

## BAB I

### LATAR BELAKANG PEMILIHAN KASUS

#### A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komputer ( TIK ) telah mengalami kemajuan yang pesat dan juga berjalan sedemikian rupa. Hal ini terjadi setelah ditemukannya teknologi yang menghubungkan komputer dan juga internet. Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara yang bertujuan untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan juga tepat waktu, yang digunakan sebagai keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer lainnya sesuai dengan kebutuhan.<sup>1</sup>

Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi telah membantu masyarakat dalam memudahkan pekerjaan menjadi lebih sederhana, sehingga hampir seluruh bidang kehidupan menggunakan teknologi. Teknologi ini banyak berperan dalam bidang-bidang antara lain:<sup>2</sup>

1. Dalam bidang pemerintahan;

---

<sup>1</sup> Agus Mulyanto, Sumarsono dan M. Taufiq Nuruzzaman, *Pengantar Teknologi Informasi*, modul bahan ajar teknik informatika universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, hlm. 2.

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 3.

2. Dalam bidang keuangan dan perbankan;
3. Dalam bidang pendidikan.

Internet merupakan media komunikasi yang paling berkembang saat ini, dimana internet saling menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia, tanpa mereka mengetahui keberadaan lawan komunikasinya. Informasi dapat dikirim dalam berbagai bentuk seperti suara, gambar, teks, data, maupun kombinasinya. Internet merupakan singkatan dari *interconnection network* karena fungsinya yang menghubungkan jaringan dari jaringan jaringan komputer yang ada di dunia. Secara definitif, internet adalah jaringan yang menghubungkan berbagai komputer dari berbagai tempat untuk saling terhubung dan bertukar data dan dapat juga bertukar informasi.<sup>3</sup>

Kemajuan teknologi informasi internet dengan segala bentuk manfaat di dalamnya membawa konsekuensi negatif dimana semakin mudahnya para penjahat untuk melakukan aksinya yang dapat semakin meresahkan masyarakat. Penyalahgunaan inilah yang kemudian dikenal dengan istilah tindak pidana *cyber crime*.<sup>4</sup>

Menurut Andi Hamzah dalam bukunya “aspek aspek pidana di bidang komputer” (1989) mengartikan *cybercrime* sebagai tindak pidana di bidang komputer secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara ilegal. Menurut kepolisian Inggris *cybercrime* adalah segala macam penggunaan

---

<sup>3</sup> Jubilee Enterprise, 2013, *Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula*, PT Elex, Jakarta, hlm. 2.

<sup>4</sup> Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber crime) Suatu Pengantar*, Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 47.

jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan / atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital.<sup>5</sup>

*Cybercrime* memiliki karakter yang khas dibandingkan kejahatan konvensional, antara lain:<sup>6</sup>

1. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi di ruang/wilayah maya (cyberspace), sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi hukum negara mana yang berlaku terhadapnya;
2. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apapun yang bisa terhubung dengan internet;
3. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materil maupun immateril (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan kejahatan konvensional;
4. Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya. Perbuatan tersebut seringkali dilakukan secara transnasional atau melintasi batas negara.

Tindak pidana *cybercrime* di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 dan telah diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE). Undang-Undang ITE

---

<sup>5</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2010, *Kejahatan Mayantara ( Cyber Crime)*, PT Revika Aditama, Bandung, hlm. 40.

<sup>6</sup> Deris Setiawan, 2005, *Sistem Keamanan Komputer*, PT Elex Media Komputindo Jakarta, hlm. 40.

tidak memberikan definisi mengenai *cybercrime*, tetapi membaginya menjadi beberapa pengelompokan yang mengacu pada *Conventions on cybercrime*.<sup>7</sup>

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa *cybercrime* dapat di definisikan adalah segala bentuk kejahatan yang terjadi di dunia maya atau internet. *Cybercrime* merupakan tindakan kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama.<sup>8</sup> *Cybercrime* yaitu kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi komputer khususnya internet. *Cybercrime* didefinisikan sebagai perbuatan melanggar hukum yang memanfaatkan teknologi komputer yang berbasis pada kecanggihan perkembangan teknologi internet.<sup>9</sup>

Tindak pidana *cybercrime* telah banyak terjadi di Indonesia, yang baru baru ini terjadi adalah tindak pidana *skimming* yang dilakukan melalui mesin anjungan tunai mandiri (ATM). Menurut Dian Eka Kudusma Wardani dalam jurnalnya, menjelaskan Tindak Pidana *Skimming* adalah tindakan pencurian informasi kartu kredit atau debit dengan cara menyalin informasi yang terdapat pada kartu ATM secara ilegal. Pelaku bisa mendapatkan data nomor kartu kredit atau debit korban dengan menggunakan perangkat elektronik kecil yaitu *skimmer* untuk menggesek kartu lalu menyimpan ratusan nomor kartu debit korban.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup>Josua Sitompul, “ *Landasan Hukum Penanganan Cybercrime Di Indonesia*”. <https://www.hukumonline.com/clinic/detail/ulasan/c15960/landasan-hukum-penanganan-icybercrime-i-di-indonesia/> , dikunjungi pada tanggal 12 Mei 2020 Jam 12.33.

<sup>8</sup> Agus Rahardjo, 2002, *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 12.

<sup>9</sup> Budi Raharjo, 2002, *Memahami Teknologi Informasi*, Elexmedia Komputindo, Jakarta, hlm. 23.

<sup>10</sup> Dian Eka Kusuma Wardani; Maskun, 2019, *Kejahatan Skimming Sebagai Salah Satu Bentuk Cyber Crime*, Jurnal Jurisprudentie Vol. 6, No. 1, 2019, hlm. 169.

ATM merupakan terminal elektronik yang disediakan bank yang membolehkan nasabahnya untuk melakukan berbagai transaksi, diantaranya untuk melakukan penarikan tunai dari rekening simpanannya di bank, melakukan setoran, cek saldo, atau transaksi pemindahan dana. Pemanfaatan ATM merupakan sejauh mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya sehingga mengambil keputusan untuk menggunakan ATM karena dinilai lebih efisien dan efektif.<sup>11</sup>

*Skimming* dilakukan dengan mekanisme mencuri data nasabah tersimpan dalam magnetik strip pada kartu ATM dan dikirim secara nirakabel. Cara pencurian data ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu umumnya pertamanya pelaku memasang alat *skimmer* pada mulut mesin ATM sehingga pelaku mendapatkan data di kartun si nasabah, lalu pelaku memasang kamera tersembunyi untuk menangkap gerakan jari nasabah saat menekan pin ATM yang ditutupi.<sup>12</sup>

Tindak Pidana *Skimming* tersebut telah melanggar Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan telah diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Didalam KUHP dan Undang-undang ITE tidak ditemukan pengertian terkait tindak pidana *skimming*, tetapi tindak pidana *skimming* termasuk kedalam tindak pidana yang secara melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dimana hal tersebut diatur didalam Undang-undang ITE.

---

<sup>11</sup> Delima Sari Lubis, MA, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan ATM bagi Nasabah Perbankan*, ( Jurnal At-Tijarah Volume 3, No. 1, Juni 2017, hlm 112.

<sup>12</sup> R. Toto Sugiharto, 2010, *Tips ATM Anti Bobol: Mengenal Modus-modus Kejahatan Lewat ATM dan Tips Cerdik Menghindarinya* , Media Pressindo, Yogyakarta, hlm. 144.

Tindak pidana *skimming* seperti yang di atur dalam pasal 30 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di atas, terdiri dari unsur subjektif dan juga objektif, yaitu sebagai berikut :

Unsur Subjektif:

- a. Dengan sengaja;
- b. Tanpa hak;
- c. Secara melawan hukum.

Unsur Objektif:

- a. Setiap orang;
- b. Mengakses komputer secara melawan hukum;
- c. Milik orang lain atau publik.

Belum lama ini telah terjadi kasus tindak pidana *skimming*, di mana Kepolisian Resor Kota Padang, Sumatera Barat, menangkap lima anggota komplotan pencuri data nasabah ( skimming ) Bank Negara Indonesia ( BNI ) di Sumatera Barat. Mereka ditangkap di sebuah penginapan di Lubuk Begalung, Padang, pada hari Rabu 21 Oktober 2020. Setelah menangkap pelaku, akhirnya diketahui bahwa kelima orang itu hanya sebagai eksekutor. Sedangkan, otak yang mengendalikan kejahatan itu diduga masih berada di Malaysia<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Perdana Putra, 2020, “ Terungkap Pelaku Skimming di Padang, Diduga dikendalikan di Malaysia “, <https://regional.kompas.com/read/2020/10/23/16133651/terungkap-pelaku-skimming-di-padang-diduga-dikendalikan-dari-malaysia>, *Kompas*, ( 23 Oktober 2020 )

Pada hari Rabu tanggal 13 Mei 2020 Pengadilan Negeri Makasar mengeluarkan putusan dengan nomor perkara 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks yang pada pokok nya berisikan:<sup>14</sup>

1. Menyatakan Terdakwa I Gilca Amzulescu George Silviu dan Terdakwa II Stancu Razvan Aurelia Alias Aurelian terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “Informasi dan Transaksi Elektronik”;
2. Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa I Gilca Amzulescu George Silviu dan Terdakwa II Stancu Razvan Aurelia Alias Aurelian dengan pidana penjara masing-masing selama 8 (delapan) bulan;
3. Menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani oleh para terdakwa tersebut dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan;
4. Menetapkan agar para Terdakwa tetap berada dalam tahanan;
5. Menetapkan barang bukti berupa:
  - 1) 1 (satu) unit HP merek HUAWEI Model CLT-L09 wama hitam IMEI: 867259035271182 termasuk di dalamnya SIM Card Smartireen IMSI: 89620923402029917904;
  - 2) 1 (satu) unit HP merek HUAWEI P30 Pro wama putih pearl IMEI: 1 867380040686816 IMEI 2: 867380040699827 termasuk di dalamnya SIM Card Telkomsel IMSI: 621006592584664101 dan SIM Card Yes Prepaid IMSI: 8960152191214395410;
  - 3) 1 (satu) unit laptop merek LENOVO IDEAPAD 130-151 KB Wama Hitam;
  - 4) 1 (satu) unit laptop Merek HP Mode) 14-ck010TU Wama Hitam;
  - 5) 4 (empat) buah Hidden Camera (CCIV) yang 2 (dua) diantaranya menempel pada fascia;
  - 6) 1 (satu) buah deep insert Skimmer dengan baterai tanam;

---

<sup>14</sup> Putusan Pengadilan Negeri, Nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks

- 7) 1 (satu) buah deep insert Skimmer lengkap dengan baterai bulat merek energizer;
- 8) 2 (dua) buah adapter memory card merek Sandisk warna hitam;
- 9) 1 (satu) buah kanopi pinpad warna hijau;
- 10) 1 (satu) buah Flash drive 32 GB warna putih merek Lexar;
- 11) 1 (satu) buah OTG warna hitam;
- 12) 5 (lima) buah kabel penghubung charger hidden kamera;
- 13) 2 (dua) buah alat pencongkel hidden kamera;
- 14) 2 (dua) buah charger kodok warna putih yang sudah dimodifikasi;
- 15) 1 (satu) buah solder Listnik;
- 16) 1 (satu) buah isolasi warna hitam;
- 17) 7 (tujuh) buah double Tip;
- 18) 3 (tiga) buah obeng;
- 19) 1 (satu) buah gunting;
- 20) 1 (satu) buah pisau cutter;
- 21) 1 (satu) botol lem cair merek dial warna putih;
- 22) 3 (tiga) botol Alkohol 70%;
- 23) 2 (dua) buah Volt Meter;
- 24) 1 (satu) lembar amplas;
- 25) 8 (delapan) pendorong deep Skimmer;
- 26) 5 (lima) buah blank card;
- 27) 4 (empat) buah baterai energizer;
- 28) 1 (satu) buah tas selempang warna hitam merek EXCHANGE;
- 29) 1 (satu) buah jaket warna biru lengan panjang merek MAY\_RO bertuliskan Champion pada lengan kiri;
- 30) 1 (satu) buah deep insert Skimmer dengan baterai tanam;

31) 1 (saks) buah deep insert Skimmer lengkap dengan baterai bulat merek energizer.

**Dirampas untuk dimusnahkan.**

32) 3 (tiga) buah SIM (surat izin mengemudi) masing-masing:

- a. SIM AM B1 B (ROMANIA) an. GILCA AMZULESCU GEORGE ZILVIU;
- b. SIM AM A B (REINO DE ESPANA) an. GARSIA MARTIN DIEGO MANUEL;
- c. SIM AM B1 B (SLOEVENSKA REPUBLIKA) a.n. GIANI PERPEDEJ;

33) 1 (satu) buah pasport atas nama GILCA AMZULESCU GEORGE ZILVIU dengan nomor Pasport 056880504;

**Dikembalikan kepada terdakwa GILCA AMZULESCU GEORGE ZILVIU.**

6. Membebaskan kepada Para Terdakwa membayar biaya perkara sebesar Rp5.000,00(lima ribu rupiah);

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang telah diperbaharui dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dijadikan acuan dan dasar hukum oleh Hakim dalam menjatuhkan putusan perkara nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks, meskipun belum diatur secara khusus mengenai *skimming* tetapi hakim dalam menjatuhkan putusan menimbang dan meyakini untuk menjatuhkan dalam Undang-Undang ini, lebih jelasnya di atur dalam pasal 30 ayat (2) :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik”

Ancaman pidana pasal 46 ayat (2) : :

“Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 700.000.000,00 ( tujuh ratus juta rupiah ).”

Berdasarkan pasal 50 Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman dinyatakan bahwa putusan pengadilan harus memuat alasan dan dasar putusan, serta memuat pasal tertentu dari peraturan perundangundangan yang bersangkutan atau sumber hukum tak tertulis yang dijadikan dasar untuk mengadili. Setiap putusan pengadilan harus ditandatangani oleh ketua serta hakim yang memutus dan panitera yang ikut serta bersidang. Putusan pengadilan haruslah bersifat objektif dan didukung oleh pertimbangan pertimbangan hukum yang menjadi alasan bagi hakim dalam memutus perkara. Pertimbangan pertimbangan hukum tersebut harus mampu dipertanggungjawabkan oleh hakim yang mengeluarkan putusan.

Memperhatikan putusan Pengadilan Negeri Makasar Nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks tersebut. Hakim dalam putusannya meyakini dan menjatuhkan pidana tersebut berdasarkan kepada pasal 30 ayat (2) UU ITE dengan ketentuan pidana yaitu pasal 46 ayat (2) UU ITE. Namun nyatanya hukuman pidana yang dijatuhkan oleh hakim tersebut lebih rendah dari yang seharusnya yaitu hanya 8 ( delapan) bulan penjara dan tidak ada pidana denda,

sedangkan berdasarkan UU ITE tersebut seharusnya hakim menjatuhkan hukuman yaitu 7 ( tujuh ) tahun penjara dan/atau denda sebesar Rp700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah) tanpa ada batas minimum hukumannya. Maka hal ini menarik untuk diteliti terkait penerapan pidana oleh hakim dalam memeriksa dan memutus perkara.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Tinjauan Yuridis Putusan Hakim dalam Perkara Tindak Pidana *Skimming* yang Dilakukan Melalui Mesin Anjungan Tunai Mandiri (ATM) dalam putusan nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan sanksi pidana terhadap tindak pidana *skimming* yang dilakukan melalui mesin anjungan tunai mandiri (ATM) dalam putusan nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks ?
2. Bagaimanakah dasar pertimbangan hakim dalam memutus perkara tindak pidana *skimming* yang dilakukan melalui mesin anjungan tunai mandiri (ATM) dalam putusan nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks ?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan sanksi pidana terhadap tindak pidana *skimming* yang dilakukan melalui mesin anjungan tunai mandiri (ATM) dalam putusan nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks;
2. Untuk mengetahui dasar pertimbangan hakim dalam memutus perkara tindak pidana *skimming* yang dilakukan melalui mesin anjungan tunai mandiri (ATM) dalam putusan nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks.

### D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu hukum para pembaca khususnya dalam hukum pidana;
  - b. Untuk mengembangkan daya nalar dan daya pikir yang sesuai dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki khususnya pengetahuan tentang tindak pidana *skimming* sebagai bentuk *cybercrime*.
2. Secara Praktis
  - a. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan masyarakat tentang penerapan pidana dan pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap tindak pidana *skimming* yang

dilakukan melalui mesin anjungan tunai mandiri ( ATM ) di Pengadilan Negeri Makasar;

- b. Sebagai bahan masukan dalam rangka menyelesaikan perkara terkait bagi praktisi hukum seperti hakim dan penuntut umum.

## E. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat penting karena merupakan unsur mutlak yang harus ada di dalam penelitian dan pengembangan suatu ilmu pengetahuan.<sup>15</sup> Adapun Metode yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Pendekatan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diajukan, pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kasus (*case approach*) dan pendekatan undang-undang (*statuta approach*). Pendekatan kasus adalah pendekatan yang dilakukan dengan menelaah kasus yang berkaitan dengan isu hukum yang dihadapi, yang perlu dipahami adalah *ratio decidendi* yaitu alasan-alasan hukum yang digunakan oleh hakim untuk sampai pada putusannya.<sup>16</sup> Sedangkan pendekatan perundang-undangan adalah pendekatan yang mendekati legislasi dan regulasi.<sup>17</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis-normatif. Metode penelitian hukum normatif adalah suatu prosedur

---

<sup>15</sup> Soerjono Soekanto, 2015, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia Press, Jakarta, hlm. 7.

<sup>16</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2015, *Penelitian Hukum*, PT. Kencana, Jakarta, hlm. 158.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm. 137

penelitian ilmiah untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum dari sisi normatifnya.<sup>18</sup>

## 2. Sifat Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat deskriptif (descriptive research). Di mana penulis menggunakan data yang berbentuk uraian kalimat yang disusun secara sistematis yang akan menggambarkan hasil penelitian.<sup>19</sup>

Keadaan yang digambarkan dalam penelitian ini adalah penjelasan terhadap tindak pidana *skimming* yang dilakukan melalui mesin anjungan tunai mandiri (ATM) dalam putusan nomor 282/Pid.Sus/2020/PN.Mks. berdasarkan analisis hukum dan aturan yang berlaku.

## 3. Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### a. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari kepustakaan yaitu dokumen dokumen resmi, buku-buku, perundang-undangan, hasil-hasil penelitian lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dalam rangka mencari dan mengumpulkan bahan hukum primer, sekunder dan tersier

#### 1) Bahan Hukum Primer

---

<sup>18</sup> Jhonny Ibrahim, 2007, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia Publishing ,Malang , hlm. 57.

<sup>19</sup> Bambang Sunggono, 2018, *Metodologi Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Depok, hlm.

Bahan hukum primer adalah bahan-bahan hukum yang mengikat berupa undang-undang, yakni terdiri dari :

- a) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana ( KUHP )
- b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008  
jo Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang  
Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

## 2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang erat kaitannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer, seperti:

- a) Buku-buku;
- b) Jurnal-jurnal penelitian dan;
- c) Teori-teori dan karya tulis dari kalangan hukum lain.

## 3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder, seperti:

- a) Kamus hukum;
- b) Bahan-bahan hukum yang didapatkan di internet.

## 4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini adalah:

a. Studi Dokumen

Studi dokumen merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui data tertulis dengan menganalisis data tersebut. Dalam studi dokumen atau bahan pustaka ini penulis menggunakan buku, peraturan perundang-undangan, dan sumber tertulis lain yang berhubungan dengan penelitian tertulis.

5. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, data diolah dengan menggunakan metode *editing*, yaitu apabila para pencari data (pewawancara ataupun pengobservasi) telah memperoleh data, maka berkas-berkas catatan informasi akan diserahkan kepada pengolah data. Kewajiban pengolah data adalah meneliti kembali catatan para pencari data itu untuk mengetahui apakah catatan-catatan itu sudah cukup baik dan dapat segera disiapkan untuk keperluan proses berikutnya.<sup>20</sup>

b. Analisis Data

Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yaitu dalam bentuk kalimat-kalimat yang tersusun secara terperinci, sistematis, analisis memberikan gambaran dari permasalahan yang penulis teliti.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm. 125-126.