

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi modern ini membuat semua orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, murah dan cepat. Hal ini ditandai dengan munculnya smartphone (ponsel cerdas) yang didalamnya dapat mengampuh banyak aspek kehidupan seperti pendidikan, hiburan, ekonomi, dan sebagainya¹. Perkembangan teknologi ini juga diiringi dengan kemajuan internet sehingga smartphone dan jaringan internet adalah dua hal yang saling mendukung dan populer zaman sekarang ini. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dari penggunaan smartphone dengan jaringan internet ialah untuk kebutuhan pendidikan dimana internet menjadi sumber yang mudah dijangkau untuk memenuhi kewajiban belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar. Namun tidak bisa dipungkiri kebanyakan pengguna teknologi juga memanfaatkan jaringan untuk bermain game online².

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau smartphone jika terhubung dengan jaringan internet,

¹ Iman Pasu Marganda Hadiarto Purba, "Implementasi Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 Tentang Keekarantinaan Kesehatan Di Jawa Timur Menghadapi Pandemi COVID-19," *Journal of Chemical Information and Modeling* 4 (2021): 1–11.

² R Robby and Desya Caesaryo, "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia," *Jurnal Kertha Semaya* 9, no. 5 (2021): 848–863, <https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i05.p10>.

sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. Game online ini kemudian menjadi suatu hiburan yang kini banyak digemari oleh banyak orang baik dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk mahasiswa/i. Bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dapat memberi manfaat juga membawa petaka ³. Manfaat yang mungkin didapatkan dari game online seperti sarana sosialisasi, pengenalan teknologi, menambah kosa kata bahasa asing bahkan mampu membantu stimulasi motorik. Namun bermain game online secara berlebihan akan membawa dampak negatif seperti kecanduan yang akan mengakibatkan pengguna bermalasan untuk melakukan aktivitas yang memiliki prioritas. Bukan hanya itu, akan tetapi juga proses interaksi di dunia nyata semakin minim⁴

Beberapa genre yang terdapat pada game online seperti perang, petualangan, olahraga, puzzle, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dari berbagai macam tersebut, game dengan genre MOBA adalah genre yang memang paling populer saat ini ⁵. Game yang akan dimainkan oleh dua orang atau lebih sekaligus pada saat yang sama dan akan bertarung untuk

³ R D Putra, “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Melalui E-Commerce Berdasarkan Undang-Undang No 8 ...,” No. 8 (2022), [Http://Repository.Uir.Ac.Id/Id/Eprint/18361%0Ahttps://Repository.Uir.Ac.Id/18361/1/181010672.Pdf](http://Repository.Uir.Ac.Id/Id/Eprint/18361%0Ahttps://Repository.Uir.Ac.Id/18361/1/181010672.Pdf).

⁴ Rusdiana Simamora, “Pengaruh Lingkungan Kerja, Budaya Organisasi Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Stmik Time Medan,” Jurnal Ilmiah Smart 3, No. 2 (2019): 96–107, [Http://Stmb-Multismart.Ac.Id/Ejournal](http://Stmb-Multismart.Ac.Id/Ejournal).

⁵ Alfi Husna, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa Dsn Mui Nomor 110 Tahun 2017” 2017 (2019): 1–65.

memperebutkan kemenangan. Salah satu game bergenre yang sedang marak (booming) di masyarakat khususnya kalangan mahasiswa/i adalah game Mobile Legend. Mobile Legend adalah salah satu dari 5 besar game MOBA yang paling banyak dimainkan di pasar android. Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah sebuah game online gratis yang terinspirasi dari League of Legends. Game asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis Mobile Legend ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Empat tahun pasca kelahiran MLBB, kini game besutan Moonton ini berhasil menjadi salah satu game terpopuler di ASEAN⁶.

Game Mobile Legend berasal dari China yang ditandai dengan kemenangan tim EVOS SPORT dari Indonesia pada turnamen tingkat Internasional yang diselenggarakan pada 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia. Game ini berstrategi mempertarungkan 5 orang vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh. Game Mobile Legend sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan apalagi jika pemain yang sudah

⁶ Ibid.

kecanduan akan mempengaruhi minat belajar mereka dan berimbas terhadap prestasi belajar akademik⁷.

Pada tahun 2008 pemerintah Indonesia telah membuat dan menerbitkan undang-undang baru Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik undang-undang ini mengatur mengenai jual beli didalam jaringan internet. Di dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya⁸. Kegiatan jual beli yang dilakukan melalui komputer atau handphone dapat dikategorikan dalam transaksi elektronik. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan bahwa pelaku usaha mempunyai kewajiban untuk memberikan informasi secara lengkap dan benar, kewajiban pelaku usaha dapat dilihat dan dibaca pada Pasal 9 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan⁹

⁷ M. Ihsan Nawawi et al., "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar," *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54.

⁸ Alifa, "Pelaksanaan Pendaftaran Jaminan Fidusia Secara Elektronik Oleh Notaris Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2015 (Studi Di Kantor Notaris PPAT Dr. Hamzan Wahyudi, SH.,M.Kn, Mataram)," *Jurnal Universitas Mataram* 2, No. 1 (2022).

⁹ Maskarto Lucky Nara Rosmadi, "Analisis Faktor-Faktor Penunjang Pengembangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM)," *Seminar Nasional Ekonomi Dan Dewantara* (2019): 41–48, [Http://Ejournal.Stiedewantara.Ac.Id/Index.Php/SNEB/Article/View/410](http://Ejournal.Stiedewantara.Ac.Id/Index.Php/SNEB/Article/View/410).

Hal ini tegas disebutkan dalam Pasal 47 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik yang isinya sebagai berikut : 1. Transaksi Elektronik dapat dilakukan berdasarkan Kontrak Elektronik atau bentuk kontraktual lainnya sebagai bentuk kesepakatan yang dilakukan oleh para pihak. 2. Kontrak Elektronik dianggap sah apabila: a. Terdapat kesepakatan para pihak. b. Dilakukan oleh subjek hukum yang cakap atau yang berwenang mewakili sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. c. Terdapat hal tertentu. d. Objek transaksi tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum ¹⁰.

Berbagai kasus penipuan terkait jual beli instrumen game online sudah banyak terjadi. Salah satunya kasus penipuan didalam game mobile legends yang melibatkan Abianto Dewabrata(22) sebagai korban akibat membeli item game mobile legend (ML), dirinya harus kehilangan uang sebesar Rp.5.000.000. Modusnya pelaku mengundang korban untuk bergabung di grup WhatsApp (WA) untuk kemudian ditawarkan untuk membeli sebuah akun. Korban pun harus membayar sejumlah uang sebagai ganti akun tersebut. Setelah mengirimkan uang, korban selanjutnya dikeluarkan dari grup WA tersebut.

¹⁰ Ardian Junaedi, "Tindak Pidana Insider Trading Dalam Praktik Pasar Modal Indonesia," *Media Iuris* 3, no. 3 (2020): 299.

Kasus lain juga ditemukan yaitu ketika seseorang membeli akun atau id mobile legends tersebut tidak sesuai dengan deksripsi produk yang dijelaskan di deskripsi box oleh pelaku usaha. Dan orang yang kedua mengalami hal yang sama saat membeli akun atau id mobile legends, dia menjelaskan bahwa saat membeli akun atau id mobile legends tersebut tidak sesuai dengan *ScreenShot (SS)* akun yang ditampilkan, yang dia terima beda akun atau beda id mobile legends.

Undang – Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Pasal 4 menjelaskan bahwa salah satu hak dari konsumen adalah hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan atau jasa. Perlindungan konsumen adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan perlindungan hukum yang diberikan kepada konsumen dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya dari hal-hal yang dapat merugikan konsumen itu sendiri. Namun pada kenyataannya, banyak ditemukan di lapangan bahwa perlindungan terhadap konsumen masih dipandang sebelah mata oleh pelaku usaha serta pemerintah daerah yang bertanggung jawab terhadap perlindungan konsumen di daerah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku ¹¹.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen khususnya pada pasal 7 yang menyebutkan bahwa

¹¹ Syahrudin Nawi, “Hak Dan Kewajiban Konsumen Menurut Uu No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen,” *Pleno Jure* 7, no. 1 (2018): 1–8.

penyedia jasa wajib memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan terhadap konsumen. Hal ini sejalan dengan pengamatan yang dilakukan peneliti di Banjar Begawan, Payangan, Gianyar bahwa ditemukan beberapa anak muda melakukan pembelian akun mobile legend namun kondisi produk tersebut berbeda dengan apa yang dijanjikan sehingga dapat peneliti menyimpulkan bahwa terdapat permasalahan mengenai perjanjian jual beli antara penyedia jasa dengan konsumen.

Adanya Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang - Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang seterusnya akan disebut UU ITE menjadi bukti bahwa Negara menjamin keamanan dan melindungi siapa saja warga negaranya yang beraktifitas dalam dunia teknologi. Tetapi pada penerapannya terdapat beberapa pasal yang kontroversial dan kerap menjadi ancaman bagi mereka yang dipersalahkan atau menjadi korban dari pasal tersebut ¹².

Transaksi elektronik ini pada dasarnya melakukan transaksi melalui jaringan internet menggunakan komputer atau handphone dengan sistem komunikasi antara pembeli dan penjual dengan kesepakatan antara

¹² Rangga Dwigana Hariadi and Sulistiono Sulistiono, "Pengaruh Kualitas Situs Website, Kepercayaan Konsumen, Dan Pengalaman Berbelanja Terhadap Minat Beli Ulang Di Situs Jual Beli Online OLX," *Jurnal Informatika Kesatuan* 1, no. 1 (2021): 1–12.

keduanya ¹³. Jual beli akun game online saat ini cukup terkenal, banyaknya web penjualan akun game online bahkan ada aplikasi khusus untuk menjual akun game online. Namun didalam sistem jual beli akun game secara online ini produk yang ditawarkan terkadang memiliki spesifikasi yang tidak cocok sesuai gambaran yang diberikan oleh penjual, sebagai pembeli harus untuk mencari tahu dulu kebenaran akan akun game online yang dijual oleh penjual atau aplikasi ¹⁴.

Masalah-masalah yang telah diuraikan diatas berdampak pada hubungan hukum antara penyedia layanan dengan pengguna game. Sebab, dalam praktiknya telah terjadi perjanjian diantara keduanya. Berangkat dari masalah tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian **“PERLINDUNGAN HUKUM DALAM PERJANJIAN ANTARA PENYEDIA LAYANAN DENGAN PENGGUNA GAME ONLINE (Studi pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat dikemukakan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan perjanjian penyedia layanan dengan pengguna layanan *Game Online Mobile Legend* ?

¹³ Hasan Teguh Ashomad, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif,” *Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang* (2019): 1–111.

¹⁴ Nawawi et al., “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.”

2. Bagaimana Perlindungan Hukum Pengguna Layanan pada Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Layanan *Game Online Mobile Legends: Bang Bang?*

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan kepada masalah-masalah tindak pidana wanprestasi dalam perjanjian jual beli (Online) yang mengarah pada tindak pidana penipuan sesuai dengan Undang - Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

1. Untuk melakukan Tri Dharma perguruan tinggi Khususnya di bidang penelitian
2. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar
3. Melatih mahasiswa untuk membuat karya ilmiah secara tertulis
4. Untuk perkembangan ilmu pengetahuan hukum
5. Untuk mengembangkan diri pribadi mahasiswa ke dalam kehidupan masyarakat

1.4.2 Tujuan Khusus

Secara keseluruhan penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Meneliti pengaturan mengenai perlindungan lisensi game online berdasarkan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang

proteksi konsumen (UUPK) serta undang-undang Nomor. 11 2008 tentang informasi serta transaksi elektronik (UU ITE)

2. Menganalisis upaya hukum yang dapat dilakukan oleh para pihak dalam perlindungan lisensi game online.

1.5 Metode Penelitian

Agar dapat mengetahui dan membahas suatu permasalahan diperlukan adanya pendekatan dengan menggunakan metode-metode tertentu yang bersifat ilmiah. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Jenis Penelitian

Penulisan skripsi ini, tipe penelitian yang dilakukan adalah tipe penelitian yuridis empiris. Penelitian yuridis empiris adalah pendekatan permasalahan mengenai hal-hal yang bersifat yuridis dan kenyataan yang ada mengenai hal-hal yang bersifat yuridis. Penelitian hukum empiris atau penelitian sosiologis yaitu penelitian hukum yang menggunakan data primer. Menurut pendekatan empiris pengetahuan didasarkan atas fakta – fakta yang diperoleh dari hasil penelitian dan observasi. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian terhadap perlindungan hukum mengenai perlindungan lisensi game online berdasarkan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang proteksi konsumen (UUPK) serta undang-undang Nomor. 11 2008 tentang informasi serta transaksi elektronik (UU ITE).

Analisis ini berupa deskriptif analitis yang menelaah pengaturan perUndang-Undangan yang berjalan, bertautan dengan hipotesa hukum dalam implementasi pelaksanaan yang melekat dengan permasalahan yang dikaji. Pengaturan tersebut adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Sedangkan dilihat dari sifatnya, penulisan ini bersifat deskriptif. Yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara jelas dan rinci mengenai perlindungan hukum terhadap pemegang lisensi game online di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta¹⁵

1.5.2 Jenis Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penyusunan penulisan hukum ini menggunakan pendekatan yuridis sosiologis. Metode yuridis sosiologis yaitu melihat hukum sebagai perilaku manusia dalam masyarakat, artinya suatu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan nyata masyarakat atau lingkungan masyarakat dengan maksud dan tujuan untuk menemukan fakta (*fact-finding*), yang kemudian menuju pada identifikasi (*problem-identification*) dan pada akhirnya menuju kepada penyelesaian masalah (*problem-solution*). Penerapan metode tersebut dalam penelitian skripsi ini adalah menemukan bagaimana fakta pelaksanaan jual beli secara online ditengan masyarakat yang nantinya akan diidentifikasi menggunakan

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. Apri Nuryanto (Alfabeta,cv., 2019).

peraturan perundang-undangan yang berlaku kemudian ditemukan masalah serta penyelesaiannya di lapangan¹⁶.

1.5.3 Sumber Data Hukum

Data sekunder dibidang hukum dilihat dari sudut kekuatan meningkatnya dapat dibagi kedalam 3 (tiga), yakni bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier;

1. Data Hukum Primer

Data primer yang dipakai ialah interview. Interview adalah sebuah strategi pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang berbentuk sepihak, yang dilaksanakan secara teratur berdasarkan pada maksud research. Interview dilaksanakan kepada sumber informasi yang dipilih sebelumnya dengan berlandaskan pada ketentuan wawancara sehingga diinginkan bisa memberikan gambaran tentang permasalahan yang ada.

2. Data Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan yang memberikan keterangan tentang bahan hukum primer, sementara data sekunder yang dipakai dalam penelitian ini dibagi atas 3 yaitu:

- a. Bahan hukum primer, adalah seluruh informasi hukum yang memiliki kedudukan bertalian secara yuridis contohnya

¹⁶ Nursalam, *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendidikan Praktis*, 4th ed. (Jakarta: Salemba Medika, 2017).

peraturan perUndang – Undang. Dimana hukum primer dibagi menjadi :

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
 - 2) Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia
 - 3) Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1992 Tentang Perbankan.
 - 4) Peraturan Pemerintah Nomor 21 tahun 2015 tentang Tata Cara Pendaftaran Jaminan Fidusia dan Biaya Pembuatan Akta Jaminan Fidusia.
- b. Bahan hukum sekunder adalah informasi hukum yang memberikan keterangan tentang bahan hukum primer yaitu karya ilmiah para ahli hukum berupa hasil-hasil penelitian terdahulu, majalah hukum, referensi, pendapat para sarjana yang berkaitan dengan masalah perlindungan hukum pada pembajakan game online.
- c. Bahan hukum tersier atau bahan penyokong adalah informasi hukum yang memberikan penjelasan atau petunjuk yang berarti pada bahan hukum primer dan sekunder seperti ensiklopedia, kamus hukum, dan lain – lain.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan Hukum Tersier Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang merupakan pelengkap yang sifatnya memberikan petunjuk atau penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum tersier yang terdapat dalam penelitian misalnya kamus hukum, kamus besar bahasa Indonesia.

1.5.4 Teknik Pengumpulan Data

Data hukum di dalam penelitian ini didapat dengan cara studi kepustakaan (Library Research), yakni penelusuran data atau informasi yang didapat dalam peraturan perundang-undangan, buku, teks, jurnal, hasil penelitian, ensiklopedi, biografi, indeks kumulatif, dan lain-lain. Juga Studi Lapangan (Field research). Dengan memakai strategi pendekatan Yuridis Normatif, yakni difokuskan pada pemakaian data kepustakaan atau data sekunder yang berbentuk bahan hukum primer, sekunder dan tersier yang disokong oleh data primer. Strategi pendekatan ini dipakai untuk menimbang bahwa permasalahan yang dikaji berkisar pada perlindungan atas hak cipta lisensi game online di Indonesia:

1. Studi Pustaka

- a. Inventarisasi, yakni menghimpunkan buku-buku yang berkaitan dengan Hukum Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Cyber Law.

- b. Klasifikasi, yakni dengan cara menggarap dan memilah data yang dikumpulkan ke dalam bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.
- c. Sistematis, yakni menata data-data yang didapat dan telah digolongkan menjadi uraian yang tersusun dan sistematis.

2. Studi Lapangan

Selain memakai studi kepustakaan, dalam penelitian ini, peneliti memakai data lapangan guna mendapat data primer sebagai penunjang data sekunder dengan cara mencari data di lokasi penelitian. Instrumen Pengumpulan Data guna memperoleh data kepustakaan, peneliti menjadi alat utama dalam pengumpulan data kepustakaan dengan memakai:

- a. Alat tulis guna menuliskan bahan-bahan yang dibutuhkan ke dalam buku catatan.
- b. Alat elektronik (computer) guna menyusun dan mengedit bahan-bahan yang telah didapat.

3. Observasi/Pengamatan

Melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian terhadap objek yang menjadi sorotan penelitian yaitu di Kampus Universitas Warmadewa Fakultas Ilmu Hukum

1.5.5 Teknik Analisa Data

Tehnik yang pakai adalah analisa yang menggunakan cara dengan mengelompokan data yang diperoleh dari berbagai cara baik dari

kepastakaan maupun data riil yang diperoleh dari lapangan yang dapat menjadi objek penelitian, dari data yang telah diperoleh akan diolah dan dianalisa menggunakan teori-teori maupun peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk diproses sehingga mendapatkan kesimpulan untuk menjawab masalah dalam penelitian. Sebagai cara guna mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dikumpulkan disini penulis sebagai alat analisis, analisis data dapat diringkas menjadi sebuah proses penjabaran secara tersusun dan konstan dalam gejala-gejala tertentu¹⁷.

Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif yang merupakan proses pelacakan serta pengaturan secara sistematis catatan lapangan yang telah diperoleh dari wawancara, observasi serta bahan lain agar peneliti dapat melaporkan hasil penelitian. Analisis data meliputi kegiatan pelacakan, pengorganisasian, pemecahan dan sistesis, pencarian pola serta penentuan bagian-bagian akan dilaporkan sesuai dengan fokus penelitian. Analisis data dilakukan secara berkelanjutan, terus menerus dan berulang-ulang. Analisis data dilakukan selama proses pengumpulan dan setelah data dikumpulan secara keseluruhan. Beriringan dengan pengumpulan data, dilakukan analisis (interpretasi) dengan maksud mempertajam fokus pengamatan serta memperdalam masalah yang relevan dengan pokok permasalahan yang diteliti.

¹⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

Analisis data selama proses pengumpulan data amat penting artinya bagi peneliti untuk melakukan pengamatan terfokus terhadap permasalahan yang dikaji. Analisis data dalam penelitian kualitatif pada dasarnya analisis deskriptif, diawali dengan pengelompokan data yang sama, selanjutnya dilakukan interpretasi untuk memberi makna setiap subaspek dan hubungan antara satu dengan lainnya. Kemudian dilakukan analisis atau interpretasi keseluruhan aspek untuk memahami makna hubungan antara aspek yang satu dengan lainnya yang menjadi fokus penelitian. Makna diinterpretasi dalam penganalisaan data dari sudut pandang informan dimana penelitian tersebut dilaksanakan. Peneliti kualitatif membuat interpretasi data dan penarikan kesimpulan secara ideografis (dalam bentuk kekhususan) dan bukan nomotetik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian kualitatif terikat nilai dan tempat serta tidak bersifat universal .

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian awal skripsi memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman

pengesahan,halaman motto dan persembahan,halaman kata pengantar,halaman daftar isi,halaman daftar table,halaman daftar gambar,halaman daftar lampiran,arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian utama skripsi. Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah,tujuan penelitian,metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA Penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang di lakukan dan berisi bagaimana Perlindungan Hukum Dalam Perjanjian Antara Penyedia Layanan Dengan Pengguna Game Online (Studi Pada Game Online Mobile Legends: BANG BANG).

BAB III : METODE PENELITIAN Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan system informasi. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi: Berisi tentang bagaimana Perlindungan Hukum Dalam Perjanjian Antara Penyedia Layanan Dengan Pengguna Game Online (Studi pada game online Mobile Legends: BANG BANG).

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa. Baik secara kualitatif, kuantitatif dan statistic, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditunjukkan untuk ruang lingkup penelitian.

