

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman di masa sekarang telah melampaui ekspekstasi dari apa yang dapat dibayangkan oleh orang-orang di zaman sebelumnya. Teknologi-teknologi *Handphone*, *Tablet*, *Komputer*, dan lainnya. Sudah terasa seperti teknologi yang biasa saja atau keperluan sehari-hari. Di zaman sekarang muncul sebuah teknologi baru yang memiliki kemampuan luar biasa, yaitu teknologi tersebut dapat belajar sendiri dan melakukan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Teknologi tersebut adalah *Artificial Intelligence*.

Umumnya belum banyak orang yang mengerti dengan jelas apa itu sebuah *Artificial Intelligence*, miskonsepsi tersebut mungkin banyak timbul akibat di film-film *Artificial Intelligence* digambarkan sebagai sebuah robot yang dapat menguasai dunia dan memusnahkan umat manusia seperti di film *Terminator*. Tetapi pada kenyataanya gambaran tentang *Artificial Intelligence* tersebut tidak sepenuhnya benar karena awalnya *Artificial Intelligence* bukanlah sebuah robot melainkan sebuah program atau *software* tetapi *Artificial Intelligence* sendiri sebagai program dapat di implementasikan ke dalam sebuah robot.

*Artificial Intelligence* atau Kecerdasan Buatan merupakan pembelajaran tentang perilaku kecerdasan manusia, hewan, dan mesin dengan tujuan untuk

merekayasa perilaku tersebut menjadi sebuah artifak.<sup>1</sup> Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Artificial Intelligence* merupakan sebuah program cerdas yang dapat mempelajari perilaku dari manusia, hewan, dan mesin yang mampu merekayasa perilaku cerdas dari manusia dan mesin. Bentuk dari *Artificial Intelligence* sendiri pada dasarnya adalah serangkaian kode matematis (algoritma) yang menghasilkan sebuah program kecerdasan buatan. Oleh sebab itu peralatan utama dari penelitian atau pembuatan *Artificial Intelligence* adalah sebuah komputer digital.<sup>2</sup>

Tujuan dari *Artificial Intelligence* sendiri diciptakan untuk dapat bertingkah seperti manusia, berpikir seperti manusia, berpikir rasional, dan bertingkah rasional.<sup>3</sup> *Artificial Intelligence* diciptakan dengan tujuan tersebut agar dapat melakukan proses yang komputer modern pun tidak dapat lakukan, yaitu bertingkah sebagai manusia dan melaksanakan tugas-tugas manusia namun dengan waktu yang jauh lebih cepat dan mempertahankan rasionalitas pemikirannya dalam bekerja. *Artificial Intelligence* secara tidak langsung membuka cara untuk menjembatani kesenjangan antara sains data dan eksekusi dengan menyaring dan menganalisis data rusak yang sangat besar yang dulunya tidak dapat dilakukan<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Blay Whitby, *Artificial Intelligence : A Beginner's Guide*, (England: Oneworld Publications, 2003), hal 1

<sup>2</sup> Ibid. hal. 7

<sup>3</sup> Stuart Russell, *et.al*, *Artificial Intelligence : A Modern Approach Second Edition*, (New Jersey: Pearson Education, Inc., 2003), hal 2-5

<sup>4</sup> Franycia Maria Pangkey dan M. Furkan, "Pengaruh *Artificial Intelligence* Dan Digital Marketing Terhadap Minat Beli Konsumen", *Jmm Unram*, Vol. 8, (2019), hal. 260.

*Artificial Intelligence* ini sendiri merupakan sebuah konsep yang dikembangkan oleh Alan Turing di tahun 1950 dalam tulisan berjudul *Computing Machinery and Intelligence*. Hal tersebut membuat perkembangan AI mulai dilakukan oleh para ilmuwan seperti di tahun 1956, John McCarthy menciptakan program penelitian mengenai *Artificial Intelligence* yang bernama *The Dartmouth Summer Research Project On Artificial Intelligence*. Lalu di tahun 1960, dengan perkembangan teknologi komputer di saat itu, muncul algoritma machine learning atau mesin yang belajar sendiri untuk menyelesaikan sebuah masalah seperti aljabar dan *chatbot* penerjemah bahasa. *Artificial Intelligence* tersebut bernama *STUDENT* dan *ELIZA*. Akibat munculnya *Artificial Intelligence* ini, Pemerintah memberikan investasi kepada pengembangan *Artificial Intelligence* dengan jumlah yang besar di tahun 1960-an. Lalu di tahun 1972, *Artificial Intelligence* mulai diimplementasikan kepada robot yang dapat melihat, berbicara, dan bergerak bernama *WABOT-1*. Kemudian karena kurangnya perkembangan dalam rentang waktu yang lama, Pemerintah menghentikan pembiayaan terhadap riset *Artificial Intelligence* di tahun 1973 sampai 1990. Kemudian di tahun 1990-an, banyak perusahaan di Amerika berinvestasi kepada perkembangan *Artificial Intelligence* begitu juga dengan Pemerintah Jepang. Perkembangan tersebut seperti di tahun 1997, IBM mengeluarkan mesin *Artificial Intelligence Deep Blue* yang dapat mengalahkan *grandmaster* Garry Kasparov. Di tahun 1998 muncul mainan robot anak-anak seperti Furby. Di tahun 1999, Sony mengeluarkan AIBO atau robot anjing *Artificial Intelligence* yang dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Di

abad yang ke 21, perkembangan *Artificial Intelligence* meningkat sama seperti perkembangan komputer yang semakin pesat mengakibatkan perkembangan *machine learning* berkembang hingga mobil tanpa pengemudi yang dikembangkan google dari 2009 dan dirilis publik tahun 2014. Di masa sekarang *Artificial Intelligence* sudah sangat berkembang baik dari munculnya Siri, Alexa, ChatGpt, dan lainnya. *Artificial Intelligence* tersebut sudah sangat berkembang dan dapat membantu tugas manusia sehari-hari dari hal kecil hingga hal besar.<sup>5</sup>

Akibat dari perkembangan *Artificial Intelligence* yang sangat pesat di abad yang ke 21 ini, banyak perusahaan yang mulai menggunakan sarana *Artificial Intelligence* untuk menggantikan pekerja atau sumber daya manusia. Pekerjaan yang digantikan dapat berupa *customer service*, *programmer*, *data analyst*, akuntan, pekerja pabrik dan bahkan yang paling terbaru adalah *graphic designer*, dimana sebuah *Artificial Intelligence* dapat diperintah untuk membuat sebuah gambar grafik, poster, dan lain-lain.

Pada kenyataannya banyak perusahaan-perusahaan yang sudah berencana atau bahkan sudah mulai melakukan langkah untuk transisi penggunaan *Artificial Intelligence* sebagai sumber daya pekerja. Salah satunya adalah *International Business Machines Corp.* Atau IBM yang telah memberhentikan rekrutmen terhadap posisi *back office* atau departemen yang tidak berhubungan dengan pelanggan secara langsung contohnya departemen

---

<sup>5</sup> Algoritma, "Mengenal Sejarah Ai atau Artificial Intelligence". <https://algoritma.blog/data-science/sejarah-artificial-intelligence-ai/>, diakses 1 Juni 2023

*human resource* (sumber daya manusia). Menurut CEO dari IBM Arvind Krishna, jumlah pekerja yang menempati divisi back office IBM sekarang sebanyak 26 ribu dan dalam tahun depan sebanyak 30% akan digantikan dengan *Artificial Intelligence*. Tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh *Artificial Intelligence* secara otomatis adalah menulis surat dan memindahkan karyawan antardivisi.<sup>6</sup>

Selain IBM, Dropbox perusahaan IT yang menyediakan jasa penyimpanan untuk seluruh data dan file yang dapat dibagikan kepada teman, kolega kerja, dan orang lain juga melakukan PHK kepada karyawannya sebanyak 500 orang atau secara statistik 16% dari tenaga kerja seluruh perusahaan tersebut. Alasan pertama adalah karena lambatnya pertumbuhan ekonomi perusahaan di 2023 akibat gejolak ekonomi dan yang kedua adalah perusahaan sedang mengembangkan *Artificial Intelligence* perusahaan sendiri yang membutuhkan banyaknya tenaga ahli IT yang mengerti tentang pembuatan *Artificial Intelligence* demi pertumbuhan ekonomi dari perusahaan sendiri untuk masa yang mendatang. Terlepas dari PHK massal tersebut, CEO Dropbox Drew Houston telah berkata kepada publik bahwa dia mengetahui bahwa keputusan perusahaan ini merugikan pekerja dan keluarganya, namun houston menjamin bahwa pekerja tersebut akan diberikan pesangon gaji enam belas minggu, dengan satu minggu gaji tambahan untuk setiap masa kerja yang ditempuh, kedua diberikan jaminan perawatan kesehatan hingga enam bulan di

---

<sup>6</sup> Cnn Indonesia, “IBM bakal ganti 7.800 karyawan dengan *AI*”, <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20230502151914-92-944358/ibm-bakal-ganti-7800-karyawan-dengan-ai>, diakses 1 Juni 2023

Amerika Serikat. Ketiga, karyawan juga diberikan gadget yang pernah diberikan oleh perusahaan untuk menjadi milik mereka. Keempat, dropbox juga menawarkan layanan penempatan kerja serta karier bagi karyawan yang terkena PHK tersebut dengan biaya gratis.<sup>7</sup>

Contoh perusahaan berikutnya yang juga melakukan penggantian sumber daya pekerja dengan teknologi *Artificial Intelligence* adalah perusahaan cina, yaitu Bluefocus Intelligent Communications Group Co. Perusahaan tersebut mengganti *graphic designer* dan *copywriter* eksternalnya. Perusahaan Bluefocus juga sempat menghubungi Alibaba Group Ltd. dan Baidu Inc. Dalam eksplorasi lisensi teknologi *Artificial Intelligence* yang meningkatkan saham perusahaan sebanyak 19%.<sup>8</sup>

Dari contoh-contoh perusahaan diatas dapat dilihat bahwa perkembangan *Artificial Intelligence* sangat pesat di abad ke 21 ini hingga perusahaan-perusahaan besar telah mengambil langkah dalam transisi sumber daya pekerja menjadi *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan. Alasan mengapa perusahaan tersebut mengambil langkah perubahan mungkin didorong oleh faktor efisiensi perusahaan menggunakan *Artificial Intelligence* sebagai alternatif pengganti sumber daya manusia dan akibat efisiensi tersebut meningkatkan daya kerja serta pendapatan dari perusahaan karena kurangnya sumber daya manusia yang perlu digaji setiap bulannya.

---

<sup>7</sup> Cnn Indonesia, “Dropbox PHK 500 Karyawan, Tergilas AI dan Gejolak Ekonomi”, <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20230428195645-92-943247/dropbox-phk-500-karyawan-tergilas-ai-dan-gejolak-ekonomi>, diakses 1 Juni 2023

<sup>8</sup> OkeTechno, “Perusahaan Ini Mulai Ganti Karyawan Dengan Ai”, <https://techno.okezone.com/read/2023/04/15/54/2799159/perusahaan-ini-mulai-ganti-karyawan-dengan-ai>, diakses 1 Juni 2023

Dalam langkah untuk mengubah sumber daya pekerja menjadi *Artificial Intelligence*, perusahaan dapat mengembangkan *Artificial Intelligence* sendiri atau melakukan outsourcing ke pihak ketiga yang menyediakan jasa *Artificial Intelligence*. Metode pengembangan *Artificial Intelligence* sendiri membutuhkan sangat banyak sumber daya pekerja, yaitu pekerja IT yang memiliki keahlian di bidang *Machine Learning*. Akibat dari banyaknya rekrutmen di bidang IT tersebut akan memakan banyak biaya. Oleh sebab itu opsi yang kedua adalah menggunakan jasa dari pihak ketiga untuk menyediakan *Artificial Intelligence* khusus sesuai dengan kebutuhan perusahaan seperti pekerjaan yang akan ditempati dan prosedur serta cara kerja yang spesifik dengan perusahaan tersebut.

Salah satu perusahaan yang menyediakan jasa *Artificial Intelligence* adalah Open AI yang merupakan induk dari salah satu modul *Artificial Intelligence* paling terkenal di tahun 2023, yaitu ChatGPT. ChatGPT sendiri merupakan Chatbot yang dapat mengerjakan tugas atau pertanyaan yang diberikan dengan jawaban yang valid melalui pencarian di internet. Tidak hanya itu ChatGPT sekarang sudah berkembang sampai GPT4. GPT4 sendiri merupakan *Artificial Intelligence* terbaru dari Open AI yang memiliki kelebihan unggul melebihi ChatGPT. GPT4 tidak hanya dapat melakukan proses *machine learning* yang lebih unggul tapi salah satu fitur terbarunya adalah dapat melakukan *Image Generating*. Hal tersebut sendiri berarti bahwa dengan sebuah perintah untuk membuat suatu gambar atau poster dan lainnya. GPT4 dengan mudahnya akan dapat membuat gambaran tersebut layaknya hasil kerja

manusia. Bahkan dari ChatGPT, *Artificial Intelligence* sudah dapat memberikan metode marketing yang lebih baik dibandingkan marketing dari manusia sendiri. Hal ini dapat menyebabkan sangat banyak pekerjaan yang punah dan semua orang dapat melakukan banyak bidang tertentu hanya dengan menggunakan mengimplementasikan *Artificial Intelligence*.

Perusahaan lainnya yang menyediakan jasa *Artificial Intelligence* kepada perusahaannya lainnya juga dibedakan berdasarkan kategori dari jasa yang diperlukan. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Artificial Intelligence* di bidang *Cloud*

Perusahaan di bidang *Cloud* ini menyediakan layanan AI dalam bentuk cloud atau *online* untuk analisa data, dll. secara *online*. Perusahaan yang menyediakan jasa ini antara lain adalah Google Cloud, IBM Cloud, Alibaba Cloud, Amazon Web Services (AWS), DataRobot, Baidu AI Cloud, Microsoft Azure, dan Salesforce.

2. *Artificial Intelligence* di bidang Sistem Kesehatan

Perusahaan yang berada di bidang sistem kesehatan atau *healthcare companies* biasanya menyediakan jasa *Artificial Intelligence* untuk mengidentifikasi tanda-tanda awal penyakit, menentukan obat yang paling baik digunakan untuk pasien, dan percepatan pembuatan vaksin, dll. Perusahaan ini antara lain adalah Tempus, Suki.Ai, Nanox, Freenome, Neurala, IcarbonX, Flatiron Health, Deep 6, Butterfly Network, K Health, dan Insitro.

3. *Artificial Intelligence* di bidang Transportasi

Perusahaan Artificial Intelligence di bidang ini menciptakan AI yang dapat menciptakan lingkup jalanan yang lebih aman, bukan hanya jalanan tetapi baik untuk rel kereta dan jalur udara juga dapat dikerjakan. Perusahaan tersebut adalah Anduril Industries, Aeye, Pony.Ai, Nauto, Nuro, Zoox, DJI, dan Orbital Insight.

#### 4. *Artificial Intelligence* di bidang Keamanan

Perusahaan di bidang keamanan ini menyediakan layanan *Artificial Intelligence* seperti mengidentifikasi, memperkirakan, dan merespons serangan atau ancaman *cyber*. Tidak hanya itu namun AI tersebut juga dapat mengidentifikasi kelemahan berdasarkan dari serangan atau ancaman sebelumnya. Perusahaan tersebut antara lain adalah CrowdStrike, BlackBerry, DataVisor, Sherpa.Ai, BigPanda, Symphony AyasdiAI, Dataminr, dan Darktrace.

#### 5. *Artificial Intelligence* di bidang *E-Commerce*

Bentuk pekerjaan yang dilakukan oleh *Artificial Intelligence* dalam *E-Commerce* antara lain adalah *marketing* hingga penjualan dari platform itu sendiri bahkan dapat menganalisis data besar yang nantinya hasil tersebut akan membantu meningkatkan penghasilan perusahaan melalui strategi atau langkah yang dapat dilakukan serta target tertentu yang perlu dicapai. Perusahaan-perusahaan ini adalah Algorithmia, The Trade Desk, Swim.Ai, Phrasee, Pymetrics, People.Ai, AlphaSense, Icertis, Bizzabo, One Model, CopyAI, C3.Ai, Accubits, SS&C Blue Prism,

DocuSign, Tetra Tech, Nvidia, ViSenze, ServiceNow, Pointr, Directly, Rulai, Tamr, dan Aurea Software.

6. *Artificial Intelligence* di bidang *Finance* atau Keuangan

Dalam bidang keuangan, AI dilakukan untuk melakukan analisa dalam cara mengurangi hutang, menghilangkan penipuan, dan memberikan penawaran dengan rating diterima tertinggi. Perusahaan tersebut adalah HighRadius, Signifyd, Numberai, Cleo, Fount, Upstart, dan Brighterion.

7. *Artificial Intelligence* di bidang Edukasi

Perusahaan di bidang edukasi ini menyediakan jasa untuk membantu siswa dan guru dalam memberikan tutor, kurikulum, dan tanggapan secara langsung. Dengan adanya jasa AI ini sangat membantu dan mempermudah sistem edukasi. Perusahaan yang bergelut dalam bidang ini adalah Riiid, Iris.Ai, Rev.Com, Clarifai, HyperScience, dan Narrative Science.

8. *Artificial Intelligence* di bidang Manufaktur atau Teknik

Perusahaan dalam bidang manufaktur atau teknik ini membuat revolusi kerja karena membuat metode produksi menjadi lebih cepat dan aman dalam pabrik. Perusahaan tersebut adalah CognitiveScale, Lobster Media, Sense Time, Bright Machines, Graphcore, Deepmind, Domino Data Lab, dan OpenAI.

9. *Artificial Intelligence* di bidang Lingkungan atau Energi

Perusahaan dalam bidang ini membuat jasa AI sebagai perangkat perencanaan dalam proyek yang dengan efisien dapat menciptakan

energi dan makanan. Perusahaan ini diantara lain adalah Sensat, Blue River Technology, Stem, Xanadu, Ambyint, Via, Siemens, dan Zymergen.

#### 10. *Artificial Intelligence* di bidang Robotik

Dalam bidang robotik, AI sendiri berperan dalam menjadi software yang diintegrasikan ke dalam sebuah mesin dan berusaha mencapai otomisasi dalam customer service dan manufaktur pabrik. Perusahaan ini adalah Bossa Nova Robotics, CloudMinds, Vicarious, HiSilicon, UiPath, Smart Eye, dan Qualcomm.

#### 11. *Artificial Intelligence* di bidang *Entertainment* atau Hiburan

Perusahaan dalam bidang entertainment ini memanfaatkan *Artificial Intelligence* dalam bentuk AR atau *Augmented Reality*, aplikasi berbasis suara dengan modul NLP atau *Natural Language Processing*, dan juga konten media sosial. Perusahaan ini adalah Discord, Facebook, Tencent, SoundHound, dan AIBrain.

Dari kategori-kategori diatas dapat dilihat bahwa *Artificial Intelligence* telah mencangkup sangat banyak bidang pekerjaan.<sup>9</sup> Terutama di bidang *E-Commerce* dimana hampir sangat banyak bidang pekerjaan yang dapat diambil alih oleh *Artificial Intelligence* seperti marketing, penjualan, dan pengurusan platform tersebut. Namun, Tidak hanya itu tetapi ada juga bidang baru yang muncul dimana *Artificial Intelligence* tersebut dibuat secara spesifik dengan

---

<sup>9</sup> Datamation, "100 Top Artificial Intelligence (AI) Companies in 2023". <https://www.datamation.com/featured/ai-companies/#financial>, diakses 2 Juni 2023

bidang pekerjaan dan cakupan pekerjaan yang perusahaan pengguna *Artificial Intelligence* tersebut nantinya akan gunakan. Namun, sistem pembuatan *Artificial Intelligence* tersebut baik dibuat spesifik sesuai dengan kemauan perusahaan atau menggunakan jasa yang sudah ada perlu menggunakan data-data pribadi yang merupakan kepemilikan perusahaan. Data tersebut dapat berupa data pelanggan, data penjualan, data keuangan, data supplier, data keuntungan, data marketing, dan banyak lagi. Dengan data tersebut diberikan kepada tangan pihak ketiga yang membuat *Artificial Intelligence* bagi perusahaan tersebut membuat sebuah celah atau peluang dimana data tersebut dapat disalah gunakan atau terkespos kepada kompetisi perusahaan atau bahkan publik bagi semua orang. Jika hal tersebut terjadi maka sama saja seperti rahasia dagang dari perusahaan tersebut telah terkespos atau terbuka untuk umum yang dapat mengakibatkan kerugian besar bagi perusahaan tersebut. Selain itu juga terjadi pelanggaran privasi terhadap kepemilikan pribadi perusahaan. Namun, hal ini dapat saja terjadi semata-mata bukan karena kesalahan pihak ketiga namun karena di era abad ke 21 ini semua hal tergantung pada teknologi bisa saja hal tersebut merupakan serangan *cyber* dari pihak yang tidak bertanggung jawab dengan tujuan tertentu.

Untuk mencegah adanya serangan *cyber* atau kebobolan data terhadap data pribadi perusahaan, maka biasanya langkah yang dasar yang dilakukan oleh para IT adalah dengan mempersempit akses terhadap data tersebut. Maksudnya adalah hanya orang-orang tertentu yang akan menggunakan data tersebut diperbolehkan untuk mengakses dengan tujuan penggunaan data adalah

pengembangan *Artificial Intelligence* itu sendiri. Selain itu keamanan data juga pasti dipastikan dengan database penyimpanan data tersebut adalah milik perusahaan pihak ketiga sendiri.

Ketika terjadi pembobolan data maka pihak perusahaan yang data pribadinya itu dibobol berhak untuk menuntut pihak ketiga, yaitu penyedia jasa *Artificial Intelligence* dengan tuduhan pidana maupun perdata yang melanggar Undang-Undang Rahasia Dagang. Di Indonesia sendiri, Rahasia Dagang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, yang selanjutnya disebut dengan UURD. Peraturan ini dibentuk dengan tujuan untuk mengadili dan mengatur tentang Hak Kekayaan Intelektual Rahasia Dagang di Indonesia. Undang-Undang ini sendiri dibentuk berdasarkan pertimbangan bahwa dalam kemajuan industri bersaing perdagangan nasional dan internasional Indonesia perlu diciptakan lingkungan kondusif untuk terjadi kreasi dan inovasi dalam masyarakat dengan memastikan perlindungan hukum Rahasia Dagang pelaku usaha sebagai bagian HAKI. Kemudian pertimbangan kedua adalah telah ada ratifikasi atas *Agreement Establishing the World Trade Organization* (persetujuan pembentukan organisasi perdagangan dunia) yang mencakup *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Persetujuan TRIPs) dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1994 maka itu perlu ada peraturan sendiri mengenai Rahasia Dagang. Oleh sebab jika terjadi sengketa atas terlanggar kerahasiaan dagang suatu perusahaan oleh penyedia jasa dalam hukum Indonesia akan diadili melalui Undang-Undang berikut.

Berdasarkan problematika tersebut, penulis membuat penelitian berikut dengan tujuan menjawab pertanggungjawaban hukum dari penyedia jasa *Artificial Intelligence* jika terjadi kebocoran data rahasia perusahaan *E-Commerce* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaturan perlindungan data rahasia perusahaan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang?
2. Bagaimana pertanggungjawaban hukum penyedia jasa *Artificial Intelligence* terhadap kebocoran data rahasia perusahaan yang dilindungi menurut Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Pertama-tama, penelitian ini bertujuan untuk memecahkan persoalan hukum yang timbul akibat pertanggungjawaban penyedia jasa *Artificial Intelligence* atas kebocoran data rahasia perusahaan.
2. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu hukum ke depannya dari hasil penelitian ini.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat bermanfaat dalam menemukan dasar hukum dan akibat hukum untuk melindungi data pribadi perusahaan yang menggunakan *Artificial Intelligence* di bidang *E-commerce*. Jika nantinya ditemukan kelemahan dalam akibat hukum yang timbul akan diketahui pada tulisan ini.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis secara pembaca dapat mengerti mengenai perlindungan data pribadi sebuah perusahaan yang menggunakan *Artificial Intelligence* dalam bidang *E-Commerce* ditinjau dari Undang-Undang Rahasia Dagang dan secara akademik tulisan ini dapat menjadi sebuah referensi yang dapat digunakan oleh para peneliti lain di depan hari.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab I terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam Bab II terdiri atas tinjauan teori dalam penulisan seperti Undang-Undang Rahasia Dagang dan Teori Perlindungan Hukum serta tinjauan konseptual.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam Bab III terdiri atas metode penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, dan analisa data yang nantinya akan digunakan dalam penelitian sebagai informasi yang mendukung kesimpulan.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS**

Dalam Bab IV terdiri atas hasil penelitian yang berupa tesis/skripsi acuan dan analisis terhadap rumusan masalah pertama dan kedua dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam Bab V terdiri atas kesimpulan pertama dan kedua serta saran dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis.

