distributors, consumers, and E-Commerce platform managers for violations of pirated software. The results of this study also indicate that E-Commerce has a responsibility for the sale of pirated software that is marketed through its platform as stated in Article 10 of Law Number 28 of 2014.

Keywords: *Software, Copyright, Piracy, and E-Commerce.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia digital telah membawa impresi yang masif terhadap segenap aspek kehidupan manusia di penjuru dunia, tak terkecuali di Indonesia.¹ Hal ini sebagai akibat dari karakteristik manusia yang merupakan makhluk ekonomi, yang akan senantiasa berusaha dan berkembang secara dinamis untuk memenuhi kebutuhannya dengan cara yang rasional.² Salah satu wujud dari perkembangan dunia digital dapat dijumpai pada bidang hukum, sebagai akibat bahwa hukum harus selalu bersifat dinamis menyesuaikan dengan dinamika perkembangan kehidupan manusia.

Hak cipta merupakan salah satu jenis Kekayaan Intelektual (KI) yang mengalami perkembangan yang sangat pesat sebagai akibat dari adanya perkembangan dunia digital. Hal ini disebabkan karena hak cipta memiliki ruang lingkup objek perlindungan yang sangat luas, yang meliputi karya kreatif yang berakar dari intelektual manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, serta program komputer.³ Perkembangan karya intelektual tersebut sudah sepatutnya pula memperoleh suatu perlindungan hukum yang konsisten, guna menghindari lenyapnya kreativitas dan inovasi masyarakat khususnya yang merupakan pelaku industri kreatif yang bergerak pada bidang pengembangan KI.

Salah satu jenis karya cipta yang mengalami perkembangan yang pesat di masa globalisasi saat ini adalah program komputer. Hal ini sebagai keistimewaan dari program komputer yang mampu memudahkan segenap kepentingan manusia dalam berbagai sektor kehidupan.⁴ Hal ini tidak terlepas pula pada kondisi bahwa hampir seluruh aktivitas manusia tidak terlepas dari pengaplikasian program komputer, sehingga menimbulkan adanya suatu ketergantungan terhadap penggunaan karya cipta tersebut.

Program komputer lazim pula dikenal dengan istilah perangkat lunak (*software*), yang merupakan suatu abstraksi fisik yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan mesin (*hardware*).⁵ Singkatnya, *software* merupakan sarana penafsir beragam instruksi yang hendak diolah melalui perangkat keras.⁶ Secara konseptual, definisi program komputer dirumuskan secara eksplisit melalui Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU No. 28 Tahun 2014), yang menentukan bahwa:

“Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar

¹ Pradnyanawati, Ni Kadek Yuni dan I Ketut Westra. “Penerapan Transaksi Non Tunai di Pasar Badung dalam Mendukung Tata Kelola Pasar Modern.” *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7, No. 10 (2019): 1-14.

² Maharani, Septiana Dwiputri. “Manusia Sebagai *Homo Economicus*: Refleksi Atas Kasus-Kasus Kejahatan Di Indonesia.” *Jurnal Filsafat* 26, No. 1 (2016): 30-52.

³ Dharmawan, Ni Ketut Supasti, et. al., *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia* (Denpasar, Swasta Nulus, 2018), 20.

⁴ Anjani, Ni Putu Sinthya dan Ibrahim R. “Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta *Software* di Internet (Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta).”, *Jurnal Kertha Semaya* 1, No. 9 (2018): 1-6.

⁵ Maulana, Yana Iqbal. “Perancangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Pendaftaran Guru dan Sekolah (SINDARU) Pada Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan.” *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, No. 1 (2017): 21-27.

⁶ Kadir, Abdul, *Dasar Logika Pemrograman Komputer* (Jakarta, Elex Media Komputindo, 2021), 2.

komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”

Perkembangan karya cipta *software* yang sangat masif di era revolusi digital sudah sepatutnya pula diiringi dengan adanya suatu perlindungan hukum yang komprehensif. Hal ini sebagai akibat dari karakteristik *software* yang sangat mudah untuk digandakan, sehingga cenderung memiliki risiko yang lebih besar untuk dilanggar hak ciptanya. Perlindungan hukum tersebut dilakukan guna memproteksi hak ekonomi yang melekat secara eksklusif pada diri pemegang hak cipta *software* yang kerap menjadi objek tindakan melawan hukum.

Eksklusivitas perlindungan karya cipta *software* secara konseptual telah dituangkan melalui Pasal 45 ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014, yang pada intinya menentukan bahwa penggandaan tanpa seizin pencipta *software* hanya dapat dilakukan sebanyak satu kali salinan oleh penggunanya yang sah. Penggandaan tersebut hanya dibatasi untuk penelitian dan pengembangan *software* yang bersangkutan, serta sebagai arsip guna mencegah risiko kehilangan dan/atau kerusakan. Sistem proteksi yang bersifat eksklusif tersebut mengakibatkan tidak adanya ruang “fungsi sosial” dalam perlindungan karya cipta *software*.⁷ Hal ini merupakan wujud implementasi dari Teori Penghargaan (*Reward Theory*), yang berusaha memberikan suatu apresiasi terhadap pemegang KI. *Reward Theory* menitikberatkan pada pemberian pengakuan serta apresiasi atas suatu karya intelektual, sebab pemegang KI lazimnya telah menghabiskan waktu, tenaga, biaya, serta pikiran yang cukup besar dalam melahirkan suatu karya intelektual.⁸

Sistem proteksi yang bersifat sangat eksklusif terhadap hak cipta *software* menyebabkan harga *software* tersebut menjadi relatif mahal.⁹ Mahalnya harga *software* tersebut lazimnya tidak mampu dijangkau oleh sebagian kalangan masyarakat di Indonesia. Hal ini sebagai akibat bahwa Indonesia masih berstatus sebagai negara berkembang, sehingga tidak seluruh masyarakat memiliki kemampuan perekonomian yang baik. Keadaan ini tidak sejalan dengan kondisi masyarakat yang kian tidak terlepas dari penggunaan *software* dalam melakukan segenap aktivitas, sehingga pada akhirnya menyebabkan masyarakat memilih jalan pintas dengan cara melakukan tindakan yang bersifat melawan hukum. Tindakan tersebut berupa penggunaan *software* bajakan yang memiliki harga relatif lebih terjangkau dibandingkan dengan *software* yang bersifat resmi.

Software bajakan merupakan *software* yang diperoleh secara melawan hukum melalui kegiatan pembajakan, sehingga bersifat tidak resmi sebab tidak memiliki izin pemakaian dari pemegang hak cipta.¹⁰ Maraknya penggunaan *software* bajakan di Indonesia dibuktikan dengan survei yang diselenggarakan oleh Business Software Alliance (BSA) pada tahun 2017, yang menunjukkan bahwa penggunaan *software*

⁷ Dharmawan, Ni Ketut Supasti. “Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Program Komputer di Indonesia (Studi Perbandingan dengan Negara Maju dan Negara Berkembang).” *Jurnal Masalah-Masalah Hukum* 40, No. 1 (2011): 10-17.

⁸ Umami, Yurida Zakky, dan Kholis Roisah. “Perlindungan Hukum terhadap Kelapa Kopyor sebagai Potensi Komoditas Indikasi Geografis Kabupaten Pati.” *Jurnal Law Reform* 11, No. 1 (2015): 113-122.

⁹ Dharmawan, Ni Ketut Supasti., *loc. cit.*

¹⁰ Basrul, Sari Vivianie, dan Bustami Yusuf. “Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, No. 1 (2018): 37-47.

bajakan pada perusahaan di Indonesia mencapai angka 83% (delapan puluh tiga persen). Kondisi ini menyebabkan Indonesia menempati kedudukan sebagai negara pengguna *software* bajakan tertinggi pada kawasan Asia Pasifik di level perusahaan.¹¹ Perlu untuk diketahui bahwa survei tersebut ditujukan kepada perusahaan sebagai responden, yang mana perusahaan lazimnya menggunakan *software* bajakan tersebut untuk tujuan komersial. Hal ini turut melahirkan dugaan kuat perihal maraknya penggunaan *software* bajakan yang bersifat perseorangan, sebab lazimnya menggunakan *software* tersebut bukan untuk tujuan komersial.

Maraknya penggunaan *software* bajakan di Indonesia tak terlepas dari perkembangan teknologi yang mempermudah berbagai akses manusia dalam menjalankan segenap aktivitas. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang memicu meningkatnya peredaran *software* bajakan adalah keberadaan dari *platform Electronic Commerce (E-Commerce)*. Hal ini disebabkan karena *E-Commerce* mampu memberikan kemudahan bagi manusia untuk bertransaksi dan bernegosiasi secara virtual sekalipun berada pada wilayah yang berbeda. Namun kemudahan yang diberikan oleh *E-Commerce* tersebut kadang kala justru dimanfaatkan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab untuk memasarkan produk yang berupa *software* bajakan.

E-Commerce merupakan suatu sarana bisnis yang memperantarai pelaku usaha dengan konsumen atas suatu transaksi jual beli, baik berupa barang dan/atau jasa secara virtual yang berbasis pada penggunaan media berupa internet.¹² Keberadaan *E-Commerce* di satu sisi tentu memudahkan kehidupan manusia khususnya yang kerap berkecimpung pada transaksi secara elektronik, akan tetapi di sisi yang lain turut pula berpotensi menjadi suatu wadah transaksi *software* bajakan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab. Kemudahan yang diberikan oleh *E-Commerce* sudah sepatutnya diiringi dengan adanya tindakan pengawasan terhadap produk-produk yang dijual secara melawan hukum. Hal ini tidak terkecuali bagi penjualan *software* bajakan yang kerap dijumpai pada *platform E-Commerce*.

Tindakan pengedaran *software* bajakan pada akhirnya melahirkan berbagai implikasi hukum tidak hanya terhadap pengedar *software* bajakan, tetapi turut pula terhadap konsumen serta pengelola *E-Commerce*. Hal ini sebagai konsekuensi dari sistem perlindungan hak cipta yang sangat terproteksi, sehingga cenderung memiliki konsekuensi hukum yang sangat beragam. Akibat hukum tersebut tidak hanya berupa penjatuhan sanksi pidana, melainkan pula berupa sanksi administratif hingga gugatan perdata.

Perlu untuk penulis pertegas bahwa walaupun sistem proteksi yang dimiliki oleh hak cipta bersifat sangat eksklusif, akan tetapi masih terdapat beragam kelemahan dalam penerapannya. Hal ini disebabkan karena belum adanya rumusan norma yang mengatur mengenai pemberian sanksi administratif terhadap konsumen yang berbentuk perusahaan selaku pembeli sekaligus pengguna *software* bajakan. Sanksi yang diberikan hanya terbatas pada sanksi pidana dan/atau perdata yang bersifat personal, sehingga kadang kala tidak mampu menciptakan efek jera bagi pelanggarnya.

¹¹ CNN Indonesia. 2019. "83 Persen Perusahaan Indonesia Pakai *Software* Bajakan." URL: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191024124924-185-442522/83-persen-perusahaan-indonesia-pakai-software-bajakan>, diakses pada tanggal 17 September 2021.

¹² Kasmi, dan Adi Nurdian Candra. "Penerapan *E-Commerce* Berbasis *Business to Consumers* Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu." *Jurnal Aktual* 15, No. 2 (2017): 109-116.

Belum adanya rumusan norma yang mengatur mengenai pemberian sanksi administratif terhadap perusahaan selaku pengguna *software* bajakan, mengindikasikan adanya suatu kekosongan norma dalam upaya pemberantasan penggunaan *software* bajakan di Indonesia. Hal sudah sepatutnya memperoleh perhatian dari lembaga pembentuk peraturan perundang-undangan guna mengupayakan terwujudnya pemberian perlindungan hukum yang komprehensif terhadap pemegang hak cipta *software*.

Maraknya peredaran *software* bajakan yang dipasarkan melalui *E-Commerce* sudah sepatutnya pula memperoleh atensi dari pengelola *E-Commerce* tersebut. Pengelola *E-Commerce* pada dasarnya tidak hanya dituntut untuk meningkatkan serta mengembangkan *platform*-nya, akan tetapi turut pula dituntut untuk bertanggung jawab atas segala jenis produk yang dipasarkan pada *platform*-nya. Hal ini disebabkan karena *E-Commerce* sangat rentan menjadi wadah transaksi yang bersifat melawan hukum. Salah satu bentuk perbuatan melawan hukum tersebut dapat dijumpai pada transaksi jual beli yang objeknya berupa *software* bajakan.

Pengelola *E-Commerce* pada dasarnya dituntut untuk mengawasi segala jenis produk yang dipasarkan melalui *platform*-nya, tidak terkecuali pada produk yang bersifat tidak berwujud (*intangible*) layaknya *software*. Pengawasan tersebut semata-mata ditujukan guna menghindari akibat hukum yang berpotensi menjerat pengelola *E-Commerce*. Hal ini disebabkan karena *E-Commerce* merupakan wadah transaksi elektronik, sehingga pihak pengelola turut bertanggung jawab atas segala aktivitas jual beli yang dilakukan melalui *platform*-nya.

Penulisan artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang hukum bisnis. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji mengenai tindakan penjualan *software* bajakan. Pertama adalah artikel berjudul "Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terhadap Perlindungan Karya Cipta Program Komputer (*software*) di Pertokoan Rimo Denpasar", oleh I Gede Ari Krisnanta Permana, Ratna Artha Windari, dan Dewa Gede Sudika Mangku dalam Jurnal Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha.¹³ Kedua adalah artikel berjudul "Perlindungan Hukum dalam Pelanggaran Hak Cipta *Software* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", oleh Turkamun dalam Jurnal Sekretari Universitas Pamulang.¹⁴ Penelitian pertama bersifat empiris yang terfokus pada satu lokasi sebagai objek penelitian, sehingga berbeda dengan penelitian penulis yang bersifat normatif serta memiliki objek penelitian bersifat lebih luas yakni berupa *platform E-Commerce*. Sedangkan penelitian kedua walaupun bersifat normatif, tetapi memiliki rumusan masalah yang cenderung berbeda dengan penelitian penulis, serta tidak mencakup *platform E-Commerce* sebagai objek penelitian. Berbagai perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penelitian penulis telah memiliki suatu orisinalitas tersendiri.

¹³ Permana, I Gede Ari Krisnanta, Ratna Artha Windari, dan Dewa Gede Sudika Mangku. "Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terhadap Perlindungan Karya Cipta Program Komputer (*Software*) di Pertokoan Rimo Denpasar." *Jurnal Komunitas Yustisia* 1, No. 1 (2018): 55-65.

¹⁴ Turkamun. "Perlindungan Hukum dalam Pelanggaran Hak Cipta *Software* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Sekretari* 4, No. 2 (2017): 1-13.

Mengingat bahwa *software* merupakan salah satu jenis karya cipta yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi, maka sudah sepatutnya pula memperoleh suatu perlindungan hukum yang komprehensif. Hal ini dilakukan semata-mata guna menghindari terbunuhnya kreativitas pencipta, sebagai akibat dari minimnya perlindungan hukum yang diberikan oleh Penyelenggara Negara. Kondisi ini menarik minat penulis untuk mengkaji isu hukum tersebut secara lebih mendalam melalui penyusunan artikel ilmiah yang berjudul “**Perlindungan Hukum Karya Cipta Program Komputer atas Maraknya Peredaran Software Bajakan pada E-Commerce di Indonesia**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat penulis sajikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa akibat hukum yang ditimbulkan atas pelanggaran pengedaran *software* bajakan pada *platform E-Commerce* khususnya di Indonesia?
2. Bagaimanakah tanggung jawab pengelola *platform E-Commerce* di Indonesia atas maraknya peredaran *software* bajakan?

1.3 Tujuan Penulisan

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui berbagai akibat hukum yang ditimbulkan atas pelanggaran pengedaran *software* bajakan pada *platform E-Commerce* khususnya di Indonesia, serta tanggung jawab pengelola *platform E-Commerce* di Indonesia atas maraknya peredaran *software* bajakan.

2. Metode Penelitian

Pola penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif, yang meletakkan hukum sebagai bangunan sistem norma, yang meliputi asas, norma, kaidah peraturan perundang-undangan, serta putusan pengadilan.¹⁵ Metode pendekatan yang diaplikasikan adalah pendekatan perundang-undangan dan pendekatan analisis konsep hukum, khususnya berupa norma hukum tertulis berupa UU No. 28 Tahun 2014. Sumber bahan hukum meliputi bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan serta bahan hukum sekunder berupa buku, pendapat ahli hukum, dan karya ilmiah yang dipublikasikan. Teknik pengumpulan data serta bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan, yang menekankan pada penggunaan data sekunder berupa norma hukum tertulis. Metode analisis data serta bahan hukum dilakukan secara kualitatif, yakni suatu mekanisme penelitian yang melahirkan data yang bersifat deskriptif analisa. Penelitian ini beranjak dari maraknya peredaran *software* bajakan pada *platform E-Commerce* di Indonesia serta adanya kekosongan norma terkait penjatuhan sanksi administratif terhadap pengguna *software* bajakan yang berbentuk perusahaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Akibat Hukum atas Pelanggaran Pengedaran Software Bajakan pada Platform E-Commerce di Indonesia

Maraknya peredaran *software* bajakan yang dipasarkan melalui *platform E-Commerce* di Indonesia tentu berbanding lurus dengan timbulnya berbagai akibat

¹⁵ Fajar, Mukti dan Achmad, Yulianto. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2019), 34.

hukum. Akibat hukum tersebut tidak hanya berpotensi menjerat pengedar *software* bajakan, melainkan pula berpotensi menjerat konsumen serta pengelola *platform E-Commerce* selaku pihak penyedia layanan transaksi elektronik. Akibat hukum tersebut tidak hanya terbatas pada penjatuhan sanksi pidana, melainkan pula berupa sanksi administratif hingga gugatan perdata. Berikut dapat diuraikan segenap akibat hukum yang ditimbulkan sebagai akibat dari tindakan pengedaran *software* bajakan melalui *E-Commerce* di Indonesia:

1. Akibat Hukum Terhadap Pengedar *Software* Bajakan

a. Sanksi Pidana

Sanksi pidana merupakan suatu bentuk penjatuhan hukuman yang menitikberatkan pada pemberian kenestapaan sebagai balasan atas tindakan pelanggaran yang telah dilakukan.¹⁶ Sanksi pidana merupakan bentuk tindakan represif yang dijatuhkan pasca terjadinya suatu pelanggaran.

Pengedaran *software* bajakan merupakan suatu perbuatan yang telah mengakibatkan terampasnya hak ekonomi dari pemegang hak cipta yang telah dijamin dan dilindungi secara eksklusif melalui UU No. 28 Tahun 2014. Hak ekonomi tersebut pada dasarnya ialah hak istimewa yang hanya diberikan terhadap pemegang hak cipta sebagai insentif atas jerih payahnya dalam menciptakan suatu karya intelektual.

Terampasnya hak ekonomi pemegang hak cipta sebagai akibat dari pengedaran *software* bajakan melalui *E-Commerce* sudah sepatutnya memperoleh konsekuensi hukum yang bersifat tegas. Hal ini dilakukan guna menghindari terkikisnya kreativitas dari para pelaku industri kreatif yang bergerak pada bidang pengembangan KI. Sanksi pidana terhadap pengedar *software* bajakan pada dasarnya telah diatur di dalam Pasal 113 ayat (3) UU No. 28 Tahun 2014, yang merumuskan bahwa:

“Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Tindakan pengedaran *software* bajakan pada dasarnya melanggar ketentuan pasal 9 ayat (1) huruf b dan huruf e UU No. 28 Tahun 2014 yang pada intinya memberikan suatu perlindungan terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta guna melakukan penggandaan serta pendistribusian ciptaan atau salinannya. Perlu untuk dipertegas pula bahwa bilamana tindakan penggandaan serta pendistribusian tersebut dilakukan dalam bentuk pembajakan, maka berlaku ketentuan Pasal 113 ayat (4) UU No. 28 Tahun 2014, yang menentukan bahwa:

“Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana

¹⁶ Juita, Subaidah Ratna, Amri Panahatan Sihotang, dan Supriyadi Supriyadi. “Penerapan Prinsip Individualisasi Pidana dalam Perkara Tindak Pidana Perpajakan.” *Jurnal Ius Constituendum* 5, No. 2 (2020): 271-285.

penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).”

Tindakan pengedaran *software* bajakan melalui *platform E-Commerce* pada dasarnya memenuhi unsur sebagaimana termaktub pada Pasal 113 ayat (4) UU No. 28 Tahun 2014. Hal ini sebagai konsekuensi bahwa di satu sisi, *software* yang dijual merupakan hasil tindakan pembajakan, serta di sisi yang lain tindakan pembajakan tersebut diikuti dengan tindakan penggandaan serta pendistribusian yang mengakibatkan kerugian ekonomi yang sangat masif bagi pemegang hak cipta.

Perlu dipertegas kembali bahwa seluruh tindak pidana yang objeknya berupa hak cipta pada dasarnya menerapkan delik aduan. Hal ini menyebabkan seluruh pasal yang merumuskan perihal sanksi pidana atas pelanggaran hak cipta hanya dapat diberlakukan apabila adanya suatu laporan dari pihak yang merasa dirugikan. Penerapan delik aduan tersebut sebagaimana dirumuskan di dalam Pasal 120 UU No. 28 Tahun 2014.

b. Sanksi Administratif

Sanksi administratif terhadap tindakan pendistribusian *software* bajakan diatur secara implisit melalui Pasal 25 ayat (1) Permendag No. 66 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 22/M-DAG/PER/3/2016 Tentang Ketentuan Umum Distribusi Barang, yang menentukan bahwa:

“Pelaku Usaha Distribusi yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6, Pasal 8, Pasal 10, Pasal 11, Pasal 12, Pasal 13, Pasal 14, Pasal 16, Pasal 17, Pasal 18, dan Pasal 19, dikenakan sanksi administratif.”

Tindakan pengedaran *software* bajakan melalui *platform E-Commerce* sudah barang tentu didistribusikan oleh distributor yang bersifat tidak resmi. Tindakan pendistribusian tersebut pada dasarnya bertentangan dengan Pasal 10 ayat (1) huruf e Permendag No. 22 Tahun 2016 yang menentukan bahwa:

“Distributor sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (2) huruf a, wajib memenuhi ketentuan: memiliki perjanjian dengan Produsen atau *supplier* atau Importir mengenai barang yang akan didistribusikan.”

Berdasarkan rumusan pasal di atas, dapat dipahami bahwa distributor diwajibkan untuk memiliki perjanjian dengan produsen mengenai barang yang hendak didistribusikan. Dalam transaksi yang objeknya berupa *software* bajakan, hal ini tentu tidak dapat dilakukan. Hal ini disebabkan karena *software* bajakan sudah barang tentu tidak diperoleh dari produsen resmi, sehingga pelaku usaha berpotensi dijerat dengan sanksi administratif.

Pemberian sanksi administratif lazimnya dijatuhkan guna membatasi ruang gerak pelaku usaha yang mengingkari rumusan norma yang bersifat administratif. Sanksi administratif sebagaimana tercantum pada pasal 25 ayat (1) dipertegas kembali melalui Pasal 25 ayat (2) Permendag No. 66 Tahun 2019 yang menentukan bahwa:

“Sanksi administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan secara bertahap berupa:

- a. peringatan tertulis;
- b. pembekuan izin usaha; dan
- c. pencabutan izin usaha.”

Pemberlakuan sanksi administratif cenderung berbeda dengan sanksi pidana, di mana sanksi administratif dapat dijatuhkan tanpa menunggu adanya pengaduan dari pihak yang dirugikan. Hal ini tentu bersifat lebih efektif guna memberikan efek jera khususnya bagi pelaku usaha yang mendistribusikan *software* bajakan melalui *platform E-Commerce*. Pemberian sanksi administratif tersebut dapat diwujudkan apabila adanya suatu koordinasi yang baik antara aparat penegak hukum dengan pengelola *E-Commerce*.

c. Gugatan Perdata

Transaksi jual beli pada dasarnya harus dilandasi oleh suatu perjanjian antara pelaku usaha dengan konsumen. Hal ini tidak terkecuali pada transaksi jual beli yang objeknya berupa *software* yang dibeli melalui *E-Commerce*. Oleh karenanya, perjanjian tersebut harus memenuhi seluruh syarat sahnya perjanjian sebagaimana tertuang di dalam Pasal 1320 KUH Perdata, yang menentukan bahwa:

“Supaya terjadi persetujuan yang sah, perlu dipenuhi empat syarat:

1. kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya;
2. kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. suatu pokok persoalan tertentu; dan
4. suatu sebab yang tidak terlarang.”

Transaksi jual beli *software* bajakan pada dasarnya tidak memenuhi syarat objektif dari perjanjian, khususnya terkait dengan suatu sebab yang tidak terlarang. Hal ini disebabkan karena transaksi *software* bajakan secara yuridis bertentangan dengan UU No. 28 Tahun 2014. Keadaan ini mengakibatkan perjanjian tersebut menjadi batal demi hukum (*null and void*), sehingga dianggap tidak pernah ada dan tidak pernah dibentuk sebelumnya.¹⁷

Transaksi *software* bajakan sudah barang tentu merugikan hak ekonomi yang melekat secara eksklusif pada diri pemegang hak cipta. Dalam kondisi ini, pemegang hak cipta memiliki hak untuk melakukan upaya hukum melalui pengajuan gugatan guna memperoleh ganti rugi atas kerugian yang telah dideritanya. Gugatan atas sengketa hak cipta hanya dapat diajukan serta diselesaikan melalui Pengadilan Niaga. Hal ini sebagaimana tertuang pada Pasal 99 ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014, yang menentukan bahwa:

“Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait.”

¹⁷ Ustien, Devi Oktoviana dan Umar Mahrum. “Perspektif Hukum Terhadap Suatu Perjanjian.” *Jurnal Lakidende Law Review* 1, No. 2 (2022): 85-92.

Pengajuan gugatan terkait pelanggaran hak cipta pada dasarnya dapat diiringi dengan pengajuan permohonan putusan provisi kepada Pengadilan Niaga. Putusan provisi tersebut memuat permintaan penyitaan karya cipta yang dilanggar dan/atau menghentikan seluruh kegiatan yang bersifat melanggar hak cipta.

Putusan atas gugatan pelanggaran hak cipta harus diucapkan selambatlambatnya 90 hari sejak gugatan diregister, yang dapat diperpanjang selama 30 hari atas persetujuan Ketua MA. Terhadap hasil putusan tersebut hanya dapat ditempuh upaya hukum kasasi melalui MA. Perlu untuk dipertegas pula bahwa hak untuk mengajukan gugatan tidak mengakibatkan tertutupnya hak bagi pemegang hak cipta untuk menuntut secara pidana. Hal ini sebagaimana termaktub pada Pasal 105 UU No. 28 Tahun 2014, yang menentukan bahwa:

“Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana.”

2. Akibat Hukum Terhadap Konsumen

a. Sanksi Pidana

Sanksi pidana atas transaksi *software* bajakan pada dasarnya tidak hanya berpotensi menjerat pengedar *software* bajakan, melainkan turut pula menyeret konsumen selaku pembeli dari *software* bajakan tersebut. Hal ini disebabkan karena konsumen merupakan pengguna dari *software* bajakan tersebut, sehingga sangat rentan terjerat sanksi pidana.

Tindakan penggunaan *software* bajakan oleh konsumen secara komersial merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak ekonomi dari pemegang hak cipta, yang telah dijamin dan dilindungi oleh UU No. 28 Tahun 2014. Sanksi pidana yang berpotensi menjerat pengguna *software* bajakan diatur secara eksplisit melalui Pasal 113 ayat (3) UU No. 28 Tahun 2014, yang menentukan bahwa:

“Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Tindakan penggunaan *software* bajakan oleh konsumen pada dasarnya bertentangan dengan rumusan Pasal 9 ayat (1) huruf b UU No. 28 Tahun 2014, berkenaan dengan hak pemegang hak cipta untuk menggandakan ciptaannya. Hal ini disebabkan karena penggunaan *software* bajakan sudah barang tentu diawali dengan suatu proses penggandaan *software*, sehingga melanggar hak ekonomi pemegang hak cipta. Namun demikian, sanksi pidana di atas hanya dapat dijatuhkan apabila pengguna *software* bajakan tersebut menggunakan *software* bajakannya secara komersial untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Hal ini mengandung arti bahwa pengguna *software* bajakan tidak dapat dijerat sanksi pidana apabila menggunakan *software* bajakan tersebut bukan untuk tujuan komersial.

b. Sanksi Administratif

Berdasarkan penelaahan yang telah dilakukan, belum terdapat satupun rumusan norma yang mengatur mengenai penjatuhan sanksi administratif terhadap konsumen selaku pembeli *software* bajakan. Hal ini secara khusus tertuju kepada konsumen yang berbentuk perusahaan, yang lazimnya menggunakan *software* bajakan tersebut untuk tujuan komersial. Secara yuridis, pemberian sanksi terhadap konsumen atas penggunaan *software* bajakan hanya bersifat personal, yakni melalui pemberian sanksi pidana dan/atau gugatan secara perdata.

Kekosongan norma terkait pemberian sanksi administratif terhadap perusahaan yang menggunakan *software* bajakan mengakibatkan rendahnya efek jera bagi perusahaan yang bersangkutan. Kondisi ini diperburuk dengan penerapan delik aduan dalam tindak pidana hak cipta, yang mengakibatkan terbatasnya ruang gerak bagi aparat penegak hukum untuk melakukan penindakan terhadap pengguna *software* bajakan.¹⁸ Hal inilah yang menjadi salah satu sebab maraknya penggunaan *software* bajakan pada perusahaan di Indonesia, yakni pada urutan pertama di kawasan Asia Pasifik yang mencapai angka sebesar 83%.

c. Gugatan Perdata

Gugatan perdata secara yuridis tidak hanya dapat dilayangkan kepada pengedar *software* bajakan, melainkan turut pula terhadap konsumen selaku pengguna dari *software* bajakan tersebut. Gugatan dapat dilayangkan apabila pengguna *software* bajakan tersebut menggunakan *software* bajakannya secara komersial, sehingga merugikan hak ekonomi yang melekat secara eksklusif pada diri pemegang hak cipta. Ketentuan serta tata cara pengajuan gugatan yang hendak dilayangkan kepada konsumen selaku pengguna *software* bajakan pada dasarnya tidak berbeda dengan ketentuan pengajuan gugatan yang berlaku terhadap pengedar *software* bajakan.

3. Akibat Hukum Terhadap Pengelola Platform E-Commerce

Tindakan pengedaran *software* bajakan melalui platform E-Commerce pada dasarnya tidak hanya melahirkan akibat hukum bagi pengedar *software* bajakan serta konsumen, melainkan turut pula berpotensi menyeret pengelola E-Commerce sebagai pihak penyedia layanan transaksi elektronik. Ketentuan sanksi pidana terhadap pengelola E-Commerce yang membiarkan penjualan *software* bajakan pada platform-nya secara yuridis dirumuskan melalui Pasal 114 UU No. 28 Tahun 2014, yang menentukan bahwa:

“Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).”

¹⁸ Rasyid, Fitri Pratiwi. “Kajian Relevansi Delik Aduan pada Implementasi Undang-Undang Hak Cipta.” *Jurnal Mimbar Hukum-Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada* 32, No. 2 (2020): 212-227.

Berlandaskan pada ketentuan pasal di atas, dapat dipahami bahwa pengelola tempat perdagangan memiliki tanggung jawab untuk mengawasi segala jenis produk yang dipasarkan pada tempat perdagangan yang dikelolanya. Hal ini tidak terkecuali bagi pengelola *E-Commerce*, yang merupakan pihak penyedia layanan jual beli secara virtual. Tindakan pembiaran atas pengedaran *software* bajakan melalui *E-Commerce* dinilai sebagai suatu bentuk pelanggaran yang mendukung terampasnya hak ekonomi yang melekat secara eksklusif pada diri pemegang hak cipta.

3.2. Tanggung Jawab Pengelola Platform E-Commerce di Indonesia atas Maraknya Peredaran Software Bajakan

Lahirnya *E-Commerce* sebagai wadah transaksi elektronik pada dasarnya tidak hanya membawa dampak positif bagi masyarakat, namun turut berpotensi menjadi wadah untuk melakukan perbuatan yang bersifat melawan hukum. Salah satu bentuk perbuatan melawan hukum tersebut adalah kegiatan jual beli *software* bajakan yang merugikan hak ekonomi dari pemegang hak cipta. Terampasnya hak ekonomi tersebut tidak sejalan dengan Teori Stimulus Pertumbuhan Ekonomi, yang menyatakan bahwa KI merupakan suatu instrumen atau alat pembangunan ekonomi.

Maraknya peredaran *software* bajakan melalui *E-Commerce* di Indonesia pada dasarnya tidak terlepas dari karakteristik hak cipta yang merupakan benda bergerak tidak berwujud (*intangible*), sehingga cenderung lebih sulit untuk diproteksi. Kondisi ini semakin diperburuk dengan karakteristik dari *software* yang bersifat sangat mudah untuk digandakan, sehingga kerap menjadi objek pembajakan.¹⁹ Kedua karakteristik tersebut sudah sepatutnya diiringi dengan pemberian proteksi yang bersifat komprehensif guna menghindari lenyapnya kreativitas dan inovasi masyarakat khususnya yang merupakan para pelaku industri kreatif.

Maraknya peredaran *software* bajakan yang dipasarkan melalui *E-Commerce* sudah sepatutnya memperoleh atensi dari pihak pengelola *E-Commerce*. Hal ini disebabkan karena pengelola *E-Commerce* bertanggung jawab atas produk yang dipasarkan melalui *platform*-nya, tidak terkecuali bagi produk yang bersifat tak berwujud layaknya karya cipta *software*. Oleh karenanya, pengelola *E-Commerce* sudah sepatutnya bersifat aktif dan dinamis dalam melakukan pengawasan terhadap aktivitas jual beli yang dilakukan melalui *platform*-nya.

Penyelenggara Negara pada dasarnya telah memberikan suatu proteksi yang eksklusif terhadap pemegang hak cipta guna meminimalisir peredaran karya cipta yang bersifat tidak resmi atau bajakan. Hal ini dituangkan secara tersirat melalui Pasal 10 UU No. 28 Tahun 2014, yang mengatur mengenai kewajiban bagi pihak pengelola tempat perdagangan untuk mengawasi produk hasil pelanggaran hak cipta yang dipasarkan di tempat perdagangannya. Berlandaskan rumusan pasal tersebut, ditentukan bahwa:

“Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.”

¹⁹ Windarto. “Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” *Jurnal Ilmu Hukum* 6, No. 2 (2015): 57-74.

Frasa “tempat perdagangan” sebagaimana tercantum pada pasal di atas pada dasarnya tidak dapat diartikan secara sempit yang terbatas pada tempat perdagangan yang bersifat konvensional. Frasa tersebut dapat diartikan secara luas yang mencakup tempat perdagangan yang bersifat virtual. Hal ini mengandung arti bahwa rumusan pasal di atas turut berlaku terhadap pengelola *E-Commerce* yang merupakan pihak penyedia layanan jual beli secara virtual.

Berlakunya rumusan Pasal 10 UU No. 28 Tahun 2014 di atas secara tersirat mengamanatkan bahwa pengelola *E-Commerce* tidak hanya dituntut untuk meningkatkan serta mengembangkan *platform*-nya, akan tetapi turut pula dituntut untuk mengawasi segala jenis produk yang diperjualbelikan melalui *platform*-nya. Hal ini tidak terkecuali terhadap produk yang berupa karya cipta *software*, yang kerap menjadi objek pembajakan. Rumusan pasal tersebut mengindikasikan adanya penerapan *Reward Theory* serta *Incentive Theory* dalam kerangka perlindungan hak cipta.

Dalam rangka meminimalisir penyebaran *software* bajakan yang didistribusikan melalui *E-Commerce*, pengelola *E-Commerce* bertanggung jawab untuk melakukan berbagai upaya pencegahan. Upaya pencegahan tersebut lazimnya dituangkan dalam bentuk klausula yang tercantum di dalam syarat dan ketentuan, yang wajib dibaca serta disetujui oleh para pihak yang hendak menggunakan *platform* tersebut. Di samping itu, pengelola *E-Commerce* dituntut aktif dalam melakukan penyaringan atas setiap jenis produk yang hendak dipasarkan melalui *platform*-nya. Hal ini disebabkan karena pengelola *E-Commerce* memiliki akses untuk mengontrol seluruh aktivitas jual beli yang berlangsung di *platform*-nya.

Maraknya peredaran *software* bajakan yang didistribusikan melalui *E-Commerce* pada dasarnya dapat diberantas bilamana terdapat pengawasan yang intensif dari pihak pengelola. Pengawasan yang dilakukan oleh pengelola *E-Commerce* sudah sepatutnya diiringi dengan pemberian sanksi yang tegas terhadap pengedar *software* bajakan tersebut. Dalam hal ini, pengelola *E-Commerce* bertanggung jawab untuk menutup akses bagi pengedar *software* bajakan dalam mendistribusikan produknya. Hal ini dapat dilakukan melalui pemberian sanksi yang berupa pembekuan hingga pemblokiran akun penjual yang bersifat sementara ataupun permanen. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penghargaan (*reward*) terhadap pemegang hak cipta yang telah meluangkan waktu, tenaga, biaya, serta pikiran dalam menghasilkan ciptaannya. Hal ini turut pula dilakukan guna menghindari akibat hukum yang berpotensi menjerat *E-Commerce* sebagai wadah transaksi elektronik sebagaimana tertuang di dalam Pasal 114 UU No. 28 Tahun 2014.

Berlakunya rumusan Pasal 114 UU No. 28 Tahun 2014 yang mengatur perihal ketentuan pidana atas perbuatan pembiaran yang dilakukan oleh pengelola tempat perdagangan terhadap penjualan barang hasil pelanggaran hak cipta, merupakan komitmen yang dilakukan oleh Penyelenggara Negara guna memberantas peredaran *software* bajakan, tidak terkecuali yang tersebar melalui *E-Commerce*. Potensi terseretnya pengelola *E-Commerce* atas pelanggaran pengedaran *software* bajakan tersebut disebabkan karena pengelola *E-Commerce* dinilai memfasilitasi kegiatan transaksi *software* bajakan yang merugikan hak ekonomi pemegang hak cipta. Hal ini disebabkan karena pengelola *E-Commerce* berkedudukan sebagai perantara atas transaksi jual beli yang dilangsungkan melalui *platform*-nya, sehingga lazimnya turut memperoleh keuntungan dari hasil transaksi tersebut.

Perbuatan penjualan *software* bajakan melalui *E-Commerce* di samping merugikan hak ekonomi dari pemegang hak cipta, pada akhirnya turut pula membawa dampak

kerugian bagi perekonomian negara. Hal ini disebabkan karena negara kehilangan pendapatan melalui pajak yang diperoleh dari hasil penjualan *software* yang bersifat resmi. Di samping itu, penggunaan *software* bajakan turut pula berpotensi menimbulkan kerugian bagi penggunanya, sebab *software* bajakan sangat rentan terserang oleh virus yang berpotensi merusak dan/atau menghilangkan data penggunanya.

4. Kesimpulan

Pelanggaran pengedaran *software* bajakan pada *platform E-Commerce* pada dasarnya melahirkan berbagai akibat hukum, baik terhadap pengedar *software* bajakan, konsumen, maupun pengelola *E-Commerce*. Akibat hukum tersebut tidak hanya berupa sanksi pidana, melainkan turut pula berupa sanksi administratif hingga gugatan perdata. Namun akibat hukum tersebut dinilai belum bersifat komprehensif, sebab belum diiringi dengan adanya landasan hukum yang mengatur mengenai sanksi administratif terhadap konsumen *software* bajakan yang berbentuk perusahaan. Pengelola *E-Commerce* secara yuridis bertanggung jawab atas penjualan *software* bajakan yang dipasarkan melalui *platform*-nya, sebagaimana tertuang di dalam Pasal 10 UU No. 28 Tahun 2014.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dharmawan, Ni Ketut Supasti, *et. al. Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia* (Denpasar, Swasta Nulus, 2018).
- Fajar, Mukti dan Achmad, Yulianto. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2019).
- Kadir, Abdul. *Dasar Logika Pemrograman Komputer* (Jakarta, Elex Media Komputindo, 2021).

Jurnal

- Anjani, Ni Putu Sinthya dan Ibrahim R. "Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta *Software* di Internet (Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta).", *Jurnal Kertha Semaya* 1, No. 9 (2018): 1-6.
- Basrul, Sari Vivianie, dan Bustami Yusuf. "Studi Evaluasi Penggunaan *Software* Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, No. 1 (2018): 37-47. (DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/cs.v2i1.2663>)
- Dharmawan, Ni Ketut Supasti. "Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Program Komputer di Indonesia (Studi Perbandingan dengan Negara Maju dan Negara Berkembang)." *Jurnal Masalah-Masalah Hukum* 40, No. 1 (2011): 10-17. (DOI: <https://doi.org/10.14710/mmh.40.1.2011.10-17>)
- Juita, Subaidah Ratna, Amri Panahatan Sihotang, dan Supriyadi Supriyadi. "Penerapan Prinsip Individualisasi Pidana dalam Perkara Tindak Pidana Perpajakan." *Jurnal Ius Constituendum* 5, No. 2 (2020): 271-285. (DOI: <https://doi.org/10.26623/jic.v5i2.1938>)
- Kasmi, dan Adi Nurdian Candra. "Penerapan *E-Commerce* Berbasis *Business to Consumers* Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu." *Jurnal Aktual* 15, No. 2 (2017): 109-116. (DOI: <https://doi.org/10.47232/aktual.v15i2.27>)

- Maharani, Septiana Dwiputri. "Manusia Sebagai *Homo Economicus*: Refleksi Atas Kasus-Kasus Kejahatan Di Indonesia." *Jurnal Filsafat* 26, No. 1 (2016): 30-52. (DOI: <https://doi.org/10.22146/jf.12624>)
- Maulana, Yana Iqbal. "Perancangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Pendataan Guru dan Sekolah (SINDARU) Pada Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan." *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, No. 1 (2017): 21-27. (DOI: <https://doi.org/10.33480/pilar.v13i1.10>)
- Permana, I Gede Ari Krisnanta, Ratna Artha Windari, dan Dewa Gede Sudika Mangku. "Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terhadap Perlindungan Karya Cipta Program Komputer (*Software*) di Pertokoan Rimo Denpasar." *Jurnal Komunitas Yustisia* 1, No. 1 (2018): 55-65. (DOI: <https://doi.org/10.23887/jatayu.v1i1.28660>)
- Pradnyanawati, Ni Kadek Yuni dan I Ketut Westra. "Penerapan Transaksi Non Tunai di Pasar Badung dalam Mendukung Tata Kelola Pasar Modern." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7, No. 10 (2019): 1-14.
- Rasyid, Fitri Pratiwi. "Kajian Relevansi Delik Aduan pada Implementasi Undang-Undang Hak Cipta." *Jurnal Mimbar Hukum-Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada* 32, No. 2 (2020): 212-227. (DOI: <https://doi.org/10.22146/jmh.51060>)
- Turkamun. "Perlindungan Hukum dalam Pelanggaran Hak Cipta *Software* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Sekretari* 4, No. 2 (2017): 1-13. (DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/skr.v4i2.818>)
- Umami, Yurida Zakky, dan Kholis Roisah. "Perlindungan Hukum terhadap Kelapa Kopyor sebagai Potensi Komoditas Indikasi Geografis Kabupaten Pati." *Jurnal Law Reform* 11, No. 1 (2015): 113-122. (DOI: <https://doi.org/10.14710/lr.v11i1.15760>)
- Ustien, Devi Oktoviana dan Umar Mahrum. "Perspektif Hukum Terhadap Suatu Perjanjian." *Jurnal Lakidende Law Review* 1, No. 2 (2022): 85-92. (DOI: <https://doi.org/10.47353/delarev.v1i2.11>)
- Windarto. "Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Ilmu Hukum* 6, No. 2 (2015): 57-74.

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara RI Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 5599)

Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Ketentuan Umum Distribusi Barang

Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 66 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 22/M-DAG/PER/3/2016 Tentang Ketentuan Umum Distribusi Barang (Berita Negara RI Tahun 2019 Nomor 972)

Internet

CNN Indonesia. 2019. "83 Persen Perusahaan Indonesia Pakai *Software* Bajakan." URL: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191024124924-185-442522/83-persen-perusahaan-indonesia-pakai-software-bajakan>, diakses pada tanggal 17 September 2021.