

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertukaran informasi dalam era globalisasi mengalami perkembangan yang pesat dikarenakan teknologi yang semakin maju menciptakan suatu jaringan bernama internet yang dapat menghubungkan manusia di berbagai belahan dunia. Paradigma lama dimana kehidupan manusia yang semula bersifat manual bergeser menjadi serba global dan *online*. Dunia Baru bernama *cyber space* yang disebut sebagai dunia maya (*virtual*) juga muncul sebagai tempat berkumpulnya manusia di seluruh dunia secara *online*, menggeser sifat kehidupan nyata yang terpisah ruang dan jarak.² Manusia akhirnya menyadari bahwa globalisasi memberikan dampak nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kini manusia tidak perlu lagi menulis surat di kertas kemudian mengirimkan surat tersebut melalui kantor pos, cukup dengan mengetik pesan pada layar *smartphone* dan internet akan mengirimkan pesan itu ke penerima dalam beberapa detik saja. Jika dulu menonton film hanya bisa dilakukan di depan TV atau layar lebar, sekarang menonton film bisa dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi inovatif pada *smartphone*. Aplikasi seperti game dan sosial media juga bisa menjadi hiburan dikala bosan melanda. Begitu pula dengan belanja kebutuhan pokok, makanan, pakaian, hingga tiket perjalanan dapat dilakukan dari rumah dengan

² Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, (Jakarta : PT.Refika Aditama, 2005), hal. 103.

bantuan internet. Semua itu merupakan contoh dampak positif dari globalisasi dan perkembangan teknologi, namun bukan berarti globalisasi tidak memiliki dampak buruk. Seperti globalisasi yang mempengaruhi kehidupan manusia, manusia juga dapat mempengaruhi globalisasi.³ Arah pergerakan globalisasi ditentukan oleh manusia itu sendiri. Sudah seharusnya manusia memanfaatkan globalisasi secara positif untuk mempermudah kehidupan seperti tujuan teknologi diciptakan. Namun, ada juga beberapa manusia yang menyalahgunakan teknologi justru untuk mempermudah tindakan kejahatan.

Kejahatan siber (*cyber crime*) merupakan bentuk pengaruh manusia terhadap penyalahgunaan globalisasi sehingga memberikan dampak negatif. Penggunaan teknologi yang menyimpang dari tujuan awal dibuatnya menjadi problem baru dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Beberapa contohnya adalah penipuan dalam transaksi elektronik dan pornografi yang disebarluaskan lewat internet.

Kejahatan siber (*cyber crime*) merupakan bentuk pengaruh manusia terhadap penyalahgunaan globalisasi sehingga memberikan dampak negatif. Penggunaan teknologi yang menyimpang dari tujuan awal dibuatnya menjadi problem baru dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Beberapa contohnya adalah penipuan dalam transaksi elektronik dan pornografi yang disebarluaskan lewat internet.

³ Sulaiman, Robintan. *Cyber Crimes: Perspektif E-Commerce Crime*. (Pusat Bisnis Fakultas Hukum: Universitas Pelita Harapan, 2002), hal. 13.

Google Play Store merupakan aplikasi bloatware atau aplikasi yang sudah ada sejak ponsel pertama kali dinyalakan. Fungsinya sebagai toko online berbasis android yang menyediakan berbagai aplikasi, game, film, buku, acara TV, dan konten lainnya. Android sendiri adalah sistem operasi seluler yang digunakan oleh 70,78% pengguna smartphone di Indonesia per Maret 2024.⁴ Artinya hampir 3/4 masyarakat Indonesia memiliki aplikasi Google Play Store di ponselnya. Secara natural, masyarakat menganggap bahwa Google Play Store dan segala hal yang ada di dalamnya adalah aplikasi legal yang telah melewati seleksi dan izin pemerintah sehingga aman untuk digunakan. Oleh karena itu, ditemukannya aplikasi dan game yang mengandung muatan pornografi atau muatan melanggar hukum lainnya merupakan hal yang janggal.

Google Play Store menggunakan sistem open source dimana perusahaan Google bukan menjadi satu-satunya koordinator pengembang sistem, melainkan bekerja sama dengan para pengembang masing-masing aplikasi dan game yang dapat mendaftarkan produk mereka melalui akun Google Developer. Hingga 2022, terdapat 3.553.050 aplikasi yang tersedia di Google Play Store baik yang berbayar maupun gratis.

Sebagai perusahaan raksasa internasional penyedia jasa aplikasi dan game, Google Play Store telah menetapkan rating atau batasan usia pada aplikasi dan game yang terbagi menjadi beberapa golongan usia, yakni : Golongan usia 3+, golongan usia 7+, golongan usia 12+, golongan usia

⁴ Gs Stat Counter, *Mobile Operating System Market Share in Indonesia Maret 2023*, <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>, diakses pada 15 April 2024.

16+, dan golongan usia 18+. Selain itu juga terdapat berbagai jenis kategori dan tag. Rating dan kategori tersebut bertujuan melindungi pengguna dari aplikasi yang tidak sesuai usianya serta membantu pengguna menemukan aplikasi yang relevan dengan yang dicari.

Pada kenyataannya, masih ada *developer* atau pengembang aplikasi dan game yang melakukan kecurangan demi mendapatkan banyak pelanggan dengan cara memasukkan konten mengandung pornografi kemudian mendaftarkan aplikasi tersebut dengan rating dibawah usia 18 tahun atau tag kategori yang tidak sesuai.

Salah satu contoh yang peneliti gunakan adalah game Nu carnival. Game ini merupakan game bertema homoseksual animasi dengan VA Jepang yang berisi jalan cerita tentang para karakter dan sesi pertarungan karakter melawan monster. Dalam game ini terdapat banyak bahasa vulgar yang digunakan dalam alur cerita serta fitur tambahan yang bisa membuat karakter melakukan adegan erotis.

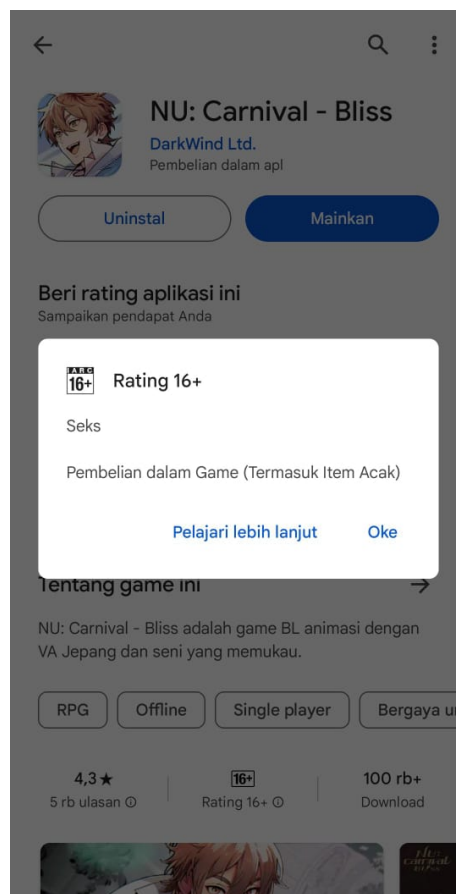


Gambar 1 adegan dan tulisan erotis dalam game Nu Carnival

Menurut UU Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, yang dimaksud pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.⁵ Sehingga dalam hemat peneliti, game Nu Carnival termasuk game yang mengandung konten bermuatan pornografi.

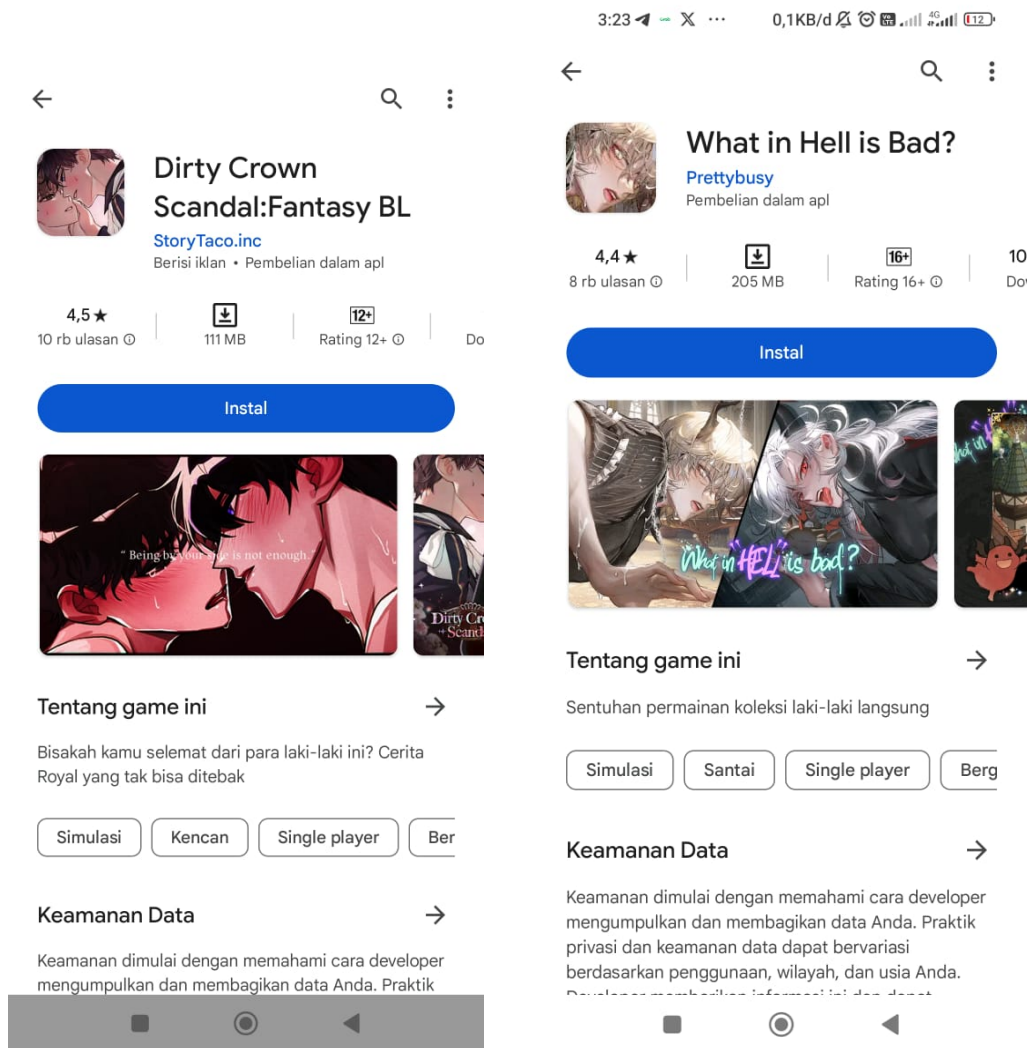
⁵ BPK RI, Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi, <https://peraturan.bpk.go.id> diakses pada 30 April 2024.

Tidak hanya mengandung muatan pornografi, game ini juga melanggar aturan batas usia di Indonesia dengan menggunakan rating 16+ padahal usia dewasa dalam hukum pidana adalah 18 tahun. Seperti yang disebutkan dalam UU Sistem Peradilan Pidana Anak bahwa anak yang berkonflik dengan hukum dan diduga melakukan tindak pidana adalah anak yang telah berumur 12 tahun tetapi belum berumur 18 tahun. Sedangkan anak yang menjadi korban tindak pidana adalah anak yang belum berumur 18 tahun.⁶ Sehingga game ini jelas melanggar HAM anak anak untuk tumbuh dengan baik tanpa dampak negatif pornografi.



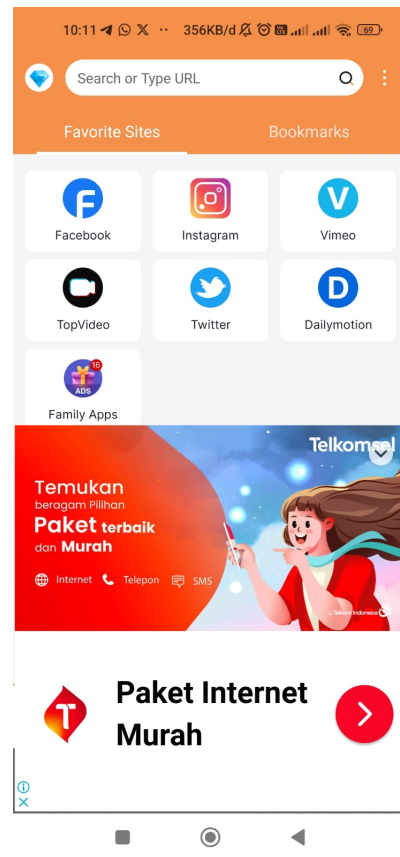
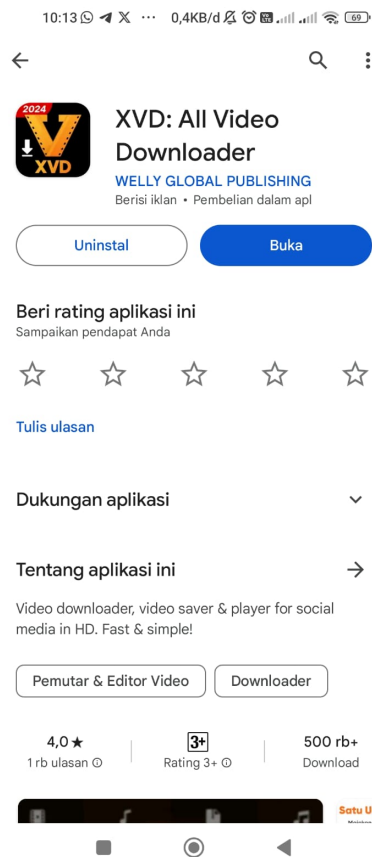
Gambar 2 Halaman Download di Google Play Store

⁶ BPK RI, Pasal 1 Ayat 3 dan 4 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak, <https://peraturan.bpk.go.id> diakses pada 30 April 2024



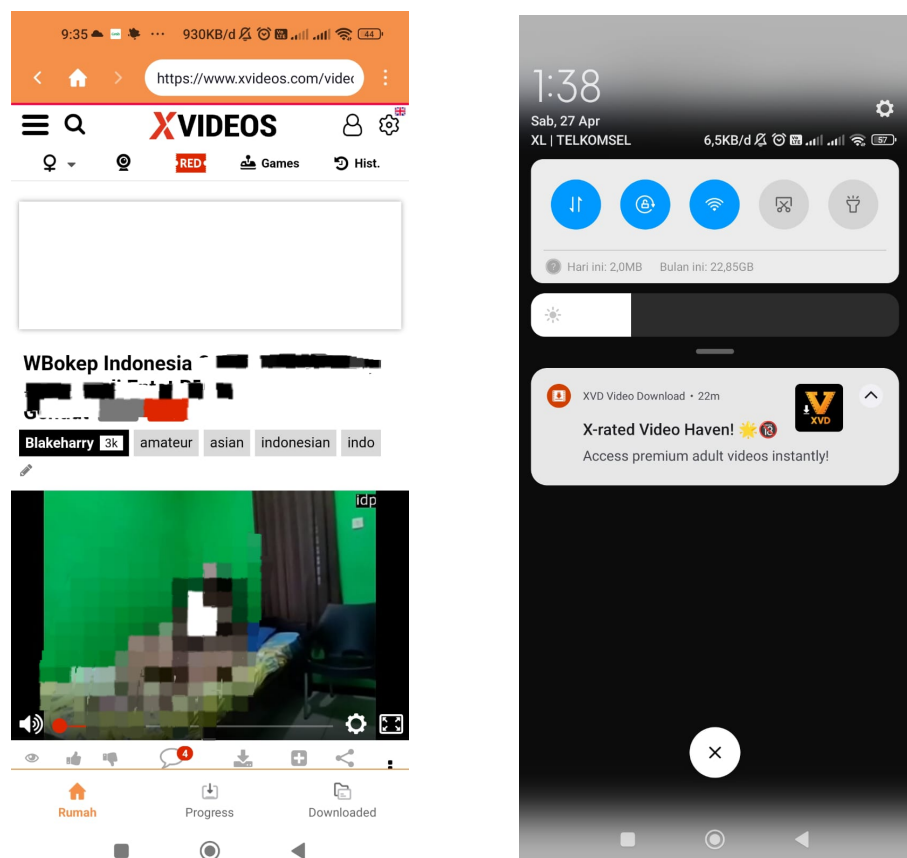
Gambar 3 Game vulgar bermuatan pornografi di Google Play Store

Contoh lainnya yaitu aplikasi XVD DOWNLOADER yang merupakan alat untuk mendownload video dari internet khususnya sosial media. Aplikasi ini memiliki rating 3+ yang artinya dapat digunakan untuk semua kalangan. Cara menggunakannya cukup mudah, pengguna hanya perlu menempelkan link video yang ingin di download atau juga bisa mencari videonya secara manual melalui fitur search.



Gambar 5 Halaman Download di Google Play Store dan Halaman tampilan awal XVD Downloader

Hal mengejutkan mengenai aplikasi ini adalah situs dewasa atau website pornografi tidak diblokir dan pengguna aplikasi dapat dengan bebas mengunduh video pornografi bahkan tanpa menggunakan bantuan VPN. Bahkan aplikasi XVD DOWNLOADER ini mengirimkan pop up notifikasi merayu pengguna dengan fitur yang dapat mengakses video dewasa secara premium dan instan.



Gambar 5 Menggunakan aplikasi XVD Downloader untuk mengunduh video porno tanpa VPN

Melihat fenomena tersebut, menambah urgensi penetapan kepastian hukum bagi pengembang aplikasi yang mengandung konten bermuatan pornografi. Sejauh ini sanksi yang ada dan sering diterapkan hanya berupa sanksi administratif, denda, atau hanya sekedar memblokir aplikasi yang mengandung pornografi tersebut tanpa hukuman pidana. Padahal telah ada Undang-Undang yang secara khusus mengatur tentang cyberporn dan ITE. Namun, dikarenakan posisi pengembang aplikasi yang berbeda dibandingkan orang ataupun badan hukum biasa, ditambah tidak semua pengembang aplikasi merupakan warga negara Indonesia (WNI), hanya sedikit pengembang aplikasi luar negeri yang memiliki badan hukum di Indonesia, serta adanya kontrak elektronik internasional menjadi batu sandungan bagi penerapan hukum pidana bidang teknologi di Indonesia.

Berangkat dari adanya aplikasi yang mengandung konten bermuatan pornografi dalam Google Play Store, menimbulkan pertanyaan tentang apakah Google Play Store memang memperbolehkan aplikasi melanggar hukum untuk dipublikasikan atau pengembang aplikasi yang sengaja mencari celah ketentuan dan kebijakan agar dapat mempublikasikan aplikasi melanggar hukum di Google Play Store. Ditambah kekhawatiran peneliti apabila pengembang aplikasi yang bermuatan pornografi tidak mendapatkan sanksi tegas akan membuat banyak pengembang curang lain bermunculan karena rasa aman dari jerat hukum, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul

"KONSEKUENSI YURIDIS PENGEMBANG APLIKASI DENGAN MUATAN PORNOGRAFI PADA GOOGLE PLAYSTORE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 1 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK PASAL 27 AYAT (1)"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana alur proses publikasi aplikasi di Google Play Store?
2. Bagaimana konsekuensi yuridis pengembang aplikasi dengan muatan pornografi pada google play store ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat (1)?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui alur proses publikasi aplikasi di Google Play Store.

2. Untuk mengetahui konsekuensi yuridis pengembang aplikasi dengan muatan pornografi pada google play store ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat (1)?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dengan menjadi sumbangan pemikiran atau masukan dalam bidang Hukum Tata Negara, menjadi sumber referensi di masa depan untuk penelitian lainnya, serta memperkaya referensi bagi Ilmu Syari'ah dan Hukum. Khususnya berkaitan dengan tindak pidana penyebaran konten dengan muatan yang melanggar asusila dan pornografi oleh pengembang aplikasi dan game di Google Play Store.

2. Manfaat praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pemerintah dalam melengkapi hukum cyberporn dalam dunia teknologi modern dan bermanfaat bagi aparat penegak hukum dalam menangani perkara tindak pidana penyebaran konten dengan muatan pornografi atau muatan yang melanggar asusila oleh pengembang aplikasi dan game di Google Play Store.

E. Penegasan Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman dan memahami lebih lanjut judul proposal skripsi yang diajukan oleh peneliti, maka diperlukan adanya penegasan istilah secara konseptual dan operasional :

1. Penegasan Konseptual

a. Konsekuensi Yuridis

Konsekuensi Yuridis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah akibat hukum yang timbul sebagai hasil dari perbuatan atau keputusan seseorang atau badan hukum, dalam hal ini, pengembang aplikasi yang membuat aplikasi bermuatan pornografi. Hasil yang timbul sebagai bentuk konsekuensi yuridis dapat berupa hak dan kewajiban, tanggung jawab hukum, sanksi hukum, atau perubahan status hukum.

b. Muatan Pornografi

Muatan pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat yang terkandung dalam aplikasi dan game di Google Play Store.⁷

⁷ BPK RI, Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008, <https://peraturan.bpk.go.id> diakses pada 30 April 2024

2. Penegasan Operasional

a. Pengembang Aplikasi

Pengembang aplikasi (Developer) yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan individu/kelompok/perusahaan yang menciptakan dan mengembangkan suatu aplikasi berbasis android yang kemudian didaftarkan ke Google Play Store untuk dipasarkan agar dapat di-unduh oleh konsumen baik secara gratis maupun berbayar.

b. Google Play Store

Google Play store adalah aplikasi bloatware atau aplikasi bawaan ponsel android yang sudah ada sejak pertama kali ponsel dinyalakan. Google Play Store mirip sebuah mall yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi, game, konten, acara tv, dan buku yang dijual oleh para pengembang (Developer).

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian ini adalah penelitian hukum normatif, yakni salah satu jenis metodologi penelitian hukum yang mendasarkan analisisnya pada peraturan perundang-undangan yang berlaku dan relevan dengan permasalahan hukum yang menjadi

fokus penelitian.⁸ Dengan demikian, fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini berkaitan dengan keresahan akan beredarnya aplikasi dengan muatan melanggar asusila dan pornografi yang dapat diunduh secara bebas dan gratis di Google Play Store. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap kebijakan standarisasi publikasi aplikasi di Google Play Store dan akibat hukum yang ditimbulkan oleh tindakan pengembang aplikasi yang memuat konten pornografi menggunakan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, UU ITE, dan Undang-Undang Pornografi sebagai sumber hukum utamanya.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dimaknai sebagai sudut pandang peneliti dalam menentukan sarana untuk memahami dan menentukan arah ruang lingkup permasalahan yang sedang dicari jawabannya. Pendekatan penelitian hukum sangat membantu dalam mendapatkan bahan penelitian dari berbagai aspek terkait isu-isu hukum yang ingin dibahas.

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan perundang-undangan atau statute approach yang memiliki sifat sebagai berikut :⁹

⁸ Kornelius Benuf, *Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer*, (Jurnal Gema Keadilan Vol. 7 Edisi 1, 2020), hal 24.

⁹ Haryono, dalam Johnny Ibrahim, *Teori dan Metode Penelitian Hukum Normatif*, (Malang: Bayumedia, 2005), hal. 249.

- 1) Comprehensive artinya norma-norma hukum yang ada didalamnya terkait antara yang satu dengan yang lainnya secara logis;
- 2) All-iclusive bahwa kumpulan norma hukum tersebut cukup mampu menampung permasalahan hukum yang ada sehingga tidak akan ada kekurangan hukum;
- 3) Sistematic bahwa di samping bertautan antara satu dengan yang lain, norma-norma hukum tersebut juga tersusun secara sistematis.

Pendekatan perundang-undangan ini akan memberikan kesempatan menambah pengetahuan dengan menganalisis secara yuridis isu hukum yang hendak peneliti bahas, yakni beredarnya aplikasi yang memuat konten pornografi di Google Play Store. Selain itu, pendekatan perundang-undangan dapat meningkatkan wawasan terkait tindak pidana *cyberporn* dalam dunia teknologi modern.

3. Bahan Hukum Penelitian

Penelitian hukum normatif menggunakan metode yang berbeda dari penelitian empiris karena menggunakan norma hukum sebagai acuan awalnya, sehingga sumber penelitian yang digunakan juga berbeda. Penelitian empiris menggunakan data yang merupakan informasi yang harus dicari terlebih dahulu, sedangkan penelitian normatif menggunakan bahan hukum yang

merupakan informasi yang sudah ada di dalam sistem hukum.

Adapun bahan hukum penelitian normatif terdiri dari :

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah seluruh peraturan perundang-undangan yang berlaku dan/atau pernah berlaku.¹⁰

Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- b. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- c. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- d. Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi.

¹⁰ Soetandyo Wignjosoebroto, *Hukum, Konsep dan Metode*, (Malang : Setara Press, 2013), hal. 27.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder memiliki fungsi sebagai penjelas dan pendukung bahan hukum primer. Dalam penelitian ini, bahan hukum sekunder yang digunakan terdiri dari buku, penelitian atau jurnal hukum, dan artikel berita terkait.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan penunjang untuk memperjelas data hukum primer dan sekunder, seperti kamus besar bahasa Indonesia, kamus hukum, ensiklopedia, dan bibliografi.

4. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Penelitian ini mengumpulkan bahan hukum menggunakan metode studi pustaka dengan cara meneliti dan melakukan penelusuran data sekunder berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan fokus permasalahan. Selain itu, informasi tertulis lain berupa buku hukum, penelitian atau jurnal hukum, serta literatur hukum yang ada di perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung juga turut menjadi sumber kepustakaan.

5. Metode Analisis Bahan Hukum

Analisis adalah kegiatan mengolah bahan hukum menjadi sebuah informasi baru. Sedangkan, analisis kualitatif menginterpretasikan atau menafsirkan bahan hukum yang telah

diolah. Menafsirkan hukum bertujuan untuk mengetahui apakah dalam bahan hukum, utamanya bahan hukum primer, terdapat norma hukum yang kabur, antinomi norma, atau bahkan kekosongan norma. Penelitian ini menggunakan metode analisis normatif kualitatif.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan penelusuran terkait problem hukum dalam aplikasi di Google Play Store, sehingga ditemukan beberapa penelitian terdahulu dengan tema serupa, yaitu :

1. Skripsi Anggreini Sulistyawati (2023) dengan judul Sanksi Penyalahgunaan Aplikasi Bigo Live Perspektif Hukum Positif dan Hukum Pidana Islam. Permasalahan yang diteliti di dalamnya adalah bentuk penyalahgunaan aplikasi Bigo Live Dan sanksi penyalahgunaan aplikasi Bigo Live perspektif hukum positif dan Hukum Pidana Islam. Penelitian tersebut menyatakan bahwa aplikasi Bigo Live sering digunakan sebagai sarana live streaming berunsur pornografi dan telah memenuhi unsur pidana dalam pasal 27 ayat 1 UU ITE. Penelitian terdahulu ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dalam hal fokus penelitian tentang pelanggaran cyberporn dan akibat hukum dari suatu aplikasi serta subjek penelitian berfokus pada pengguna aplikasi yang melakukan penyalahgunaan hingga melanggar hukum.

2. Skripsi Yanu Romansyah Melvando (2022) Penyalahgunaan Aplikasi Higgs Domino Island Sebagai Perjudian Online Oleh Masyarakat (Studi Kota Surabaya) dengan permasalahan faktor masyarakat menggunakan aplikasi Higgs Domino Island untuk berjudi dan kendala yang dialami dari pihak penyidik sehingga masih belum adanya penanganan perjudian berbasis Game Online Higgs Domino Island. Hasil penelitian menyatakan bahwa banyak masyarakat berjudi menggunakan aplikasi Higgs Domino Island karena mudah didapat melalui Play Store atau App Store dan aparat penegak hukum menganggap aplikasi tersebut sekedar game online yang legal karena tersedia bebas di Play Store dan App Store. Objek penelitian ini adalah aplikasi yang mengandung muatan perjudian. Terdapat kesamaan tujuan pemikiran pada penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dalam hal keinginan memberi akibat hukum pada aplikasi yang melanggar hukum.
3. Jurnal oleh Nada Ulya Qinvi, Brian Amy Prastyo (2022) dengan judul Penindakan Terhadap Aplikasi Pinjaman Online Ilegal di Google Play Store. Penelitian ini membahas terkait tindakan pemerintah dalam menangani aplikasi pinjaman online ilegal di Google Play Store dengan hasil menyatakan bahwa pihak berwenang dalam hal ini Otoritas Jasa Keuangan sudah seharusnya merumuskan pidana untuk pelaku usaha ilegal yang tetap

menjalankan usahanya melalui Google Play Store. Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia diharapkan menggiatkan gerakan pemblokiran aplikasi pinjaman online ilegal yang beredar di Google Play Store. Pihak Google Play Store sebagai penyedia platform penjualan aplikasi juga seharusnya mengikutsertakan pemerintah dalam standarisasi legalitas aplikasi yang didaftarkan pengembang untuk dipasarkan melalui Google Play Store. Objek penelitian ini adalah aplikasi pinjaman online ilegal dengan kesamaan tujuan penelitian, yakni tindakan pemerintah dan Google Play Store terhadap aplikasi dengan muatan melanggar hukum yang tersedia bebas di Google Play Store.

4. Jurnal oleh Anisa Isti Briliany, Anajeng Esri Edhi Mahanani (2021) Tinjauan Yuridis Perbuatan Melanggar Hukum (PMH) Penyalahgunaan Data Pribadi Aplikasi di Google Play Store dengan permasalahan kriteria perbuatan melanggar hukum (PMH) terkait penyalahgunaan data pribadi dan upaya penyelesaian sengketa bagi pengguna aplikasi pada Google Play Store yang mengalami penyalahgunaan data pribadi. Dari penelitian tersebut didapat hasil Pengembang aplikasi yang tidak mendaftarkan aplikasinya ke kementerian komunikasi dan informatika melalui perizinan berusaha terintegrasi secara elektronik (PBTSE) dan dengan sengaja tidak mencantumkan penulisan pemberitahuan

status data pribadi yang tidak dituliskan dalam privacy policy atau terms and conditions berpotensi melakukan perbuatan melanggar hukum terkait penyalahgunaan data pribadi. Pengguna aplikasi yang menjadi korban PMH tersebut dapat menempuh upaya penyelesaian sengketa secara litigasi melalui gugatan perbuatan melanggar hukum melalui pengadilan, atau dapat melakukan proses penyelesaian sengketa secara non litigasi diluar pengadilan dengan cara bernegosiasi bersama pengembang aplikasi atau melaporkannya ke Google Play Store agar ditindaklanjuti. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dalam hal membahas tindakan yang dapat diambil oleh Google Play Store dalam menangani aplikasi yang melanggar hukum dan subjek yang dibahas merupakan pengembang aplikasi manapun di Google Play Store yang melakukan perbuatan melawan hukum dengan cara menyalahgunakan data pribadi pengguna serta pengguna aplikasi yang menjadi korban.

H. Sistematika Penulisan

Dengan maksud memberikan gambaran sederhana serta mempermudah pemahaman terhadap penelitian ini, peneliti membagi pembahasan dalam lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I, dalam bab ini dijelaskan mengenai dasar pemikiran yang tertuang dalam pendahuluan. Pendahuluan terdiri dari latar belakang

masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II, dalam bab ini berisi kajian teori yang memuat garis besar teori penafsiran perundang-undangan, teori kausalitas dalam hukum pidana, teori pertanggungjawaban pidana, kajian umum pengembang aplikasi, kajian umum muatan pornografi, dan kajian umum Google Play Store.

BAB III, dalam bab ini merupakan pembahasan dimana bahasan yang pertama yaitu mengenai alur proses publikasi aplikasi di Google Play Store serta kebijakan konten yang dipublikasikan.

BAB IV, dalam bab ini merupakan pembahasan lanjutan yaitu mengenai akibat hukum bagi pengembang aplikasi yang mengandung muatan pornografi di Google Play Store.

BAB V, dalam bab ini adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran peneliti.