

# BAB I

## PENDAHULUAN

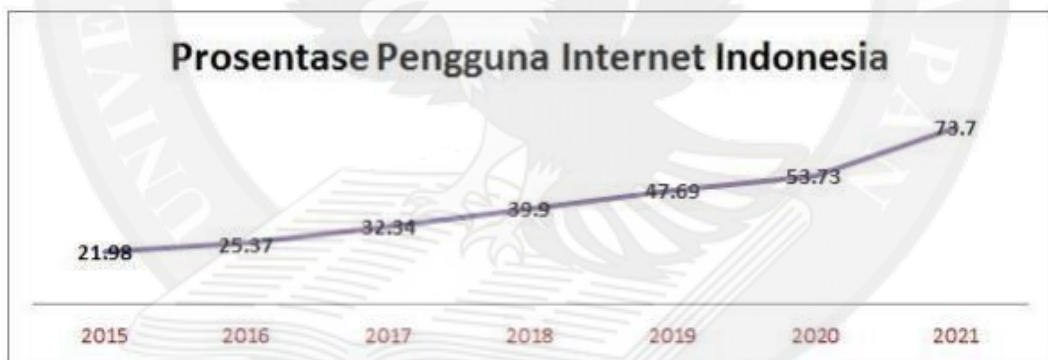
### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital yang semakin maju, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan signifikan adalah Internet of Things (IoT), yang memungkinkan berbagai perangkat untuk terhubung dan saling berkomunikasi melalui internet. Internet of Things (IoT) merupakan paradigma yang mengintegrasikan semua objek fisik ke dalam infrastruktur berbasis internet global untuk pertukaran informasi dan komunikasi. Dikenal sebagai IoT, konsep ini dengan cepat diakui sebagai kekuatan utama yang mendorong perkembangan infrastruktur teknologi yang menghubungkan benda-benda fisik ke internet (Chowdary et al., 2023). Sederhananya, IoT bekerja dengan memanfaatkan instruksi pemrograman yang setiap perintahnya bisa menghasilkan interaksi ke sesama perangkat terhubung secara otomatis tanpa adanya intervensi pengguna, bahkan dalam jarak jauh sekali pun. Era ini membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang keuangan. Penggunaan uang elektronik yang semakin marak juga meningkatkan risiko kejahatan siber seperti phishing. IoT tidak hanya mencakup perangkat seperti ponsel pintar dan komputer, tetapi juga berbagai alat rumah tangga, kendaraan, dan sistem industri<sup>1</sup>. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya

---

<sup>1</sup> Bisma Wirajovi Aulia, Muhamad Rizki, Priki Prindiyana, and Surgana Surgana. "Peran Krusial Jaringan Komputer Dan Basis Data Dalam Era Digital". *JUSTINFO / Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (December 16, 2023):<https://journal.widyatama.ac.id/index.php/justinfo/article/view/1253>

internet, telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Di Indonesia, penggunaan internet mengalami lonjakan yang sangat dramatis dalam beberapa tahun terakhir. Data dari Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) menunjukkan bahwa pada tahun 2015, tingkat penetrasi internet hanya mencapai 21,98% dari total 273 juta penduduk. Namun, angka tersebut meningkat menjadi 73,70% pada tahun 2021, mencerminkan peningkatan sebanyak 51,72% dalam waktu enam tahun. Peningkatan ini menunjukkan bahwa semakin banyak masyarakat yang mengakses informasi secara online, berbelanja, bekerja dari rumah, dan menggunakan layanan digital lainnya. Hal ini juga membuka peluang bagi berbagai sektor untuk berkembang dan berinovasi, serta meningkatkan efisiensi dan produktivitas melalui pemanfaatan teknologi digital yang lebih luas<sup>2</sup>.



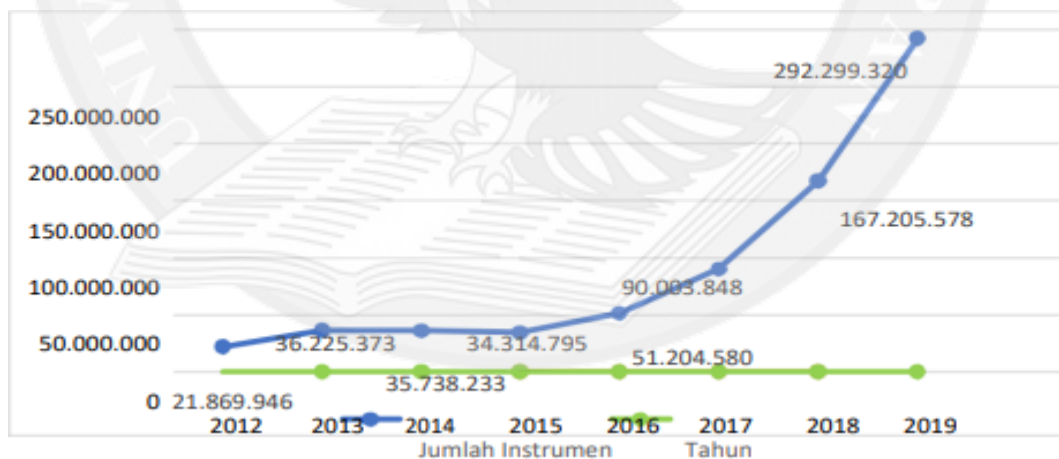
Sumber: Data diolah dari bps.go.id, pada 8 Januari 2022

Gambar 1.1. Pengguna Internet Indonesia

Dengan meningkatnya penggunaan internet, masyarakat kini lebih banyak melakukan aktivitas online, termasuk berbelanja, bekerja, belajar, hingga melakukan transaksi keuangan. Hal ini sejalan dengan perkembangan fintech dan

<sup>2</sup> Fitri Ariana Putri, "Digital Hypnotism: Studi tentang Penipuan melalui Media Online pada masa Pandemi COVID-19," Tesis, Semarang: Program Magister Komunikasi dan Penyiaran Islam, Pascasarjana, UIN Walisongo Semarang, 2022.

*E-commerce* yang kian pesat di Indonesia. Fintech, atau teknologi finansial, menawarkan berbagai kemudahan dalam pengelolaan keuangan pribadi dan bisnis, sementara *E-commerce* memfasilitasi transaksi jual beli secara online. Perkembangan ini tidak hanya mempermudah kehidupan sehari-hari, tetapi juga mendorong pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia. Kemudahan dalam bertransaksi yang ditawarkan oleh internet telah mengubah cara masyarakat melakukan aktivitas ekonomi. Salah satu inovasi penting yang muncul dari perkembangan teknologi ini adalah penggunaan *E-money* atau uang elektronik. *E-money* semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia karena menawarkan berbagai keuntungan, seperti kecepatan, efisiensi, dan keamanan dalam melakukan transaksi. Dengan menggunakan *E-money*, seseorang dapat melakukan transaksi keuangan tanpa harus membawa uang tunai, serta mempermudah proses pembayaran di berbagai platform *E-commerce*.



Sumber: Bank Indonesia, 2019.

Gambar 1.2 Jumlah Instrumen *E-money* di Indonesia Tahun 2012-2019

Perkembangan *E-money* di Indonesia menunjukkan tren yang positif dan pesat dalam beberapa tahun terakhir, meskipun awalnya tergolong sebagai inovasi

baru dan belum begitu populer. Pada awalnya, masyarakat Indonesia masih nyaman menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran. Namun, peningkatan jumlah instrumen *E-money* yang beredar memberikan indikasi bahwa penggunaan *E-money* akan terus meningkat setiap tahunnya.

Data dari Bank Indonesia memperlihatkan tren peningkatan jumlah instrumen *E-money* dari tahun 2012 hingga 2019, meskipun terdapat penurunan pada tahun 2014-2015. Namun, dari tahun 2016 hingga akhir 2019, jumlah instrumen *E-money* meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa penggunaan *E-money* semakin efektif dan efisien.

Tabel 1 Jumlah Transaksi E-money di Indonesia Tahun 2012-2019

Tahun	Jumlah Transaksi	Pertumbuhan (%)
2012	100.623.916	-
2013	137.900.779	37,04
2014	203.369.990	47,47
2015	535.579.528	163,35
2016	683.133.352	27,55
2017	943.319.933	38,08
2018	2.922.698.905	209,83
2019	5.226.699.919	78,83

Sumber: Bank Indonesia, 2019

Tabel 1 menunjukkan jumlah transaksi *E-money* yang meningkat dari tahun ke tahun. Pertumbuhan transaksi tertinggi terjadi pada tahun 2018 dengan peningkatan sebesar 209,83% dan jumlah transaksi mencapai 2.922.698.905. Pertumbuhan terendah terjadi pada tahun 2016 dengan peningkatan sebesar 27,55% dan jumlah transaksi sebesar 683.133.352. Pesatnya perkembangan *E-money*

didasari oleh berbagai keuntungan yang ditawarkan, baik bagi pengguna, industri, maupun Bank Indonesia. Selain itu, Indonesia telah memiliki lebih dari 20 perusahaan yang menerbitkan *E-money*, baik dari sektor perbankan maupun non-perbankan. Hal ini menunjukkan bahwa *E-money* semakin diterima dan digunakan oleh masyarakat Indonesia sebagai alat pembayaran yang praktis dan efisien<sup>3</sup>.

Meskipun perkembangan ini membawa banyak kemudahan dan efisiensi, di sisi lain juga menciptakan peluang bagi penjahat siber untuk melakukan kejahatan, salah satunya adalah phishing. Phishing adalah tindakan penipuan yang bertujuan untuk memperoleh informasi pribadi, seperti username, password, dan detail kartu kredit, dengan menyamar sebagai entitas tepercaya dalam komunikasi elektronik. Serangan phishing biasanya dilakukan melalui email, pesan instan, atau situs web palsu yang dirancang untuk menipu korban agar memberikan informasi sensitif mereka. Di Indonesia, kasus phishing semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan pengguna internet dan adopsi teknologi IoT. Berdasarkan data dari laporan tahunan keamanan siber, terdapat peningkatan signifikan dalam jumlah serangan phishing di Indonesia. Banyak pengguna *E-money* menjadi korban penipuan ini, yang mengakibatkan kerugian finansial yang besar. Fenomena ini menunjukkan bahwa masyarakat masih rentan terhadap serangan siber, terutama karena kurangnya pemahaman dan kesadaran akan ancaman tersebut.

Phishing sering kali memanfaatkan kelemahan manusia (*human factor*) sebagai titik masuk. Teknik-teknik yang digunakan oleh pelaku semakin canggih,

---

<sup>3</sup> Elda Reyhan dan Amri. "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Referensi terhadap Niat Menggunakan E-Money pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Islam* 2, no. 2 (2020): 117-118. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/index/user>.

mulai dari email palsu, situs web tiruan, hingga pesan instan yang terlihat meyakinkan. Penipuan melalui *E-money* menjadi salah satu modus yang paling umum, mengingat kemudahan dan popularitas penggunaan *E-money* di kalangan masyarakat. Menurut penelitian, banyak korban yang tidak menyadari bahwa mereka telah menjadi target phishing sampai terjadi kerugian finansial.

Dengan meningkatnya penggunaan *E-money* dan popularitas teknologi IoT, penting bagi masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang ancaman phishing. Langkah-langkah pencegahan, seperti edukasi tentang keamanan siber dan penggunaan perangkat lunak pelindung, dapat membantu mengurangi risiko menjadi korban phishing. Selain itu, kerjasama antara pemerintah, penyedia layanan internet, dan masyarakat luas sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih aman.

Meningkatnya kasus phishing di Indonesia menjadi perhatian serius, terutama selama pandemi COVID-19. Data dari Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Polri menunjukkan bahwa selama periode Januari hingga September 2020, terdapat 649 laporan penipuan online yang berhasil merugikan 59% korban. Lonjakan ini menunjukkan bahwa kejahatan siber, termasuk phishing, semakin marak dan beragam, memanfaatkan berbagai platform yang umum digunakan oleh masyarakat, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan situs *E-commerce*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi memberikan kemudahan, risiko terhadap keamanan informasi pribadi juga meningkat.

Laporan dari situs Cekrekening.id mencatat bahwa hingga 115.756 kasus penipuan online melalui platform *E-commerce* terjadi pada tahun 2021. Penipuan

berbasis digital bukanlah fenomena baru, tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, modus operandi pelaku semakin canggih dan sulit dideteksi. Banyak pengguna *E-money* yang belum memahami bagaimana mengenali tanda-tanda phishing dan langkah-langkah pencegahan yang dapat diambil, menjadikan mereka sasaran empuk bagi pelaku kejahatan. Di Indonesia, meskipun belum ada undang-undang khusus yang mengatur tentang phishing, pelaku dapat dijerat dengan ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 378 yang mengatur tentang penipuan, serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam UU ITE, Pasal 35 jo. Pasal 51 mengatur tentang pemalsuan informasi elektronik yang digunakan untuk menipu korban dengan membuat situs palsu yang menyerupai situs asli. Namun, implementasi UU ITE dalam mengatasi kasus phishing masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk sistem pembuktian yang rumit dan kurangnya koordinasi antara lembaga terkait<sup>4</sup>.

Fenomena ini mencerminkan adanya *das sein*, yaitu kenyataan yang terjadi di masyarakat, di mana banyak pengguna *E-money* menjadi korban penipuan phishing. Berita-berita tentang penipuan keuangan melalui *E-money* sering kali menghiasi media massa, menunjukkan betapa seriusnya masalah ini. Peningkatan jumlah laporan kejahatan siber selama pandemi COVID-19 menandakan bahwa masyarakat masih rentan terhadap penipuan yang menggunakan berbagai platform

---

<sup>4</sup> Irma Yurita, M. Kevin Ramadhan dan M. Candra, "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perkembangan Tindak Pidana Cybercrime (Studi Kasus Phising Sebagai Ancaman Keamanan Digital)," *Jurnal Hukum, Legalita* 5, no. 2 (2023).

digital yang populer.

UU ITE yang bertujuan untuk melindungi pengguna teknologi informasi dari berbagai bentuk kejahatan siber, termasuk phishing. Namun, meskipun UU ITE telah diterapkan, efektivitasnya dalam mengatasi kejahatan phishing masih dipertanyakan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa regulasi yang ada belum sepenuhnya mampu mencegah terjadinya penipuan online. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana regulasi dan kebijakan yang ada dapat diperkuat untuk memberikan perlindungan yang lebih baik bagi pengguna di era digital yang semakin kompleks.

Salah satu tantangan utama dalam implementasi UU ITE adalah kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang cara melindungi diri dari serangan phishing. Banyak pengguna *E-money* yang belum memahami bagaimana mengenali tanda-tanda phishing dan langkah-langkah yang dapat diambil untuk mencegahnya. Edukasi kepada masyarakat mengenai risiko dan cara pencegahan sangat penting dalam upaya menanggulangi kejahatan siber ini. Kampanye kesadaran dan sosialisasi mengenai keamanan digital perlu digencarkan, terutama di kalangan pengguna internet yang rentan, seperti anak-anak, remaja, dan orang tua<sup>5</sup>. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) di Indonesia merupakan landasan hukum yang mengatur penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik. UU ITE bertujuan untuk memberikan kepastian hukum, perlindungan terhadap pengguna, serta mendorong perkembangan

---

<sup>5</sup> Azzahra Ayu Nur Permata dan Elfrida Ratnawati, "Tinjauan Kasus Cyber Phishing 16 Shop Berdasarkan UU ITE Nomor 19 Tahun 2016," <https://review-unes.com/>, Vol. 6, No. 1, September 2023, DOI: <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1>.



teknologi informasi. Namun, implementasi UU ITE dalam konteks penanggulangan phishing masih menghadapi berbagai tantangan.

UU ITE telah mengatur sejumlah pasal yang berkaitan dengan keamanan informasi dan sanksi terhadap pelaku kejahatan siber. Misalnya, Pasal 30 UU ITE mengatur tentang akses ilegal ke sistem elektronik, dan Pasal 31 mengatur tentang penyadapan ilegal, dan pasal 32 ayat 2 mengatur tentang memindahkan atau mentransfer informasi atau dokumen elektronik orang lain yang tidak berhak. Selain itu, Pasal 35 dan Pasal 36 mengatur tentang manipulasi data elektronik yang dapat merugikan orang lain. Namun, efektivitasnya dalam menangani kasus phishing masih perlu ditingkatkan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya penegakan hukum yang konsisten dan edukasi yang memadai bagi masyarakat mengenai ancaman phishing dan cara menghadapinya.

Beberapa studi menunjukkan bahwa meskipun UU ITE memiliki kerangka hukum yang cukup kuat untuk menangani kejahatan siber, dalam praktiknya, penegakan hukum sering kali terhambat oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya sumber daya manusia yang terlatih, keterbatasan teknologi, dan birokrasi yang rumit. Selain itu, kurangnya koordinasi antara berbagai lembaga penegak hukum juga menjadi kendala dalam menindak pelaku phishing secara efektif. Dengan adanya kebutuhan untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam tentang implementasi UU ITE dalam mengatasi phishing, dengan fokus pada studi kasus penipuan keuangan melalui *E-money*. Kenyataannya bahwa meskipun UU ITE telah mengatur perlindungan terhadap pengguna teknologi informasi, namun dalam praktiknya, masyarakat masih sering kali

menjadi korban phishing. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang diatur oleh hukum positif dengan realitas yang terjadi di masyarakat.

Banyak korban yang merasa kurang dilindungi oleh hukum dan merasa kesulitan untuk mendapatkan keadilan. Di sisi lain, penegakan hukum terhadap pelaku phishing juga masih belum maksimal, yang menyebabkan para pelaku phishing merasa bahwa tindakan mereka sulit untuk ditindaklanjuti secara hukum. Misalnya, dalam beberapa kasus phishing yang diangkat oleh media, korban sering kali merasa frustrasi karena proses hukum yang panjang dan berbelit-belit. Selain itu, banyak korban yang merasa bahwa pelaku tidak mendapatkan hukuman yang setimpal dengan kerugian yang mereka alami. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada banyak ruang untuk perbaikan dalam implementasi UU ITE untuk mengatasi phishing.

Penelitian ini sangat penting untuk mendalami implementasi UU ITE dalam menghadapi phishing, terutama terkait penipuan keuangan melalui *E- money*. Dengan memahami bagaimana fenomena phishing terjadi di masyarakat dan bagaimana UU ITE dapat diterapkan secara efektif, diharapkan akan ditemukan solusi yang lebih efisien untuk meningkatkan perlindungan terhadap pengguna teknologi informasi.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam merumuskan kebijakan yang lebih baik serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keamanan informasi. Hal ini akan menjadi panduan bagi pembuat kebijakan dan para pemangku kepentingan dalam upaya untuk memperkuat regulasi serta meningkatkan kesadaran akan ancaman phishing, sehingga dapat mengurangi

risiko penipuan di era digital yang terus berkembang. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta ekosistem digital yang lebih aman dan dapat dipercaya, sejalan dengan tujuan yang diamanatkan oleh UU ITE.

Untuk mendukung penelitian ini, berbagai sumber rujukan akan digunakan. Seperti Laporan Tahunan Keamanan Siber Indonesia 2023 yang memberikan data dan analisis mengenai tren dan perkembangan ancaman siber di Indonesia, termasuk phishing. Laporan ini akan menjadi dasar penting dalam memahami situasi keamanan siber saat ini dan sejauh mana masalah phishing telah mempengaruhi pengguna teknologi informasi di Indonesia. Kerangka hukum yang akan menjadi landasan utama dalam analisis salah satunya seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). UU ini memberikan landasan teoritis untuk memahami bagaimana hukum di Indonesia mengatur perlindungan terhadap pengguna teknologi informasi dan bagaimana hukum tersebut diterapkan dalam kasus-kasus phishing.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut mengenai efektivitas UU ITE dalam mengatasi phishing, khususnya dalam konteks penipuan keuangan melalui *E-money*, serta menawarkan solusi dan rekomendasi untuk meningkatkan perlindungan terhadap pengguna teknologi informasi di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya menciptakan ekosistem digital yang lebih aman dan terpercaya, serta mendorong peningkatan kualitas penegakan hukum dalam menghadapi ancaman siber.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaturan UU ITE Pasal 32 ayat 2 dalam tindak pidana manipulasi data atau informasi elektronik di Indonesia?
2. Bagaimana penerapan sanksi pidana terhadap manipulasi data atau informasi elektronik di Indonesia dalam kasus Putusan Nomor: 958/Pid.Sus/2020/PNPbr?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis secara mendalam pengaturan hukum terkait tindak pidana manipulasi data atau informasi elektronik di Indonesia, khususnya pada Pasal 32 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
2. Mengevaluasi penerapan sanksi pidana dalam kasus manipulasi data atau informasi elektronik di Indonesia dengan menggunakan putusan pengadilan sebagai studi kasus.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian adalah suatu proses yang sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi guna menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis. Hasil dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi dunia akademik, tetapi juga memiliki implikasi yang luas bagi kehidupan masyarakat.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian hukum pidana siber, khususnya terkait dengan penerapan UU ITE dalam menangani tindak pidana manipulasi data atau informasi elektronik. Temuan penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang bagaimana peraturan perundang-undangan yang ada berfungsi dalam praktik, serta kekurangan dan tantangan yang dihadapi dalam penerapannya.
2. Penelitian ini juga dapat memperkaya teori tentang kejahatan siber, dengan fokus pada jenis kejahatan seperti phishing yang melibatkan E-money. Pembahasan terkait fenomena tersebut memberikan pemahaman lebih dalam mengenai dinamika kejahatan berbasis teknologi informasi, yang semakin relevan seiring dengan berkembangnya teknologi dan transaksi elektronik di Indonesia.
3. Melalui analisis terhadap penerapan sanksi pidana dalam kasus manipulasi data elektronik, penelitian ini berupaya memberikan sumbangan pemikiran dalam teori penegakan hukum berbasis teknologi, dengan menilai apakah undang-undang yang ada sudah cukup efektif untuk mengatasi tantangan yang muncul dalam ranah kejahatan elektronik.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Rekomendasi untuk Pemerintah dan Pembuat Kebijakan: Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pembuat kebijakan di Indonesia dalam merumuskan langkah-langkah yang lebih efektif dalam pencegahan dan penanganan kejahatan siber, terutama yang berkaitan dengan manipulasi data elektronik. Hal ini dapat meliputi revisi atau pembaruan UU ITE untuk memperkuat sanksi dan pengawasan terkait tindak pidana siber.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang implementasi UU ITE dalam praktik penegakan hukum, khususnya terkait tindak pidana manipulasi data elektronik. Temuan ini juga bisa digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi aparat penegak hukum dalam menangani kasus kejahatan siber, melalui pelatihan khusus dan peningkatan pemahaman terhadap teknologi.
3. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai potensi ancaman kejahatan siber, khususnya terkait dengan phishing yang dapat merugikan pengguna E-money. Rekomendasi yang diajukan dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan organisasi masyarakat untuk merancang program literasi digital yang lebih efektif, guna mengurangi tingkat kerugian akibat manipulasi data elektronik.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan secara garis besar terdiri dari 5 bab yang satu sama lain memiliki keterkaitan. Sistematika pada penulisan proposal skripsi dan skripsi memberikan gambaran dan logika berpikir dalam penelitian. Berikut uraian dari masing-masing bab yang bisa dijelaskan secara lebih mendetail:

### 1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian paling awal yang disusun oleh peneliti.

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan berbagai aspek penting yang menjadi dasar dari penelitian. Bagian ini meliputi:

- a. Latar Belakang: Menjelaskan konteks dan alasan pentingnya penelitian ini dilakukan. Latar belakang ini menggambarkan kondisi atau fenomena yang mendorong penelitian, serta relevansi penelitian terhadap bidang studi yang lebih luas.
- b. Rumusan Masalah: Merumuskan masalah atau pertanyaan penelitian yang hendak dijawab. Bagian ini berfungsi untuk memberikan fokus dan arah yang jelas dalam penelitian.
- c. Tujuan Penelitian: Menyatakan secara jelas tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Tujuan penelitian harus sesuai dengan rumusan masalah yang telah diidentifikasi.
- d. Manfaat Penelitian: Menguraikan manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini. Manfaat ini bisa berupa kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan atau aplikasi praktis dalam bidang terkait.

- e. **Sistematika Penulisan:** Memberikan gambaran umum mengenai struktur dan alur penulisan skripsi. Bagian ini membantu pembaca memahami bagaimana penelitian ini akan disajikan secara keseluruhan.

## 2. Bab II: Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi landasan teori yang berkaitan dengan tema penelitian yang relevan serta mencakup hasil-hasil penelitian sebelumnya yang sejenis.

Bagian ini terdiri dari:

- a. **Tinjauan Teori:** Analisis dan pembahasan tentang berbagai teori yang relevan dengan suatu topik penelitian. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi landasan teori yang mendasari masalah yang diteliti, memahami perspektif yang berbeda, dan menyusun kerangka konseptual yang dapat mendukung analisis data. Tinjauan ini membantu peneliti dalam merumuskan hipotesis dan memberikan konteks bagi hasil penelitian yang diperoleh.
- b. **Tinjauan Konseptual:** Proses analisis dan sintesis dari berbagai konsep yang relevan dengan suatu topik atau masalah penelitian. Dalam tinjauan ini, peneliti mengidentifikasi, mendefinisikan, dan menjelaskan konsep-konsep kunci serta hubungan di antara mereka. Tujuannya adalah untuk membangun pemahaman yang jelas tentang fenomena yang diteliti dan untuk menyusun kerangka teoritis yang dapat memandu analisis dan interpretasi data.

## 3. Bab III: Metode Penelitian



Bab ini berisi cara atau prosedur sistematis yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis.

- a. Jenis Penelitian: Kategori atau tipe penelitian yang dilakukan berdasarkan tujuan, metode, dan karakteristik yang berbeda. Jenis penelitian dapat berupa kualitatif, kuantitatif, atau campuran.
- b. Jenis Data: Tipe informasi yang dikumpulkan dalam penelitian. Jenis data terdiri dari data primer yaitu Informasi yang diperoleh langsung dari sumber aslinya, data sekunder yaitu Informasi yang diperoleh dari sumber yang telah ada sebelumnya, dan data tersier yaitu informasi yang diperoleh dari pengolahan atau sintesis data primer dan sekunder. Biasanya, data ini disajikan dalam bentuk ringkasan, analisis, atau laporan yang mengumpulkan informasi dari berbagai sumber.
- c. Cara Perolehan Data: Metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Ini mencakup berbagai cara, seperti survei, wawancara, observasi, dan studi pustaka.
- d. Jenis Pendekatan: Metode atau perspektif yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pendekatan dapat bersifat deskriptif, eksperimental, atau fenomenologis, tergantung pada tujuan dan objek penelitian.
- e. Analisa Data: Proses untuk mengolah dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan, guna menarik kesimpulan atau membuat keputusan. Analisis data dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti

statistik untuk data kuantitatif atau analisis tematik untuk data kualitatif.

#### 4. Bab IV: Hasil Penelitian dan Analisis

Bab ini menjelaskan bagian laporan penelitian yang menyajikan temuan data yang diperoleh dari penelitian. Di dalamnya, peneliti mempresentasikan hasil dalam bentuk tabel, grafik, atau deskripsi dan menjelaskan temuan tersebut secara ringkas. Selanjutnya, analisis dilakukan untuk menginterpretasikan data, mengidentifikasi pola, dan mendiskusikan implikasi serta relevansi temuan terhadap pertanyaan penelitian dan literatur yang ada.

- a. Hasil Penelitian: berisi tentang data dan/atau informasi yang didapat pada saat melakukan penelitian. Data dan/atau informasi tersebut terdiri dan tidak terbatas pada:
  - 1) Disertasi Program Doktor (Strata-3);
  - 2) Journal International;
  - 3) Skripsi, Tesis;
  - 4) Jurnal Nasional;
  - 5) Naskah Akademik sebuah Rancangan Undang-Undang;
  - 6) Putusan Pengadilan atau Lembaga Alternatif Penyelesaian Sengketa dan/atau Putusan Pengadilan Negara lain;
  - 7) Interview, Focus Group Discussion (FGD), Observasi.
- b. Analisis Perumusan Masalah Pertama: proses untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengklarifikasi masalah yang akan diteliti. Dalam

analisis ini, peneliti menguraikan komponen-komponen dari rumusan masalah, seperti latar belakang, tujuan, dan relevansi penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa rumusan masalah jelas, spesifik, dan dapat dijawab melalui metode penelitian yang dipilih, sehingga menghasilkan temuan yang bermanfaat dan relevan.

- c. Analisis Perumusan Masalah Kedua: Pada analisis rumusan masalah pertama dan kedua ini, bahwa rumusan analisis terbentuk dari data dan/atau informasi pada hasil penelitian yang terdapat dalam sub bab 4.1 dengan tinjauan pustaka yang terdapat dalam Bab II, sehingga rujukan halaman pada sub bab 4.1 dan rujukan halaman pada Bab II terlihat dalam uraian analisis ini.

## 5. Bab V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini adalah laporan penelitian yang merangkum hasil dan temuan utama yang diperoleh. Di sini, peneliti menyajikan kesimpulan yang menjelaskan relevansi hasil penelitian terhadap rumusan masalah yang diajukan. Selain itu, bagian ini juga memberikan saran untuk penelitian selanjutnya atau rekomendasi praktis yang dapat diambil berdasarkan temuan penelitian tersebut.

- a. Kesimpulan: ringkasan dari hasil dan temuan utama suatu penelitian yang menjelaskan bagaimana data yang diperoleh menjawab rumusan masalah. Kesimpulan menyajikan poin-poin penting secara jelas dan terfokus, serta mengaitkan hasil penelitian dengan tujuan yang telah ditetapkan. Bagian ini juga memberikan gambaran tentang kontribusi

penelitian terhadap bidang studi yang relevan.

- b. Saran: rekomendasi atau pendapat yang diberikan berdasarkan hasil penelitian, yang ditujukan untuk meningkatkan praktik, kebijakan, atau penelitian di masa depan. Saran biasanya mencakup rekomendasi untuk tindakan yang dapat diambil oleh pihak terkait, serta ide untuk penelitian lanjutan yang dapat mengeksplorasi aspek-aspek yang belum diteliti. Bagian ini bertujuan untuk memberikan arahan yang bermanfaat dan praktis berdasarkan temuan yang telah diperoleh.

