

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada saat ini revolusi teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami transformasi yang sangat besar di seluruh dunia. Ini juga berlaku untuk Indonesia, yang telah menjadi negara yang aktif dalam mengembangkan dan menerapkan teknologi baru. Peningkatan jumlah orang yang memanfaatkan perangkat komunikasi dan teknologi, termasuk telepon, komputer, laptop, dan jaringan internet, memungkinkan untuk melihat fenomena ini. Perkembangan dalam bidang teknologi ini sudah sangat mempermudah komunikasi masyarakat dan membuat pekerjaan yang sebelumnya rumit menjadi lebih mudah.

Oleh karena itu, hampir semua aspek aktivitas manusia telah dipengaruhi oleh perkembangan dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Perkembangan zaman yang mengarah pada kemajuan teknologi yang semakin maju dan era modern yang terus berkembang memiliki banyak efek positif dan negatif. Dengan masuknya Indonesia ke dalam era globalisasi, terutama yang berkaitan dengan dunia internet, berbagai aspek kehidupan masyarakat mulai dipengaruhi oleh dunia internet. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika

banyak kasus kejahatan yang terkait dengan cyber crime mulai muncul.¹

Tindak pidana Judi online adalah salah satu contoh penyalahgunaan cyber crime. Perjudian, yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara fisik, seperti remi, sabung ayam, dan lain-lain, sekarang dapat dilakukan secara online melalui berbagai platform perjudian online. Kadang-kadang, orang memanfaatkan teknologi saat ini terlalu jauh. Misalnya, berpartisipasi dalam permainan yang sepenuhnya bergantung pada keberuntungan atau judi adalah salah satu praktik negatif yang sering ditemui karena kemudahan akses dan kemampuan untuk bermain kapan saja dan di mana saja, bandar judi online, yang berbeda dari judi online konvensional atau tradisional, terus beroperasi di internet sepanjang waktu. Banyak jenis permainan yang tersedia di perjudian online termasuk poker, permainan kasino, taruhan pada pertandingan sepak bola, permainan dadu, undian, dan togel.

Judi Online adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau

¹ Siswanto Sunarsono, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus Prita Mulyasari*, Rineka Cipta, 2009, Hal. 40

barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Pengertian perjudian menurut Kartini Kartono adalah "Pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan belum pasti hasilnya. Ketika seseorang bermain judi online, tidak ada jaminan untuk memenangkan uang, bahkan banyak dari penjudi yang mengalami kekalahan dan kerugian, walau terdapat peluang kerugian yang besar dan melanggar aturan hukum dan agama, judi online masih banyak diminati orang-orang.

Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu), judi online adalah perbuatan judi yang dilakukan secara daring melalui web atau aplikasi yang menyediakan konten perjudian. Judi online telah menjadi fenomena yang semakin berkembang di Indonesia seiring dengan meningkatnya akses terhadap internet dan kemajuan teknologi digital. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak situs judi online yang bermunculan dan dengan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Perjudian sering kali diartikan sebagai bentuk permainan yang mengandalkan faktor keberuntungan, di mana pesertanya mengandalkan keberuntungan, dan mereka yang tidak beruntung harus menanggung kerugian dengan melepaskan uang yang telah mereka pertaruhkan. Judi online telah menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk kelompok

usia muda dan rentan, yang sangat terpengaruh oleh kemudahan akses dan promosi agresif.

Pada Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang ialah amandemen dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE). Pasal ini menyatakan bahwa "Setiap individu yang secara sengaja dan tanpa izin atau wewenang menyebarkan, mengumbarkan, serta memproduksi informasi elektronik dan dokumen elektronik yang memuat unsur perjudian berpotensi dikenakan tindakan sanksi." Meskipun unsur-unsur yang diatur pada pasal tersebut serupa dengan yang terdapat dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 27 Ayat (2) UU ITE lebih fokus pada kejahatan terkait perjudian yang berlangsung di ruang digital.²

Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), judi online masuk ke dalam jejeran kejahatan yang dilakukan secara online (cyber crime). Dalam pasal 303 ayat (1)-1 Bis KUHP dan pasal 303 ayat 1-2 KUHP, memperberat ancaman hukuman bagi kaum penjudi menjadi empat tahun penjara atau denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah, dan ayat (2) penjatuhan hukuman penjara selamanya enam tahun atau denda setinggi-tingginya 15 juta. Undang-Undang yang melarang aktivitas judi online diatur

² Pasal 27 ayat (2) *Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*

secara mendalam pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana judi online memengaruhi etos kerja ASN dan menawarkan saran untuk membuat kebijakan yang lebih baik untuk menjaga integritas dan disiplin ASN.

Saat ini judi online telah masuk ke berbagai bagian masyarakat, termasuk Aparatur Sipil Negara (ASN), yang bertanggung jawab moral dan profesional untuk menjalankan fungsi pelayanan publik. Sebagai pilar pemerintahan, ASN diharapkan menganut prinsip integritas, disiplin, dan tanggung jawab yang tinggi. Namun, keterlibatan ASN dalam judi online dapat menurunkan produktivitas dan mencoreng citra lembaga pemerintah di mata Masyarakat.

Judi online semakin menjadi ancaman serius bagi Masyarakat dan ASN di Kota Bengkulu, oleh karena itu tidak hanya karena potensi kecanduan, tetapi juga dampak buruk lainnya yang bisa memicu kehancuran finansial, tindak kriminal, dan pelanggaran privasi. Aktivitas ini dinilai dapat mengakibatkan krisis keuangan bagi individu dan keluarga, serta menimbulkan tekanan mental yang berat, yang pada

akhirnya bisa mempengaruhi stabilitas rumah tangga. judi online sering kali mendorong perilaku criminal Masyarakat, ASN dan sekitarnya. Untuk membiayai kebiasaan berjudi, banyak pelaku yang terjatuh hutang atau bahkan mengambil tindakan kriminal. Selain itu, kasus pencurian data pribadi juga rentan terjadi di platform perjudian online, mengingat banyaknya data sensitif pengguna yang tersebar. Judi online ini dampaknya luar biasa sekali bagi masyarakat, bukan hanya dalam hal finansial, tetapi juga mental.

Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan dinas Komunikasi Informatika berjumlah 50 orang, dan yang sudah mulai bermain judi online yaitu 10 orang. Mereka bermain judi online ketika sedang bekerja ataupun di rumah. Kebanyakan Aparatur Sipil Negara (ASN) yang bermain judi online disebabkan merasa bosan dan suntuk ketika bekerja dan tingginya tuntutan pekerjaan. Selain itu faktor lain yang menyebabkan Aparatur Sipil Negara (ASN) bermain judi online adalah ingin mencari penghasilan tambahan dan ajakan rekan kerjanya, sehingga membuat para Aparatur Sipil Negara (ASN) kecanduan bermain judi online dan mempengaruhi kinerjanya. Salah satu upaya yang di lakukan lebih ke arah preventif, dengan cara sosialisasi dan memberikan pemahaman akan bahaya judi online.

Oleh karena itu, berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 UU ITE dan dari sudut pandang Siyasa Dusturiyah, penelitian ini

bertujuan untuk mempelajari dampak judi online terhadap kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan dinas komunikasi informatika kota Bengkulu perspektif siyasah dusturiyah. Pada hakikatnya, berjudi merupakan kegiatan yang melanggar hukum, dilarang oleh agama, merusak nilai kesusilaan dan dapat membahayakan diri penjudi, lingkungan terdekatnya, maupun kehidupan masyarakat dan negara.

Rumusan Masalah

Dari beberapa masala latar belakang di atas, penulis dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak judi online terhadap ASN yang bermain judi online terhadap kinerja ASN di lingkungan dinas komunikasi informatika kota Bengkulu?
2. Bagaimana dampak judi online terhadap kinerja ASN di lingkungan dinas komunikasi informatika kota Bengkulu perspektif siyasah dusturiyah?

Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak judi online terhadap ASN yang bermain judi online terhadap kinerja ASN di lingkungan dinas komunikasi informatika kota Bengkulu .
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak judi online terhadap peran kinerja ASN di Dinas Komunikas Informatika konsep siyasah dusturiyah dalam mengatasi praktik judi online

yang melibatkan ASN di Dinas komunikasi infoematika Kota Bengkulu.

Manfaat Penelitian

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa kalangan yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini akan memberikan tambahan literatur atau referensi, memberikan ide dan ilmu hukum islam terkait pengaruh judi online terhadap kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Dinas Komunikasi Informatika Kota Bengkulu dalam perspektif siyasah dusturiyah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai latihan dan pengalaman dalam mempraktekan teori yang diterima selama perkuliahan dan juga menambah pengetahuan dan pengalaman.

b. Bagi Pemerintahan

Sebagai bahan informasi/masukan bagi para petinggi pemerintahan untuk mempertimbangkan kebijakan khususnya tentang pengaruh judi online terhadap kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Dinas Komunikasi Informatika Kota Bengkulu dalam perspektif siyasah dusturiyah.

E. Penelitian Terdahulu

Didalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai upaya mencari perbandingan, tolak ukur dan melihat seberapa banyak peneliti yang meneliti permasalahan yang sama serta mempermudah penelitian dalam menyelesaikan proposal ini dan selanjutnya menemukan inspirasi baru dalam penelitian ini. Adapun hasil-hasil penelitian yang di jadikan perbandingan tidak terlepas dari topic penelitian yaitu "dampak judi online terhadap kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Dinas Komunikasi Informatika perspektif siyasah dusturiyah. Tinjauan Pustaka dimaksud untuk mengetahui seberapa kontribusi keilmuan dalam penelitian ini dan berapa banyak orang lain yang sudah membahas permasalahan yang di kaji dalam skripsi ini, seperti dari beberapa buku, skripsi, jurnal dan lainnya yang sejenis dengan penelitian ini. Beberapa buku dan skripsi penulis temukan adalah: Penelitian ini dilakukan oleh Izzah Farahiya, dengan judul "Tinjauan Kriminologi Terhadap Peningkatan Tindak Pidana Judi Online". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat tujuh factor Kriminologi sebab terjadinya judi online di Kota Banda Aceh yaitu faktor iseng iseng atau coba coba, faktor lingkungan, Faktor lemahnya pengimplementasian ajaran agama, faktor ekonomi, faktor penyalahgunaan internet, faktor hiburan dan faktor kecanduaan.

1. Penelitian dilakukan oleh Zulham Daris Firidho dengan judul “Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online di Wilayah Hukum Polresta Pekanbaru”. Hasilnya Upaya yang dilakukan oleh aparat penegakan hukum dalam menindak tindak pidana perjudian online di wilayah hukum polresta pekanbaru bahwa penegakan hukum terhadap judi online yang telah dilakukan oleh satreskrim polresta pekanbaru dan masih menggunakan instrument pasal 303 KUHP daripada pasal 27 ayat 2 jo. KPasal 45 UU ITE. Ancaman hukuman pidana penjara berdasarkan pasal 303 KUHP adalah 10 tahun, lebih berat daripada pasal 27 ayat 2 yang hanya 6 tahun. Faktor penghambat nya yang dihadapi dalam penegak hukum tindak pidana perjudi online di wilayah hukum polresta pekanbaru adalah saksi pidananya yang lebih rendah menggunakan pasal 45 UU ITE lebih rendah.
2. Skripsi Muhammad Zhaky Ramadhan dengan judul “dampak judi online terhadap perekonomian keluarga di kalangan masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat: Hasil penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan penelitian. Rumusan masalah menjadi rujukan hasil penelitian yang terkait dengan penyebab terjadinya judi online terhadap masyarakat, dampak judi

online terhadap perekonomian keluarga, serta upaya penanggulangan dampak judi online terhadap perekonomian keluarga. Dari ketiga hasil penelitian tersebut telah dilakukan melalui tahapan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan lamanya setelah dikeluarkan surat izin penelitian oleh kampus Institut Agama Islam Negeri Parepare yang ditujukan kepada pemerintah Kota Parepare, adapun pendekatan penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, pendekatan penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dengan jelas tentang penyebab, dampak, dan penanggulangan dampak judi online terhadap perekonomian keluarga di Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare. Adapun hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan penyebab terjadinya judi online terhadap masyarakat, dampak judi online terhadap perekonomian keluarga adalah sebagai berikut.

3. Skripsi yang ditulis Espi Vania Nim :12140014 Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang dengan judul “Judi Sebagai Kelas Alasan Cerai Gugat (Analisis Putusan Hakim Pengadilan Agama IA Palembang Nomor Perkara 1511/Pdt.G/2014/PA.Plg)” Menurut hasil penelitiannya Judi adalah suatu perbuatan yang sangat dilarang didalam

agama Islam. Sebagaimana firman Allah Swt dalam surat Al-Baqarah ayat 219 dan surat Al-Maidah ayat 90-91, tetapi bukan hanya hukum Islam saja yang melarang seseorang melakukan perjudian didalam hukum pidana perjudian juga sangat dilarang seseorang melakukannya, sebagaimana yang terdapat dalam pasal 303 kitab undang-undang hukum pidana. Perjudian akan membuat rumah tangga seseorang menjadi suatu perselisihan yang susah untuk diselesaikan oleh karena itu seluruh ulama sepakat untuk melarang semua bentuk perjudian.

4. Skripsi yang ditulis oleh Achmad Zurohman, dengan judul "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)" Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan melakukan pendekatan fenomenologi. dengan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara yang dilakukan secara langsung pada suatu wilayah berdasarkan obyek yang telah diteliti. Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, tindakan remaja adalah menggadaikan

barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhaniaan yaitu ketika remaja menang bermain judi online remaja gunakan untuk mabuk mabukan.³ Hubungan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang judi online. Sedangkan yang menjadi pembeda antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus penelitian, penelitian ini memfokuskan pada dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Sedangkan, dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah dampak judi online, dan upaya penanggulangan dampak judi online di kalangan masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan pengertian atas topik, gejala tertentu. Berikut akan dijelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian dapat diartikan sebagai caracara berfikir dan berbuat yang dipersiapkan dengan baik-baik untuk mengadakan penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian:

³ Zurohman, *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*, JESS Vol 5, No.2, 2016), Hal. 23

1. Pendekatan penelitian

Yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan yuridis empiris yakni pendekatan yang dilakukan dengan cara meneliti kejadian yang terjadi dalam data lapangan.⁴

2. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Definisi kualitatif yakni jenis penelitian yang dalam tahapan penyusunannya identik menggunakan data deskriptif baik berupa bahasa tertulis maupun lisan.⁵

3. Sumber Data

Adapun sumber data yang penulis gunakan dalam Menyusun penelitian ini yakni sumber data dengan hasil analisa kasus atau putusan dari beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yakni:

- a. Bahan Hukum Primer Data primer dalam penelitian ini adalah berupa data yang bersifat lisan maupun tulisan yang didapat pada lokasi penelitian. Adapun data lisan didapatkan dengan wawancara dari para Informan.
- b. Bahan Hukum Sekunder Merupakan kumpulan bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, pendapat hukum ataupun teori merupakan salah satu contoh bahan

⁴ Soerjono Soekarto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta : UI Press, 1986), Hal 3

⁵ Petter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta : Kencana, 2008) Hal. 139

hukum sekunder yang didapatkan dari sejumlah buku-buku dan artikel ilmiah. Serta bahan-bahan yang lainnya memiliki permasalahan dalam konteks yang berhubungan.

- c. Bahan Hukum Tersier Bahan hukum yang merupakan pelengkap yang sifatnya memberikan petunjuk atau penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Seperti kamus hukum dan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, penulis memuatkan beberapa hal yakni:

- a. Observasi Observasi dalam penelitian ini merupakan wilayah yang ingin diteliti oleh peneliti. Menurut salah satu pakar yakni Sugiyono "Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hal tersebut menjadi acuan penulis dalam menentukan populasi. Observasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah di Dinas Komunikasi, Informatika Kota Bengkulu. Sedangkan sampel pada penelitian ini yakni ASN di

lingkungan Dinas Komunikasi Informatika Kota Bengkulu.

- b. Wawancara Percakapan yang penulis lakukan dengan maksud mencari tahu terkait kebenaran yang ingin didapat dalam penelitian, antara narasumber dan pewawancara. Kita mengetahui bahwa maksud dari wawancara yakni untuk meraih informasi sebenar-benarnya keperluan penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara langsung dengan.
 - c. Dokumentasi Selanjutnya pada saat penulis melakukan pengumpulan data maka penulis menyimpan terkait dokumentasi baik berupa bentuk gambar saat melakukan wawancara dengan tujuan mendapatkan informasi, tulisan dan lain sebagainya.
5. Teknik Analisis Data

Selanjutnya teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik deskriptif pada jenis penelitian kualitatif yang berupa serangkaian proses menganalisis selanjutnya menggambarkan dan meringkas kejadian melalui wawancara maupun pengamatan yang akan langsung ke lapangan terkait dengan permasalahan yang diteliti.

6. Pedoman penulisan

Adapun penyusunan yang penulis lakukan dalam penelitian ini secara umum berpedoman pada buku Panduan Penulisan Skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Syariah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun 2016.

G. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah dalam memahami pembahasan ini, maka sang menulis membuat sistematika yang bertujuan mempermudah dalam pemahaman ini. Dalam sistematika ini terdapat bab-bab yang masing-masing bab terdapat sebab-sebab yang satu sama lain saling berkuatan, sehingga terperinci sebagai berikut.

BAB I: Berisikan pendahuluan yang terdiri dari: pendahuluan yang berisi mengenai judul, latar belakang, dalam latar belakang akan dijelaskan mengenai bagaimana masalah ini muncul sebagai masalah yang perlu untuk diteliti, kemudian disimpulkan menjadi suatu rumusan masalah, tujuan dan kegiatan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Berisi mengenai kerangka teori implementasi peraturan-peraturan mengenai perda / peraturan bupati dan teori fiqh siyasah sebagai hukum islam.

- BAB III:** Pada bab ini berisi mengenai gambaran umum objek penelitian dengan kasus terkait dampak judi online terhadap kinerja aparatur sipil negara (ASN) di lingkungan dinas KOMINFO Kota Bengkulu perspektip siyasah dusturiah.
- BAB IV:** Pada bab ini merupakan inti dari skripsi karena akan menggambarkan secara menyeluruh dampak judi online terhadap kinerja aparatur sipil negara (ASN) di lingkungan dinas KOMINFO Kota Bengkulu perspektip siyasah dusturiah. Pada bab ini juga berisi hasil penelitian dan jawaban peneliti berisi pertanyaan yang yang disusun dalam rumusan masalah, kemudian dianalisis sehingga dapat terjawab pokok pertanyaan yang diajukan.
- BAB V:** Dalam skripsi ini adalah penutup sebagai hasil akhir dari penelitian sekaligus merupakan akhir dari rangkaian penulisan skripsi yang berisi Kesimpulan dan saran.