

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belakangan ini perkembangan teknologi terbilang sudah sangat pesat. Dampak yang terjadi pada masyarakat dapat dilihat secara nyata mulai dari adanya perubahan gaya hidup yang semakin bergantung pada teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih semakin memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dan mencari informasi melalui media *online*.

Teknologi informasi merupakan gabungan dari teknologi komunikasi yang berupa sistem dari suatu perangkat lunak dan juga perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyimpan, memanipulasi, data dengan berbagai cara untuk mendapatkan suatu informasi yang berkualitas, informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengurangi ketidakpastian keperluan pribadi serta bisnis.

Dampak positif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi salah satunya adalah cara transaksi masyarakat Indonesia yang mulai berubah dari transaksi konvensional (penjual dan pembeli bertatap muka, menggunakan uang tunai dan membutuhkan tempat/toko) menjadi transaksi elektronik yang membuka kesempatan lebih luas bagi pelaku usaha untuk memperluas bisnisnya.¹ Perkembangan teknologi yang terjadi di masyarakat sangatlah mempengaruhi kehidupan bermasyarakat,

¹ Syarief Shahrullah, and Fitrianingrum, “*Legal Approaches to Online Arbitration : Opportunities and Challenge in Indonesia*”, *Jurnal Mimbar Hukum*, No.2, Vol 28, Juni 2016, hlm. 315.

kehidupan yang kini serba *online* membuat masyarakat lebih mudah untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Tidak hanya untuk mendapatkan informasi serta bisa digunakan untuk komunikasi, pada era ini juga membuat masyarakat lebih mudah dalam hal jual beli menggunakan fasilitas *online* dimana penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung. *E-commerce* merupakan proses dagang produk-produk ataupun jasa dengan mengaplikasikan jaringan komputer, khususnya memanfaatkan teknologi internet. Dengan menggunakan aktivitas bisnis secara *e-commerce*, maka suatu perusahaan dapat memperluas aktivitas dan menjangkau konsumen dengan sangat mudah, selain itu juga proses transaksi yang selama ini sifatnya konvensional menjadi lebih modern dengan tersedianya transaksi secara *online*.²

Salah satu dari beberapa *e-commerce* tersebut terdapat satu *e-commerce* yang digemari masyarakat dari berbagai kalangan, yaitu Shopee. Shopee ialah salah satu *e-commerce* termuda yang telah berkembang dengan sangat pesat dalam pasar jual beli *online*. Shopee juga merupakan sebuah lapak belanja berbasis *online* yang menyediakan berbagai macam produk penjualan seperti alat elektronik, perlengkapan rumah tangga, pakaian, dan masih banyak yang lainnya.³

² Mahir Pradana. "Klasifikasi Jenis-Jenis Bisnis *E-commerce* di Indonesia", *Jurnal Neo-bis*, Vol.9, No. 2, Desember 2015, Bandung hlm. 32.

³ Yusiri Meidita, dkk, "Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan, Kepercayaan dan Loyalitas Pelanggan pada *E-Commerce* (Studi Kasus : Shopee)". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol. 2, No. 11, November 2018, Malang, hlm. 5682-5683.

Tujuan utama perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) adalah perubahan kehidupan masa depan manusia yang lebih baik, mudah, murah, cepat dan aman. Perkembangan iptek, terutama teknologi informasi seperti internet sangat digital membawa orang ke dunia bisnis yang revolusioner (*digital revolution era*) karena dirasakan lebih mudah, murah, praktis dan dinamis berkomunikasi dan memperoleh informasi. Disisi lain, berkembangnya teknologi informasi menimbulkan pula sisi rawan yang gelap sampai tahap mencemaskan dengan kekhawatiran pada perkembangan tindak pidana dibidang teknologi informasi yang berhubungan dengan “*cybercrime*” atau kejahatan mayantara.⁴

Pada perkembangannya dalam *cybercrime* sendiri kemudian menimbulkan istilah-istilah baru bagi pelakunya. Mereka yang suka “memainkan” internet, menjelajah ke situs internet orang lain disebut “*Hacker*” dan perbuatannya disebut “*Hacking*”. Apabila si *Hacker* yang menyusup dan penyelundup ke situs orang lain itu dan merusak disebut sebagai “*Cracker*”. “*Hacker*” yang menjelajah berbagai situs dan “mengintip” data, tetapi tidak merusak sistem komputer, situs-situs orang atau lembaga lain disebut “*Hackivism*”. Akhir-akhir ini dapat dikatakan motivasi uang yang paling menonjol, yaitu dengan menggunakan kartu kredit orang lain untuk belanja lewat internet, cara mereka disebut “*carder*” berolah data kartu kredit adalah dengan

⁴ Bambang Hartono, “*Hacker* Dalam Perspektif Hukum Indonesia”, *Masalah-Masalah Hukum* Jilid 43 No. 1, Januari 2014, Bandar Lampung, hlm. 23-24.

menadah data dari transaksi konvensional, misalnya pembayaran di hotel, biro wisata, restoran, toko dan lain-lain.⁵

Robot atau yang biasa disebut dengan *bot* merupakan seperangkat alat mekanik yang dapat melakukan tugas fisik, baik dengan pengawasan serta kontrol dari manusia, ataupun menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dahulu.⁶ Pada bulan November 2020, pihak Shopee melakukan program jual cepat dengan harga yang sangat turun drastis dari biasanya. Hal tersebut membuat semua orang tergiur untuk mengikuti kegiatan jual cepat Shopee hingga terdapat suatu kecurangan yang dilakukan oleh beberapa oknum yang tidak sesuai dengan prosedur pembelian yang telah ditetapkan oleh program jual cepat Shopee. Kejadian tersebut dapat terbongkar karena oknum yang melakukan kecurangan tersebut mengunggah video berdurasi 1 menit 10 detik yang memperlihatkan oknum tersebut tengah melakukan transaksi menggunakan robot internet sehingga dapat memperoleh barang yang diinginkan dengan sangat cepat.

Bot merupakan aplikasi perangkat lunak yang menjalankan tugas otomatis melalui internet, biasanya *bot* melakukan tugas sederhana dan berulang serta jauh lebih cepat daripada yang bisa dilakukan seseorang secara manual. Shopee telah membekukan akun milik oknum yang telah melakukan kecurangan tersebut.⁷

⁵ *Ibid*, hlm. 25.

⁶ Lmsspada.kemdikbud, "Rekayasa Sistem Robotika", dikutip dari https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/81945/mod_resource/content/1/Modul%201%20REKAYASA%20SISTEM%20ROBOTIKA.pdf, <diunduh pada 22 Maret 2021 pukul 09.54>.

⁷ <https://www.kompas.com/tren/read/2020/11/13/190300065/viral-video-pemenang-iphone-xr-shopee-diduga-pakai-bot-ini-penjelasan?page=all> diakses pada tanggal 21 Juni 2021 pukul 14.19

Pihak Shopee juga telah membuat aturan sebagai berikut. Pengguna dilarang menciptakan dan/ atau menggunakan alat, perangkat dan/ atau fitur yang bertujuan untuk melakukan manipulasi pada sistem Shopee, termasuk namun tidak terbatas pada .⁸

1. Manipulasi data

Menurut KBBI, manipulasi adalah tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan atau alat-alat mekanis secara terampil, manipulasi adalah upaya kelompok atau perseorangan untuk memengaruhi perilaku, sikap, dan pendapat orang lain, dan pendapat orang lain tanpa orang itu menyadarinya. Memanipulas ialah mengerjakan sesuatu dengan menggunakan tangan, mengatur (mengerjakan) dengan cara yang pandai sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki, manipulasi juga dapat dikatakan berbuat curang. Manipulasi data adalah bahasa komputer yang merupakan perintah untuk membantu pengguna memanipulasi data dalam *database*. Manipulasi ini dilakukan dengan memasukkan data ke dalam tabel *database*, mengambil data yang ada, kemudian menghapus data dari tabel yang ada serta memodifikasi data yang ada.

2. *Scraping/crawling*

Scraping adalah proses pengambilan data atau ekstraksi dari sebuah website, lalu data tersebut umumnya disimpan dalam sebuah format tertentu. *Scraping* adalah cara yang biasanya diterapkan untuk bisnis *online*, mulai dari melakukan

⁸ Situs Shopee, dikutip dari <https://shopee.co.id> <diunduh pada 6 Januari 2021 pukul 16:27>.

riset market, riset komputer dan sebagainya. Pada intinya, *scraping* adalah cara untuk mengumpulkan informasi yang berguna untuk membuat strategi bisnis termasuk pemasaran.

3. Kegiatan otomatisasi dalam transaksi

Otomatisasi adalah penggantian tenaga manusia dengan tenaga mesin yang secara otomatis melakukan dan mengatur pekerjaan sehingga tidak memerlukan lagi pengawasan manusia.

4. Aktivitas lain yang secara wajar dapat dinilai sebagai tindakan manipulasi sistem.

Tindakan curang yang dilakukan beberapa oknum dalam program jual cepat Shopee sangat mengundang banyak perhatian dari pengguna Shopee yang lain. Permasalahan ini akhirnya ditanggapi oleh pihak Shopee dan pihak Shopee membenarkan jika hal tersebut termasuk kedalam sebuah kecurangan.⁹ Pada pasal 35 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik berbunyi :

*“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan pengrusakan informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.”*¹⁰ dan dijelaskan pula pada Pasal 51 ayat (1)

⁹ Kompas.com, Viral Video Pemenang iPhone XR Shopee Diduga Pakai Bot, ini Penjelasan Shopee, dikutip dari <https://www.kompas.com/tren/read/2020/11/13/190300065/viral-video-pemenang-iphone-xr-shopee-diduga-pakai-bot-ini-penjelasan?page=all>, <diakses pada 14 April 2021 pukul 20:59 WIB>.

¹⁰ Lihat pasal 35 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa *“setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah)”*.

Suatu tindakan curang yang telah dilakukan oleh beberapa orang yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan *bot* internet dalam program jual cepat Shopee dirasa sangat merugikan pihak lain yang juga merupakan pengguna dari program jual cepat tersebut. Hal tersebut dikarenakan para pengguna Shopee yang lain merasa dicurangi karena dalam hitungan kurang dari satu detik *bot* internet tersebut sudah dapat mendapatkan barang yang telah ditargetkan, sedangkan para pengguna lain sama sekali tidak mendapatkan barang yang mereka incar karena kalah cepat dengan program *bot* internet yang langsung dapat bekerja dengan pengaturan yang telah ditetapkan sebelumnya oleh oknum tersebut.

Dalam menangani peristiwa ini pihak Shopee telah menjelaskan bahwasannya hal tersebut diakui sebagai suatu tindakan yang termasuk kedalam kecurangan dalam kegiatan jual cepat Shopee yang mana telah terdapat beberapa ketentuan-ketentuan dalam kegiatan jual cepat Shopee. Telah dijelaskan dalam syarat layanan mitra Shopee bahwa pihak Shopee mempunyai kewenangan dalam hal melakukan tindakan yang diperlukan untuk penggunaan layanan Shopee yang ditemukan/diduga melakukan

tindak kecurangan dalam bertransaksi dan/atau melanggar syarat layanan mitra Shopee.¹¹

Tidak hanya itu, pihak Shopee juga memberikan tindakan terhadap pelanggaran terhadap syarat layanan Shopee berupa :¹²

- a) Penghapusan daftar
- b) Batasan diberlakukan pada hak akun
- c) Penangguhan dan pengakhiran akun
- d) Tuntutan pidana
- e) Tindakan perdata, termasuk dengan tidak terbatas pada klaim untuk kerugian dan/atau ganti rugi sementara atau perintah ganti rugi oleh pengadilan.

Penelitian ini dilakukan karena kasus yang terjadi pada program jual cepat Shopee merupakan suatu kecurangan yang dapat merugikan beberapa pihak, selain merugikan pengguna Shopee yang lain, hal ini juga merugikan pihak Shopee yang mana pihak Shopee merasa dicurangi dengan adanya penggunaan *bot* yang berfungsi untuk mendapatkan suatu barang secara otomatis tanpa harus berebut dengan pengguna Shopee yang lain. Tujuan *bot* dibuat adalah untuk mempermudah penggunaanya memperoleh apa yang diinginkan, namun jika *bot* dimasukkan ke pasar *online* seperti Shopee akan sangat merugikan pengguna Shopee yang lain.

¹¹ <https://help.shopee.co.id/s/article/Syarat-dan-Ketentuan-Mitra-Shopee> pada poin 3 diakses pada 20 Agustus 2021 pada pukul 15:30

¹² <https://help.shopee.co.id/s/article/Syarat-dan-Ketentuan-Mitra-Shopee> pada poin 10 diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 15:59

Adanya kasus seperti diatas yang dirasa sangat merugikan pengguna dan pengelola Shopee yakni hilangnya keadilan dilingkup pengguna Shopee maka perlu dilakukan peninjauan terkait dengan hal kebebasan dan pembatasan yang ada dalam Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang memungkinkan adanya ketegasan di masa yang akan datang. Maka dari pertimbangan latar belakang diatas penulis mengambil judul **“KUALIFIKASI PENGGUNAAN PROGRAM ROBOT INTERNET (BOT) PADA PROGRAM JUAL CEPAT SHOPEE SEBAGAI TINDAK PIDANA”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang dapat diangkat adalah Apakah *booting* menggunakan program robot internet terhadap aplikasi Shopee dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan pidana?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah mencari atau menyelidiki prinsip-prinsip yang terletak dibalik suatu fakta tersebut.¹³ Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, maka dapat dikemukakan tujuan dari penulisan karya ilmiah ini yaitu untuk menganalisis kegiatan *booting* terhadap aplikasi Shopee apakah termasuk kedalam suatu tindak pidana atau bukan.

¹³ Syarifuddin Jamal, “Merumuskan Tujuan dan Manfaat Penelitian”, *Jurnal Ilmiah Dakwah dan Komunikasi*, Vol. iii No, 5 April 2012, hlm. 152.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian adalah mendapatkan kebenaran atas apa yang diteliti. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat mengkualifikasikan proses *booting* pada suatu program jual cepat Shopee merupakan suatu tindak pidana atau bukan.
- b. Hasil penelitian ini nantinya akan memberikan suatu kejelasan tentang tindakan *booting* pada program jual cepat Shopee yang dianggap merupakan suatu kecurangan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menghilangkan keresahan pada masyarakat tentang kegiatan belanja menggunakan robot elektronik pada aplikasi Shopee dan bagaimana baiknya dapat meminimalisir kecurangan yang terjadi pada penjualan online di Indonesia.

1.5 Keaslian Penulisan

Belum banyak kepustakaan yang membahas tentang kegiatan jual beli *online* menggunakan robot internet terlebih lagi tentang kegiatan atau proses *booting* yang dilakukan dalam proses jual beli pada pasar *online* di Indonesia.

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi penelitian atau metode analisis yang

digunakan. Penelitian yang akan digunakan mengenai Shopee sebagai sarana transaksi elektronik, namun tetap berbeda dari isi dan substansinya.

Untuk mempermudah dalam mengetahui penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan penulis lakukan, berikut disajikan dalam bentuk tabel.. Tabel 1 memperlihatkan mengenai keaslian penelitian disertai inti dan koreksinya dengan hasil penelitian sebelumnya, sebagaimana dibawah ini:

No.	Peneliti Sebelumnya	Judul Penelitian	Fokus Pembahasan pada Skripsi Sebelumnya	Pembeda dengan Penelitian ini
	JUITA CITRA WIRATAMA	TINDAK PIDANA DI BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DI PANDANG DARI UU No. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI	Pengertian tindak pidana di bidang teknologi informasi, klasifikasi dan perlindungan hukum bagi korban tindak pidana di bidang	penelitian ini fokus kepada tindakan yang dilakukan dibidang teknologi informasi dapat dikatakan sebagai tindak pidana atau

		DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK	teknologi informasi	bukan jika mengacu pada UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
	AKBAR	TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PEMBELIAN BARANG MELALUI TOKO <i>ONLINE</i> DI INDONESIA DENGANE- <i>COMMERCE</i> YANG TIDAK SESUAI	Mengetahui pelaksanaan pembelian barang melalui <i>e-</i> <i>commerce</i> berdasarkan Undang- Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta	Penelitian ini mengetahui tindakan yang dilakukan dan merugikan <i>costumer</i> pada program jual cepat Shopee dapat dikategorikan sebagai suatu tindak pidana atau bukan.

		DENGAN PESANAN	perlindungan hukum bagi konsumen yang dirugikan dalam melakukan transaksi e- commerce.	
--	--	-------------------	--	--

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah.¹⁴ Menurut Sugiyono, metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu, sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.¹⁵

Penelitian yang akan digunakan penulis adalah normatif. Penelitian normatif yaitu sering disebut juga penelitian doktrinal atau penelitian perpustakaan.

¹⁴ Jonaedi Effendi dan Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Depok, Prenadamedia Group, 2016, hlm. 3.

¹⁵ *Ibid*

Dilihat dari sudut penerapannya maka akan terfokus pada masalah. Masalah yang dimaksud ialah berupa kepastian hukum. Kepastian hukum dapat ditentukan hukum apa yang berlaku untuk masalah-masalah yang konkret.¹⁶ Mengenai beberapa bentuk baku hukuman apabila memiliki jenis tindak pidana yang sama namun objeknya berbeda.

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian normatif, yakni langkah untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.¹⁷ Pokok kajiannya adalah pelaksanaan atau implementasi ketentuan hukum positif. Penelitian hukum normatif bermula dari ketentuan hukum positif tertulis yang diberlakukan pada peristiwa hukum.

1.6.2 Metode Pendekatan

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*) yang mana dalam metode penelitian ini harus memahami hierarki perundang-undangan berdasarkan Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 yang menyatakan peraturan perundang-undangan merupakan peraturan tertulis yang mencakup norma hukum yang mengikat secara

¹⁶ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum (edisi revisi)*, Jakarta, Kencana, 2017, hlm.98

¹⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Prenadamedia Group, 2005, hlm. 3.

umum dan dibentuk atau ditetapkan oleh lembaga negara atau pejabat yang berwenang melalui prosedur yang telah ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan.¹⁸

1.6.3 Sumber Bahan Hukum

Dengan melakukan penelitian normatif, maka yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari bahan hukum primer dan sekunder, bahan hukum primer dan sekunder dibagi lagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer ialah sumber bahan hukum yang mengikat. Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

- 1) UUD NRI 1945 pada Pasal 28J Ayat 2
- 2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan terkait bahan hukum primer. Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini ialah hasil penelitian, buku ilmiah, dokumen-dokumen penelitian dan lain sebagainya.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum ketiga yang menjelaskan maupun memberi petunjuk terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti :

¹⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum (Edisi Revisi)*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2015, hlm. 137.

- 1) Kamus hukum
- 2) Ensiklopedia
- 3) Internet

1.6.4 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pada tahap ini peneliti ,mendapatkan data yang akurat karena dilakukan dengan mengumpulkan sumber data primer, sekunder dan juga tersier yang telah disesuaikan dengan pendekatan penelitian. Teknik pengumpulannya antara lain :

a) Bahan Hukum Primer

Dilakukan dengan cara studi kepustakaan melalui buku-buku, mengumpulkan undang-undang yang berkaitan dengan isu hukum yang dibahas

b) Bahan Hukum Sekunder

Dilakukan dengan analisis putusan pengadilan yang membahas mengenai isu yang diangkat, menganalisis jurnal, makalah dan penelitian terdahulu dari peneliti sebelumnya.

c) Bahan Hukum Tersier

Analisis bahan hukum adalah proses mengurutkan dan mengelompokkan menjadi suatu pola, kategori dan urutan tertentu sehingga dapat ditemykan tema dan dapat merumuskan hipotesis kerja.

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Metode analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Metode ini memaparkan apa adanya tentang suatu

peristiwa hukum atau kondisi hukum. Peristiwa hukum adalah peristiwa yang beraspek hukum, sedang kondisi hukum adalah suatu hal yang terjadi pada norma hukum primer.¹⁹

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dalam 4 (Empat) bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang menyajikan materi yang diteliti. Didalam penulisan skripsi ini agar lebih mudah memah memahaminya, beberapa penjelasan dituang dalam table dan dalam bagan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

a. BAB I Pendahuluan

Bab ini adalah bab yang memuat penjelasan yang tersusun mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, keaslian penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini akan memuat tentang kajian pustaka, teori, konsep, pengertian yang berkaitan serta relevan dengan penjelasan tentang kualifikasi penggunaan robot internet (*bot*) pada program jual cepat Shopee.

c. BAB III Hasil Penelitian dan Pembahasan

¹⁹I Made Pasek Diantha, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, Prenada Media, Jakarta, 2017, hlm. 152.

Bab ini akan berisi tentang penjelasan-penjelasan serta uraian dari hasil penelitian yang akan menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan yakni terkait penggunaan robot internet pada program jual cepat Shopee

d. BAB IV Penutup

Bab ini merupakan penutup dari keseluruhan dalam penulisan karya ilmiah yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya. Bab ini memuat kesimpulan serta saran dari pembahasan sebelumnya.