



**PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG LISENSI PROGRAM  
KOMPUTER YANG TIDAK DICATATKAN KE DIREKTORAT  
JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL (DJKI) BERDASARKAN UU  
NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Widya Sihombing\*, Hendro Saptono, Rinitami Njatrijani  
Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro  
E-mail : [widya.sihombing9@gmail.com](mailto:widya.sihombing9@gmail.com)

**Abstrak**

Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur program komputer sebagai Ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta. Perlindungan terhadap program komputer ini dilakukan mengingat perkembangan teknologi dan komunikasi yang tinggi sehingga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang Hak Cipta. Penelitian ini mengambil permasalahan bagaimana perlindungan hukum yang diberikan kepada pemegang lisensi program komputer yang tidak dicatatkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan (DJKI) dalam hukum positif di Indonesia, serta bagaimana akibat hukumnya terhadap pihak ketiga apabila perjanjian lisensi tersebut tidak dicatatkan. Metode pendekatan yang dipergunakan oleh penulis dalam penulisan hukum ini adalah yuridis normatif. Spesifikasi penelitian yang akan digunakan adalah deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif analitis. Hasil penelitian menemukan bahwa Hak Cipta melindungi *source code* (kode sumber) dan *object code* yang dipandang sebagai karya tulis yang dapat dibaca oleh manusia yang mewujudkan ide dari Pencipta program tersebut. Salah satu bentuk pengalihan hak yang dapat dilakukan terhadap program komputer adalah dengan melakukan Perjanjian Lisensi, yang mana Perjanjian Lisensi tersebut harus dicatatkan di Daftar Umum Ciptaan, dan apabila tidak dicatatkan maka Perjanjian Lisensi tersebut tidak memiliki akibat hukum terhadap pihak ketiga.

**Kata Kunci: Pemegang Hak Cipta, Lisensi Program Komputer, DJKI.**

**Abstract**

*According to article 40 (1) letter s Law No. 28 year 2014 on Copyright, software has been set up as a creation and it is protected by Copyright. The protection of software is done because of the growing of information and communication technologies, and it can be there is an infringement of Copyrights. This research was conducted to find out how the legal protection for software licensees that was not registered by Directorate General of Intellectual Property (DGIP) and how the legal effect against the third parties if the license was not registered. Legal method used in the writing of this law is a normative juridical method. Research specification used in this research is descriptive – analytics. The result of this research founded that Copyrights protect the source code and object code which are seen as a literary work that readable by humans. One of the way to transfer software's right is by the license and the license should be registered in The General List Creation, if it is not registered the license has no legal effect against third parties.*

*Keywords: Copyright Holder, Software License, DGIP.*

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam hal pembajakan *software*, Indonesia masih merupakan salah satu negara dengan tingkat pembajakan *software* tertinggi di dunia. Menurut studi yang dilakukan oleh *International Data Corporation* (IDC), pada tahun 2007, Indonesia menempati urutan ke 12 sebagai negara pembajak terbesar di dunia.

Perusahaan *software* rugi karena produk orisinilnya yang harganya jutaan rupiah harus bersaing dengan produk bajakan yang harganya hanya puluhan ribu rupiah. Negara juga dirugikan, karena *software* bajakan itu sudah pasti tidak bayar pajak.

Dalam dunia perindustrian, khususnya di Indonesia, sebagian besar *software developer* adalah Pemegang Hak Cipta yang bukan Pencipta, dalam hal ini sering disebut sebagai pemegang lisensi.

Pemberian lisensi biasanya dituangkan dalam bentuk kontrak atau perjanjian lisensi. Perjanjian ini dapat memberikan perlindungan para pihak yang berjanji dalam kerangka hukum kontrak (*contract law*) sehingga dapat mengakomodir kepentingan para pihak dalam suatu hukum kontrak. Pengaturan di bidang perjanjian lisensi telah diatur secara tertulis dalam ketentuan undang-undang Hak Kekayaan Intelektual. Perjanjian lisensi adalah salah satu media yang digunakan oleh para pelaku usaha bidang Hak Kekayaan Intelektual untuk mengembangkan usaha mereka.

Adanya ketentuan mengenai perjanjian lisensi ini sangat penting dalam upaya pengaturan secara detail dikarenakan dalam pelaksanaannya perjanjian lisensi sendiri merupakan

suatu perjanjian yang wajib dicatatkan sehingga banyak kasus mengenai lisensi di pengadilan dan sampai saat ini belum ada aturannya kemudian hukum perjanjianlah yang menyelesaikannya.

Oleh karena begitu pentingnya perjanjian lisensi terutama bagi keberlangsungan, perkembangan, pengaturan, serta kebutuhan perlindungan hukum perjanjian lisensi dalam Hak Cipta program komputer (*software*), maka berdasarkan uraian di atas, saya tertarik untuk menganalisa apakah Undang-Undang Hak Cipta sudah cukup optimal dalam hal memberikan perlindungan terhadap pemegang lisensi program komputer (*software*) yang tidak dicatatkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi Pemegang Lisensi Program Komputer yang tidak dicatatkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana akibat hukum perjanjian lisensi yang tidak dicatatkan tersebut terhadap pihak ketiga?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis perlindungan hukum bagi Pemegang Lisensi Program Komputer yang tidak dicatatkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI)

berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2. Menganalisis akibat hukum perjanjian lisensi yang tidak dicatatkan tersebut terhadap pihak ketiga.

## II. METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif. Istilah “pendekatan” adalah sesuatu hal (perbuatan, usaha) mendekati atau mendekatkan. Pendekatan secara yuridis dalam penelitian ini adalah pendekatan dari segi peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>1</sup>

Sedangkan pendekatan normatif dalam hal ini dimaksudkan sebagai usaha mendekatkan masalah yang diteliti dengan sifat hukum yang normatif. Pendekatan yang normative itu meliputi asas-asas hukum, sistematika hukum, sinkronisasi (penyesuaian) hukum, perbandingan hukum, atau sejarah hukum.<sup>2</sup>

Spesifikasi yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah deskriptif – analitis. Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Metode analisis data yang digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Bahan hukum yang disusun secara sistematis dianalisis secara kualitatif supaya dapat ditarik kesimpulan akhir yang dapat dipertanggungjawabkan secara objektif<sup>3</sup>

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Program Komputer yang Tidak Dicatatkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

#### a. Elemen yang Dilindungi oleh Hak Cipta dalam Program Komputer

Dalam *Article 10 TRIP'S* memuat perlindungan tentang program komputer dalam bentuk:

- 1) *Computer program, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Bern Conventions (1971).*
- 2) *Compilation of data or arrangement of their content constitute intellectual creations shall be protected as such protection, which shall not extend to the data or material itself, shall be without prejudice to any*

<sup>1</sup> Ronny Hanitjo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), halaman 20.

<sup>2</sup> Hilman Hadikusuma, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, (Bandung: Mandar Maju, 2013), halaman 60.

<sup>3</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI-Press, 1986), halaman 3.

*copyright subsisting in the data or material itself.*

Terkait dengan konvergensi teknologi komputer, informasi, dan telekomunikasi isu yang mengedepankan adalah tumpang tindih (*overlapping*) Hak Cipta dengan bidang lain. Sebagai ilustrasi antara *Copyright* dengan *Patent*, seseorang membuat invensi yang diterapkan dari *software*, misalnya cara baru untuk enkripsi data. Hak Cipta tidak dapat mencegah orang lain membuat program yang menggunakan invensi yang sama karena Hak Cipta hanya melindungi kodenya, baik itu *source code* maupun *object code*, tetapi tidak melindungi konsep atau metode yang digunakan dalam invensi.<sup>4</sup>

Objek perlindungan dari sebuah perlindungan komputer adalah serangkaian kode yang berisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur microprocessor agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara tahap demi tahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Dalam instruksi inilah terlihat ekspresi dari si pembuat atau Pencipta. Konvensi Bern memberi perlindungan untuk karya literatur dan artistik. Menurut konvensi ini, program komputer dilindungi sebagai karya tulisan. Digolongkannya program komputer sebagai hasil karya yang berbasis teks atau tulisan (*literary works*) menurut konvensi ini

adalah karena adanya proses penulisan kode-kode perintah (*coding*) dari *programmer* atau Pencipta yang memerlukan penguasaan pengetahuan yang cukup dalam teknik dan bahasa pemrograman. Dan juga kesabaran dalam penulisan kode-kode tersebut, sehingga dihasilkan *source code* dari program komputer yang berupa teks yang dapat dimengerti oleh orang yang mengerti bahasa pemrograman.

#### **b. Perjanjian Lisensi Program Komputer sebagai Suatu Perjanjian yang Sah**

Pemegang Hak Cipta berdasarkan Pasal 1 butir 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pihak yang menerima Hak Cipta tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Pasal 1 butir 20 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa: "Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu."

Dalam bidang Hak Kekayaan Intelektual termasuk Hak Cipta kata "lisensi" memiliki tiga varian utama, yakni:<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti), halaman 252.

---

<sup>5</sup> Rahmi Jened, *Op. Cit.*, halaman 180.

1. Lisensi Sukarela (*Voluntary License*)  
Lisensi sukarela berbasis pada asas kebebasan berkontrak (*freedom of contract*) sebagaimana diatur dalam Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgelijk Wetboek/BW). Lisensi sukarela diatur dalam Pasal 80-82 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
2. Lisensi Tidak Sukarela (*Nonvoluntary License*)  
Lisensi tidak sukarela (*nonvoluntary license*) adalah lisensi yang dibebankan melalui putusan pengadilan lazimnya terkait dengan kasus dimana pemilik atau pemegang HKI termasuk Pencipta atau Pemegang Hak Cipta bertindak antikompetisi dengan cara mengeksploitasi haknya diluar eksploitasi normal.
3. Lisensi Wajib (*Compulsory License*)  
Sedangkan lisensi wajib (*compulsory license*) adalah lisensi yang diwajibkan dan diatur secara eksplisit dalam undang-undang termasuk tata cara dan syarat pelaksanaannya. Lisensi wajib diatur dalam Pasal 84-86 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Lisensi *Software* adalah pemberian izin tentang pemakaian perangkat lunak program komputer yang diberikan oleh pemilik atau Pemegang Hak Cipta atas perangkat lunak tersebut. Berikut adalah jenis-jenis dari Lisensi Program Komputer:<sup>6</sup>

#### 1. Lisensi *Commercial*

Lisensi *Commercial* ialah jenis lisensi yang berbayar. Misalnya: *Microsoft dan Oracle*.

#### 2. Lisensi *Trial Software*

Lisensi *Trial Software* ialah jenis lisensi yang biasa ditemui pada piranti lunak untuk keperluan demo dari sebuah *software* sebelum diluncurkan. Lisensi ini mengizinkan pengguna untuk menggunakan, meng-*copy* atau menggandakan *software* tersebut secara bebas. Tetapi karena bersifat demo, maka seringkali piranti lunak dengan lisensi ini tidak memiliki fungsi dan fasilitas selengkap versi komersilnya. Perangkat lunak versi demo biasanya dibatasi oleh masa aktif tertentu (misalnya trial 30 hari), atau jumlah *software* tersebut dijalankan (misalnya 30 kali), atau *feature-feature* tertentu yang tidak dapat diakses. Sesudah masa uji cobanya berakhir, *software* bisa saja terkunci atau bisa saja tetap berfungsi sebagaimana mestinya dan tetap terbatas.

---

<sup>6</sup> Salamun Rohman Nudin, *Lisensi Software*, Materi Lisensi *Software*, Teknik Informatika Untag Surabaya.

### 3. Lisensi *Shareware*

Lisensi *Shareware* mengizinkan pemakainya untuk menggunakan, meng-copy atau menggandakan tanpa harus izin Pemegang Hak Cipta. Tetapi berbeda dengan *Trial Software*, lisensi ini tidak dibatasi oleh batas waktu dan memiliki *feature* yang lengkap. Misalnya:

- WinRAR  
Program untuk pengepresan data, dapat mengkompres file apa saja, menawarkan kemampuan *selfextracting* dan multi volume arsip.

### 4. Lisensi *Freeware*

*Freeware* adalah *software* yang disediakan untuk pengguna secara bebas, namun bebas di sini bisa di artikan dengan kemerdekaan *software* itu sendiri. Misalnya:

- *Youtube Downloader*  
Untuk dapat mendownload video dari *youtube*, dapat mendownload video dalam satu waktu.

### 5. Lisensi *Open Source*

Lisensi *open source* adalah lisensi yang membebaskan penggunaannya untuk menjalankan, menggandakan, menyebarkan, mempelajari, mengubah, dan meningkatkan kinerja perangkat lunak. Berbagai jenis lisensi *open source* berkembang sesuai dengan kebutuhan misalnya lisensi GNU/GPL.

Konsep dari perangkat sumber terbuka adalah membuka kode sumber dari sebuah perangkat lunak, setiap

orang dapat melihat, memodifikasi kodenya, dan bisa juga mendistribusikannya kembali. Kebebasan dalam memodifikasi atau mengubah kode sumber programnya menjadi tanggung jawab si pengubah. Misalnya:

- Linux  
*Software* sistem operasi *open* yang gratis untuk disebarluaskan di bawah lisensi GNU.

### c. Pencatatan Perjanjian Lisensi Program Komputer

Pendaftaran Perjanjian Lisensi menciptakan ketertiban hukum di bidang Hak Cipta dan sekaligus merupakan sarana pengawasan bagi pihak pemerintah. Dengan dasar pendaftaran Perjanjian Lisensi tersebut, pemerintah dapat mengawasi pelaksanaan peraturan Hak Cipta di masyarakat dan mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta.

Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual berkewajiban menolak melakukan pencatatan apabila Perjanjian Lisensi memuat janji yang termasuk larangan tersebut. Dengan ditolak oleh Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Perjanjian Lisensi tidak dapat diregister sehingga berakibat perjanjiannya tidak berlaku terhadap pihak ketiga.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek Hukumnya*. (Jakarta: Rineka Cipta), halaman 52.

Perjanjian Lisensi yang merugikan perekonomian Indonesia berdasarkan Pasal 83 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada dasarnya tidak dapat dicatat dalam daftar umum Perjanjian Lisensi.

### **B. Akibat Hukum Perjanjian Lisensi yang Tidak Dicatatkan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual terhadap Pihak Ketiga**

Permasalahan yang kini muncul adalah dalam hal terjadinya kontradiksi antara prinsip-prinsip perlindungan konsumen dengan lisensi perangkat lunak yang disediakan oleh pengembang atau pemrakarsa perangkat lunak, dimana biasanya perjanjian yang terjadi dibuat dalam bentuk klausula baku. Hal yang terjadi dalam bisnis lisensi perangkat lunak dewasa ini antara lain:<sup>8</sup>

1. Tidak memuat atau setidaknya tidak membatasi hak-hak hukum konsumen dalam hal terjadinya wanprestasi baik sebagian maupun seluruhnya;
2. Memiliki klausula yang mengikat konsumen sebelum ia berkesempatan untuk

mempelajari keseluruhan perjanjian; dan

3. Menghalangi hak-hak konsumen untuk mengajukan upaya hukum sehubungan dengan terjadinya sengketa terhadap perjanjian.

Ketentuan Pasal 83 ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mewajibkan Perjanjian Lisensi wajib didaftarkan pada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual agar mempunyai akibat hukum bagi pihak ketiga.

Pihak ketiga yang dimaksud bisa pembeli barang cipta atau bisa pula pesaing usaha, jika ada masalah penerima lisensi tidak dianggap keberadaannya di mata hukum. Hal ini dapat berakibat fatal bagi penerima lisensi tersebut karena bisa dituduh sebagai pelanggar Hak Cipta dan harus bertanggung jawab sendiri atas segala kerugian yang terjadi.

Ketentuan kewajiban Perjanjian Lisensi tidak sesuai dengan asas kebebasan berkontrak (*freedom of contract*) yang telah diterima sebagai suatu asas yang fundamental dalam hukum kontrak. Jika ini merupakan bentuk intervensi negara, berarti negara telah melanggar hak-hak privat. Kewajiban pencatatan merupakan bagian dari pengadministrasian terkait dengan pembuktian dan sama sekali bukan peroleh hak karena Hak Cipta *automatic protection*.

Ketentuan kewajiban pendaftaran Perjanjian Lisensi didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam banyak hal, pihak Indonesia berposisi sebagai penerima

<sup>8</sup> Rahmi Jened, *Op.Cit.*, halaman 297, dari *Unfair Terms Directive, art 3 (3)*. Dalam hal ini *UK Department of Trade and Industry* dalam *Implementation of the EC Directive on Unfair Terms in Consumer Contracts* (Oktober 1993) mengartikannya sebagai "mungkin" terdapat ketidakadilan (*unfair*), walaupun belum tentu demikian.

lisensi (*licensee*) yang untuk itu harus dilindungi. Selain itu, pendaftaran juga berfungsi untuk mengetahui jumlah dan bentuk ilmu pengetahuan, sastra, dan seni yang dilisensikan sehingga dapat diproyeksikan alih teknologi untuk masa depan serta untuk memberikan perlindungan bagi industri dalam negeri agar memiliki posisi yang berimbang dan sekaligus mencegah penyalahgunaan hak oleh pihak luar Indonesia dalam proses alih teknologi.

Jadi, kewajiban pencatatan dimaksudkan “demi perlindungan hukum” supaya dapat diwujudkan perlindungan yang efektif khususnya bagi penerima hak berikutnya.

#### IV. KESIMPULAN

##### 1. Perlindungan Hukum Pemegang Lisensi Program Komputer yang tidak Dicatatkan pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI).

Lisensi adalah salah satu bentuk perlindungan bagi Pemegang Hak Cipta Program Komputer, karena ini akan menjadi dasar bagi pemegang dan pemberi lisensi dalam melaksanakan hak ekonomi masing-masing dan menjadi dasar penuntutan pidana maupun perdata apabila terjadi pelanggaran atas perjanjian lisensi bagi masing-masing pihak.

##### 2. Akibat Hukum Lisensi Program Komputer yang tidak Dicatatkan pada Direktorat Jenderal

##### Kekayaan Intelektual (DJKI) terhadap Pihak Ketiga.

Pasal 83 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mewajibkan Perjanjian Lisensi dicatatkan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual agar mempunyai akibat hukum bagi pihak ketiga. Pihak ketiga yang dimaksud disini bisa merupakan pengguna dari program komputer ataupun pesaing usaha.

Dalam hal ini, Perjanjian Lisensi program komputer tersebut membatasi hak-hak hukum konsumen dalam hal terjadinya wanprestasi baik sebagian maupun seluruhnya, dimana klausula dalam perjanjian tersebut telah mengikat konsumen sebelum ia berkesempatan untuk mempelajari keseluruhan perjanjian, serta menghalangi hak-hak konsumen untuk mengajukan upaya hukum sehubungan dengan terjadinya sengketa terhadap perjanjian.

#### A. Saran

##### 1. Perlindungan Hukum Pemegang Lisensi Program Komputer yang tidak Dicatatkan pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI).

Perlu dilakukan pengkajian Undang-

Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai perlindungan terhadap Pemegang Lisensi yang berkomponen program komputer berikut dengan perkembangan penggunaannya di masyarakat agar dapat mengakomodir dampak atas kemajuan teknologi.

**2. Akibat Hukum Lisensi Program Komputer yang tidak Dicatatkan pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) terhadap Pihak Ketiga.**

a) Perlu dicantumkannya ketentuan hukum yang jelas untuk masing-masing pihak yang melakukan Perjanjian terlebih yang dimaksud pihak ketiga pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam hal ini, perlu dipertegas akibat hukum seperti apa yang dimaksud apabila Perjanjian Lisensi tersebut tidak dicatatkan.

b) Sosialisasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ini kepada penegak hukum dan masyarakat, agar mengerti bagaimana perlindungan Hak Cipta bagi para Pemegang Hak Cipta

dan penegakan hukumnya.

**V. DAFTAR PUSTAKA**

- Jened, Rahmi. 2014. *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hadikusuma, Hilman. 2013. *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hanitjo Soemitro, Ronny. 1998. *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Soekanto, Soerjono, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI-Press, 1986.
- Supramono, Gatot. 2010. *Hak Cipta dan Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta.