

INTERNET CRIME DALAM PERDAGANGAN ELEKTRONIK

Sadino, Liviana Kartika Dewi

Program Studi Magister Ilmu Hukum,
Pascasarjana, Universitas Al Azhar Indonesia,
Komplek Masjid Agung Al-Azhar, Jl. Sisingamangaraja,
Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12110

sadinob@gmail.com

Abstrak-Pada perkembangannya sistem perdagangan di Indonesia dari tahun ke tahun telah mengalami kemajuan khususnya dalam hal ini telah adanya perdagangan elektronik. Keberadaan perdagangan elektronik dapat membuat jual – beli suatu barang, jasa, sandang, pangan, dan lain sebagainya menjadi lebih praktis, ekonomis dan cepat. Dikarenakan masyarakat yang ingin melakukan transaksi jual – beli tersebut dapat dengan mudah memilih atau melihat barang-barang yang akan dibeli atau dijual melalui jaringan internet. Situs – situs jual – beli online seperti lazada, zalora, bukalapak, blibli.com, tokopedia, dll merupakan situs yang menjual berbagai macam jenis barang untuk kebutuhan masyarakat sehari-hari, tidak hanya itu situs jual – beli online tersebut sudah banyak melakukan transaksi jual – beli yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Namun keberadaan perdagangan elektronik di Indonesia ini belum mengatur adanya peraturan hukum yang lebih spesifik untuk dapat dipatuhi oleh para penjual barang maupun pembeli barang dari toko-toko online tersebut. Oleh karena itu, disini peran Pemerintah sangat dibutuhkan dan penting untuk membuat adanya peraturan-peraturan yang dapat dipatuhi dan menjadi payung hukum yang kuat dari para penjual maupun pembeli dalam transaksi perdagangan elektronik.

Kata Kunci: Internet, Crime, Elektronik

Latar Belakang

Pada perkembangannya sistem perdagangan di Indonesia dari tahun ke tahun telah mengalami kemajuan khususnya dalam hal ini telah adanya perdagangan elektronik. Keberadaan perdagangan elektronik dapat membuat jual – beli suatu barang, jasa, sandang, pangan, dan lain sebagainya menjadi lebih praktis, ekonomis dan cepat. Dikarenakan masyarakat yang ingin melakukan transaksi jual – beli tersebut dapat dengan mudah memilih atau melihat barang-barang yang akan dibeli atau dijual melalui jaringan internet. Situs – situs jual – beli online seperti lazada, zalora, bukalapak, blibli.com, tokopedia, dll merupakan situs yang menjual berbagai macam jenis barang untuk kebutuhan masyarakat sehari-hari, tidak hanya itu situs jual – beli online tersebut sudah banyak melakukan transaksi jual – beli

yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Namun keberadaan perdagangan elektronik di Indonesia ini belum mengatur adanya peraturan hukum yang lebih spesifik untuk dapat dipatuhi oleh para penjual barang maupun pembeli barang dari toko-toko online tersebut. Oleh karena itu, disini peran Pemerintah sangat dibutuhkan dan penting untuk membuat adanya peraturan-peraturan yang dapat dipatuhi dan menjadi payung hukum yang kuat dari para penjual maupun pembeli dalam transaksi perdagangan elektronik.

Akan tetapi pada prakteknya masih banyak terjadi pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan dalam menjalankan suatu transaksi elektronik. Sebagai contoh adanya kejahatan elektronik yang terjadi pada sistem perdagangan elektronik, seperti penipuan, penggelapan, pemalsuan dan lain sebagainya.

Oleh sebab itu, agar kejahatan di internet dalam melakukan perdagangan elektronik tidak semakin meluas dan terus menerus terjadi. Peraturan – peraturan terkait kejahatan perdagangan elektronik tersebut harus segera direalisasikan dan diwujudkan, agar masyarakat yang sering melakukan transaksi perdagangan elektronik tersebut dapat terlindungi dan memiliki landasan hukum yang dapat menjadi acuan.

Di Indonesia peraturan terkait informasi teknologi elektronik telah diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai perubahan atas Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Perkembangan internet menyebabkan terbentuknya sebuah dunia baru yang lazim disebut dunia maya. Di dunia maya ini setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa batasan apapun yang dapat menghalanginya. Sehingga globalisasi yang sempurna sebenarnya telah berjalan di dunia maya yang menghubungkan seluruh komunitas digital. Dari seluruh aspek kehidupan manusia yang terkena dampak kehadiran internet, sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi serta paling cepat tumbuh. Melalui e-commerce, untuk pertama kalinya seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya.

E-commerce adalah suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet (teknologi berbasis jaringan digital) sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (business to business) dan konsumen langsung (business to consumer), melewati kendala ruang dan waktu yang selama ini merupakan hal-hal yang dominan. Pada masa persaingan ketat di era globalisasi saat ini, maka persaingan yang sebenarnya adalah terletak pada bagaimana sebuah perusahaan dapat memanfaatkan e-commerce untuk meningkatkan kinerja dan

eksistensi dalam bisnis inti. Dengan aplikasi e-commerce, seyogyanya hubungan antar perusahaan dengan entitas eksternal lainnya (pemasok, distributor, rekanan, konsumen) dapat dilakukan secara lebih cepat, lebih intensif, dan lebih murah daripada aplikasi prinsip manajemen secara konvensional (door to door, one-to-one relationship). Maka e-commerce bukanlah sekedar suatu mekanisme penjualan barang atau jasa melalui medium internet, tetapi juga terhadap terjadinya sebuah transformasi bisnis yang mengubah cara pandang perusahaan dalam melakukan aktivitas usahanya. Membangun dan mengimplementasikan sebuah system e-commerce bukanlah merupakan proses instant, namun merupakan transformasi strategi dan system bisnis yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan perusahaan dan teknologi.

Adanya kejahatan dalam internet khususnya dalam menjalankan perdagangan elektronik dapat menimbulkan keresahan di masyarakat. Dikarenakan terjadinya kejahatan internet tidak dapat dilihat secara langsung oleh orang yang menjalankan transaksi elektronik, namun kejahatan tersebut hanya bisa diterima secara tidak langsung dan memerlukan adanya bukti yang valid untuk dapat diungkapkan. Oleh karena itu, jika dalam menjalankan suatu transaksi elektronik diperlukan kepercayaan yang baik antara pihak yang ingin membeli barang atau jasa dari transaksi elektronik tersebut. Akan tetapi selaku orang yang membeli barang melalui toko online tidak dapat mengetahui ataupun menebak apakah penjual tersebut dapat dipercaya atau tidak. Maka sebagai pembeli harus lebih bijak dan waspada jika melakukan transaksi dalam perdagangan elektronik.

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang mengenai perkembangan serta permasalahan kejahatan internet dalam perdagangan elektronik, dapat diketahui beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengertian dan jenis-jenis dari kejahatan internet (cyber crime)?
2. Bagaimanakah tinjauan umum kejahatan internet dilihat dalam transaksi perdagangan elektronik?

3. Bagaimanakah Tinjauan Yuridis mengenai Peraturan di Indonesia terkait kejahatan internet dalam transaksi perdagangan elektronik?

PEMBAHASAN

A. Pengertian dan Jenis-jenis Kejahatan Internet (*Cyber Crime*)

1. Pengertian Kejahatan Internet (*Cyber Crime*)

Percepatan teknologi semakin lama semakin supra yang menjadi sebab material perubahan yang terus menerus dalam semua interaksi dan aktivitas masyarakat informasi. Internet merupakan symbol material embrio masyarakat global. Internet membuat globe dunia, seolah-olah menjadi seperti hanya selebar daun kelor. Era informasi ditandai dengan aksesibilitas informasi yang amat tinggi. Dalam era ini, informasi merupakan komoditi utama yang diperjual belikan sehingga akan muncul berbagai network dan information company yang akan memperjual belikan berbagai fasilitas bermacam jaringan dan berbagai basis data informasi tentang berbagai hal yang dapat diakses oleh pengguna dan pelanggan. Sebenarnya dalam persoalan cybercrime, tidak ada kekosongan hukum, ini terjadi jika digunakan metode penafsiran yang dikenal dalam ilmu hukum dan ini yang mestinya dipegang oleh aparat penegak hukum dalam menghadapi perbuatan-perbuatan yang berdimensi baru yang secara khusus belum diatur dalam undang-undang.¹

Istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan. Termasuk ke didalamnya antara lain adalah penipuan lelang secara online, pemalsuan cek, penipuan kartu kredit (*carding*), *confidence fraud*, penipuan

identitas, pornografi anak, dll. *Cyber crime* sebagai tindak kejahatan dimana dalam hal ini penggunaan komputer secara illegal.

Kejahatan dunia maya sangat sulit untuk diidentifikasinya, karena hampir setiap hari selalu saja ada kejahatan dengan motif baru. Cyber crime juga biasanya dilakukan hanya sebagai pendukung untuk tindakan kejahatan di dunia nyata, contohnya seperti penjualan obat-obat terlarang sebagai media promosinya menggunakan fasilitas dunia maya seperti website.

2. Klasifikasi Kejahatan Internet (*Cyber Crime*)²

- *Cyberpiracy* adalah Penggunaan teknologi komputer untuk mencetak ulang software atau informasi dan mendistribusikan informasi atau software tersebut melalui jaringan computer.
- *Cybertrespass* adalah Penggunaan teknologi komputer untuk meningkatkan akses pada Sistem komputer sebuah organisasi atau individu dan Website yang di-protect dengan password.
- *Cyber vandalism* adalah Penggunaan teknologi komputer untuk membuat program yang Mengganggu proses transmisi informasi elektronik dan Menghancurkan data di komputer.

3. Karakteristik Kejahatan Internet (*Cyber Crime*)

- Ruang lingkup kejahatan
- Sifat kejahatan
- Pelaku kejahatan
- Modus kejahatan
- Jenis kerugian yang ditimbulkan

4. Kejahatan Internet (*Cyber Crime*) Berdasarkan Motif

- *Cybercrime* sebagai tindak kejahatan murni :
Dimana orang yang melakukan kejahatan yang dilakukan secara di sengaja, sebagai contoh pencurian,

¹<http://cybercrimeandlaw20.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-cyber-crime.html>

²<http://itdare.blogspot.co.id/2014/12/pengertian-cyber-crime-dan-jenis-jenis.html>

tindakan anarkis, terhadap suatu sistem informasi atau sistem komputer.

- *Cybercrime* sebagai tindakan kejahatan abu-abu :
Dimana kejahatan ini tidak jelas antara kejahatan criminal atau bukan karena dia melakukan pembobolan tetapi tidak merusak, mencuri atau melakukan perbuatan anarkis terhadap system informasi atau system computer tersebut.
- *Cybercrime* yang menyerang individu
Kejahatan yang dilakukan terhadap orang lain dengan motif dendam atau iseng yang bertujuan untuk merusak nama baik, Contoh : Pornografi, cyberstalking, dll
- *Cybercrime* yang menyerang hak cipta (Hak milik) :
Kejahatan yang dilakukan terhadap hasil karya seseorang dengan motif menggandakan, memasarkan, mengubah yang bertujuan untuk kepentingan pribadi/umum ataupun demi materi/nonmateri.
- *Cybercrime* yang menyerang pemerintah :
Kejahatan yang dilakukan dengan pemerintah sebagai objek dengan motif melakukan terror, membajak ataupun merusak keamanan.

5. Kejahatan Internet (*Cyber Crime*) Berdasarkan Jenis Aktifitasnya

- a. Unauthorized Access to Computer System and Service
Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin. Biasanya pelaku kejahatan (hacker) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting
- b. Illegal Contents.
Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Sebagai contohnya adalah pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang

akan menghancurkan martabat atau harga diri pihak lain,

- c. Data Forgery
Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet.
- d. Cyber Espionage
Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network system) pihak sasaran.
- e. Cyber Sabotage and Extortion
Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.
- f. Offense against Intellectual Property
Kejahatan ini ditujukan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Sebagai contoh adalah peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain, dan sebagainya.
- g. Infringements of Privacy
Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan pribadi seseorang yang tersimpan pada formulir data pribadi yang tersimpan secara computerized, yang apabila diketahui oleh orang lain maka dapat merugikan korban secara materil maupun immateril, seperti nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, cacat atau penyakit tersembunyi dan sebagainya.
- h. Cracking
Kejahatan dengan menggunakan teknologi computer yang dilakukan untuk merusak system keamanan suatu system computer dan biasanya melakukan pencurian, tindakan anarkis begitu mereka mendapatkan akses. Biasanya kita sering salah menafsirkan antara seorang hacker dan cracker dimana hacker sendiri identetik dengan perbuatan negative, padahal hacker

adalah orang yang senang memprogram dan percaya bahwa informasi adalah sesuatu hal yang sangat berharga dan ada yang bersifat dapat dipublikasikan dan rahasia.

- i. Carding
Adalah kejahatan dengan menggunakan teknologi computer untuk melakukan transaksi dengan menggunakan card credit orang lain sehingga dapat merugikan orang tersebut baik materil maupun non materil.

6. Kejahatan Internet (*Cyber Crime*) Berdasarkan Sasaran Kejahatan

- Cybercrime yang menyerang individu (Against Person)
jenis kegiatan ini, sasaran serangannya ditujukan kepada perorangan atau individu yang memiliki sifat atau kriteria tertentu sesuai tujuan penyerangan tersebut.
Contoh : pornografi, Cyberstalking, Cyber-Tresspass.
- Cybercrime menyerang hak milik (Against Property)
Cyber yang dilakukan untuk mengganggu atau menyerang hak milik orang lain. Beberapa contoh kejahatan ini misalnya pengaksesan computer secara tidak sah melalui dunia cyber, pemilikan informasi elektronik secara tidak sah/pencurian informasi, carding, cybersquatting, hijacking, data forgery dll.
- Cybercrime menyerang pemerintah (Against Government)
Cybercrime Against Government dilakukan dengan tujuan khusus penyerangan terhadap pemerintah. Kegiatan ini misalnya Cyber terrorism sebagai tindakan yang mengancam pemerintah termasuk juga cracking ke situs resmi, pemerintah atau situs militer.³

³ <http://tren-di.blogspot.co.id/2014/04/pengertian-cyber-crime-menurut-para-ahli.html>

B. Tinjauan umum kejahatan internet dilihat dalam transaksi perdagangan elektronik

1. Perdagangan elektronik dibedakan menjadi 2 jenis

a. Business to customer (B2C)

Perdagangan melalui jaringan elektronik yang berkenaan dengan transaksi antara sebuah perusahaan dengan pemakai akhir dari produk. Strategi Business to Customer (B2C) melalui Jaringan Elektronik : Produk Digital, Produk dan jasa tertentu dapat dikirim kepada konsumen langsung melalui internet. Contoh produk digital seperti lagu, film, perangkat lunak. Produk dan jasa dapat langsung dikonsumsi setelah didownload. Produk Fisik, Produk dan jasa tertentu yang tidak dapat langsung dikonsumsi melalui internet, tetapi harus dikirimkan kepada konsumen. Order penjualan dan pembayaran dapat diterima melalui internet, setelah itu dilakukan pengiriman kepada pembeli. Virtual kontra Penjualan Hybrid, Penjual Virtual adalah penjualan yang dilakukan oleh perusahaan yang tidak memiliki toko secara fisik. Penjual Hybrid adalah penjualan yang dilakukan perusahaan yang memiliki toko secara fisik dan juga memiliki halaman Web untuk melakukan penjualan.

b. Business to Business (B2B)

Perdagangan melalui jaringan elektronik yang berkenaan dengan transaksi antara perusahaan perusahaan yang tidak melibatkan pemakai akhir. Melibatkan orang yang relatif sedikit Orang-orang yang terlibat sangat terlatih dalam penggunaan sistem informasi dan mengenal proses bisnis. Orang-orang yang terlibat sangat terlatih dalam penggunaan sistem informasi dan mengenal proses bisnis.

Dalam beberapa dekade terakhir ini, banyak sekali perbuatan-perbuatan pemalsuan (forgery) terhadap surat-surat dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan bisnis. Perbuatan-perbuatan pemalsuan surat itu telah merusak iklim bisnis di Indonesia. Dalam KUH Pidana memang telah terdapat Bab khusus yaitu Bab XII yang mengkriminalisasi perbuatan-perbuatan pemalsuan surat, tetapi ketentuan-ketentuan tersebut sifatnya masih sangat umum.

Pada saat ini surat-surat dan dokumen-dokumen yang dipalsukan itu dapat berupa *electronic document* yang dikirimkan atau yang disimpan di *electronic files* badan-badan atau institusi-institusi pemerintah, perusahaan, atau perorangan. Seyogyanya Indonesia memiliki ketentuan-ketentuan pidana khusus yang berkenaan dengan pemalsuan surat atau dokumen dengan membeda-bedakan jenis surat atau dokumen pemalsuan, yang merupakan *lex specialist* di luar KUH Pidana.

Kejahatan lainnya yang dikategorikan sebagai cybercrime dalam kejahatan bisnis adalah *Cyber Fraud*, yaitu kejahatan yang dilakukan dengan melakukan penipuan lewat internet, salah satu diantaranya adalah dengan melakukan kejahatan terlebih dahulu yaitu mencuri nomor kartu kredit orang lain dengan *meng-hack* atau membobol situs pada internet.

Kasus yang berkaitan dengan cybercrime dalam kejahatan bisnis jarang yang sampai ke meja hijau, hal ini dikarenakan masih terjadi perdebatan tentang regulasi yang berkaitan dengan kejahatan tersebut. Terlebih mengenai UU No. 11 Tahun 2008

Tentang Internet dan Transaksi Elektronik yang sampai dengan hari ini walaupun telah disahkan pada tanggal 21 April 2008 belum dikeluarkan Peraturan Pemerintah untuk sebagai penjelasan dan pelengkap terhadap pelaksanaan Undang-Undang tersebut. Disamping itu banyaknya kejadian tersebut tidak dilaporkan oleh masyarakat kepada pihak kepolisian sehingga cybercrime yang terjadi hanya ibarat angin lalu, dan diderita oleh sang korban.

C. Permasalahan – permasalahan yang mendasar dalam e-commerce antara lain :⁴

Pertama, di dalam dunia maya, virtualisasi merupakan konsep utama yang mendasari bentuk dan struktur sebuah perusahaan. Di dalam perusahaan virtual, aset-aset yang bersifat fisik sedapat mungkin ditiadakan. Para pelanggan yang ada di seluruh dunia tidak berhadapan dengan institusi melalui transaksi fisik yang melibatkan bangunan, orang, dan benda-benda riil lainnya, melainkan hanya berhadapan dengan sebuah situs elektronik. Cukup dengan uang \$35 setahun (untuk memesan sebuah domain alamat), sebuah perusahaan dapat berdiri dan menawarkan jasa atau produknya ke berbagai negara, tanpa harus dibebani dengan berbagai urusan administratif. Penerapan pasal-pasal cyberlaw yang mempersulit pendirian sebuah perusahaan akan mengurangi niat pemain-pemain baru untuk mendirikan perusahaan virtual, yang artinya akan membuat lesu industri di dunia maya.

Kedua, model bisnis yang diterapkan cenderung menghilangkan segala bentuk mediasi. Hal ini dimungkinkan terjadi karena melalui jaringan internet, individu dapat dengan mudah melakukan transaksi dengan individu lain (atau antar

⁴<http://megabrilianingrum.blogspot.co.id/2013/11/kejahatan-bisnis-dalam-e-commerce.html>

perusahaan) secara cepat. Fenomena ini adalah bentuk sederhana dari sebuah pasar bebas dimana kedua pihak yang bertransaksi secara sadar melakukan pertukaran jasa atau produk dengan resiko yang disadari bersama. Penerapan pasal-pasal cyberlaw yang mengurangi keuntungan maksimum yang selama ini didapatkan oleh kedua belah pihak yang melakukan transaksi akan berakibat berkurangnya frekuensi dan volume bisnis di internet.

Ketiga, batasan antara produsen dan konsumen menjadi kabur. Istilah yang berkembang adalah "prosumer" karena model bisnis yang ada di dunia maya memungkinkan seseorang untuk menjadi produsen dan konsumen pada saat yang bersamaan (seperti kasus keanggotaan American Online, E-Groups, Geocities, dsb.). Penerapan pasal-pasal cyberlaw yang mendasarkan diri pada sistem ekonomi konvensional (seperti hukum permintaan dan penawaran) akan mencegah tumbuhnya berbagai model bisnis yang selama ini menjadi daya tarik dan keunggulan dari dunia maya.

Keempat, adalah suatu kenyataan bahwa sebuah perusahaan virtual tidak dapat mengerjakan seluruh bisnisnya sendiri, melainkan harus melakukan kerja sama dengan berbagai perusahaan virtual lainnya (seperti merchants, content providers, technology vendors, dsb.). Hal ini berakibat adanya ketergantungan antar perusahaan di internet yang sangat tinggi. Penerapan pasal-pasar cyberlaw yang mempermudah sebuah perusahaan untuk gulung tikar akan berakibat runtuhnya bisnis beberapa perusahaan lain yang bergantung padanya.

Kelima, sumber daya utama yang mutlak dibutuhkan dalam proses penciptaan produk dan jasa adalah pengetahuan (knowledge). Karena pengetahuan pada dasarnya melekat pada sumber daya manusia (unsur-unsur kreativitas, intelektualitas, emosional, dsb.), tidak mengenal batasan negara, dan mudah dipertukarkan maupun dikomunikasikan, maka segala bentuk proteksi menjadi

tidak relevan dan efektif untuk diterapkan. Penerapan pasal-pasal cyberlaw yang bersifat membatasi dan mengekang individu untuk mempergunakan atau mempertukarkan pengetahuan yang dimilikinya akan berdampak berkurangnya jenis produk atau jasa yang mungkin diciptakan.

Dari kelima prinsip utama di atas terlihat bahwa perumusan dan pengembangan cyberlaw harus dilakukan secara ekstra hati-hati. Dunia maya merupakan satu-satunya arena bisnis saat ini yang telah menerapkan konsep pasar bebas dan globalisasi informasi secara hampir sempurna. Keberadaan cyberlaw pada dasarnya sangat dibutuhkan bukan semata-mata untuk melindungi hak-hak konsumen atau menegakkan keadilan dalam aturan main bisnis, namun lebih jauh untuk mencegah terjadinya "chaos" di dunia maya. Karena walau bagaimanapun, kekacauan di dunia maya akan berdampak secara langsung terhadap kehidupan manusia di dunia nyata.

D. Tinjauan Yuridis mengenai Peraturan di Indonesia terkait kejahatan internet dalam transaksi perdagangan elektronik

Bisnis online yang semakin banyak digemari oleh pengguna internet baik sebagai konsumen ataupun pemilik situs bisnis online, akan menimbulkan banyak kecurangan. Dengan semakin banyaknya kecurangan yang akan atau telah ditimbulkan maka diperlukan sebuah perlindungan hukum baik untuk konsumen ataupun pemilik situs jual beli online yang jujur. Bisnis online di Indonesia belum secara spesifik diatur dalam undang-undang. Tidak ada tata cara, persyaratan transaksi, persyaratan pendirian, pajak yang harus dibayar dan hal-hal lain yang mengatur kegiatan ini. Namun untuk meminimalkan kejahatan dalam bisnis online, pemerintah telah membuat Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 11 Tahun 2008 di dalam UU ITE terdapat dua hal penting yaitu :

1. Pengakuan transaksi elektronik dan dokumen elektronik dalam kerangka hukum perikatan dan hukum pembuktian, sehingga kepastian hukum bisnis online dapat terjamin.
2. Diklasifikasikannya tindakan-tindakan yang termasuk kualifikasi pelanggaran hukum terkait penyalahgunaan Teknologi Informasi (TI), sehingga akan ada sanksi yang tegas bagi yang melanggar UU ITE tersebut.

Di dalam UU ITE ada bab dan pasal khusus yang menciptakan suatu aturan baru di bidang transaksi elektronik yang selama ini tidak ada yakni Bab V Pasal 17 sampai dengan Pasal 22. Meskipun aturan tentang bisnis online tidak diatur secara khusus dalam suatu undang-undang keberadaan pasal ini sangat penting untuk memberikan perlindungan dan kepastian hukum bagi pengguna bisnis online. Terlebih saat ini pemerintah akan memproses lahirnya Peraturan Pemerintah di bidang Transaksi Elektronik.

Selain status kejelasan tentang transaksi elektronik yang sudah diatur dalam UU ITE No. 11 Thn. 2008 dengan beberapa pasal khusus, harus ada sebuah perlindungan hukum bagi konsumen secara lebih lanjut karena jika di telaah dan dipahami secara seksama, kiranya pihak konsumenlah yang lebih banyak dirugikan dalam bisnis online ini. Para konsumen patut berhati-hati dalam memilih situs toko online dan pada dasarnya sebuah bisnis itu akan berjalan dengan baik dan besar karena adanya konsumen yang banyak.

Sebagai mana dijelaskan dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 38 *“Setiap orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang menimbulkan kerugian”*. Namun faktor utama yang menjadi penyebab eksploitasi konsumen adalah karena ketidakfahaman konsumen tentang hak-haknya, kurangnya informasi yang didapatkan dan masih rendahnya pengetahuan konsumen online terhadap hukum bisnis online. Perlindungan bagi konsumen diatur dalam UU No. 8 Tahun

1999 tentang Perlindungan Konsumen (UU PK). Undang-undang ini menjadi landasan hukum yang kuat bagi upaya pemberdayaan konsumen.

UU ITE No. 11 Tahun 2008 memberikan perlindungan terhadap konsumen dan kewajiban terhadap pelaku usaha, yakni dalam BAB III Pasal 9 *“Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen dan produk yang ditawarkan”*. UU ITE juga mengatur sanksi terhadap mereka yang menyalahgunakan karakteristik transaksi online untuk tindak pidana. Pasal 28 Ayat 1 UU ITE menyebutkan *“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”*. Ancaman pidananya ialah penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp 1.000.000.000,00 (Pasal 45 Ayat (2) UU ITE).

Lebih lanjut, Pasal 36 UU ITE mengatur bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagai mana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain, diancam dengan pidana penjara maksimal 12 tahun dan/atau denda maksimal Rp 12.000.000.000,00 (dua milyar rupiah). Kerugian yang dimaksud disini adalah kerugian yang signifikan atau material bukan kerugian imateril. Dasar Hukum Transaksi Elektronik sebagai berikut :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

KESIMPULAN

Bahwa pada perkembangannya transaksi perdagangan elektronik harus dibuat adanya Peraturan-peraturan ataupun regulasi sebagai payung hukum yang dapat menjadi acuan untuk masyarakat. Dalam melakukan transaksi perdagangan elektronik sering kali banyak terjadi keresahan di masyarakat, khususnya kepercayaan masyarakat terhadap para produsen (penjual) barang melalui internet. Terkadang apa yang telah dibeli oleh konsumen tidak sesuai dengan apa yang dilihat melalui internet (*online shop*), dan dapat dikatakan sebagai tindak penipuan. Hal tersebut merupakan salah satu contoh adanya kejahatan yang terjadi dalam internet pada transaksi perdagangan elektronik. Oleh karena itu, disini peran Pemerintah sangat dibutuhkan dalam mengatur dan membuat suatu regulasi ataupun Peraturan dan Undang-undang yang lebih dapat membuat para produsen menjadi jera dan takut apabila melakukan suatu tindak kejahatan dalam transaksi elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Darto, Mariman. 2003. *Investasi Antara Pertumbuhan dan Keadilan*. Jakarta: The ARC, Jakarta.
- Deyo, Frederick C. 1981. *Dependent Development and Industrial Order*. New York: Praeger Publishers.
- Hasan, Madjedi. 2009. *Kontrak Minyak dan Gas Bumi Berazas Keadilan dan Kepastian Hukum*. Jakarta: Fikahati Aneska
- Kanumoyoso, Bondan. 2001. *Nasionalisasi Perusahaan Belanda di Indonesia*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Khatarina Pistor dan Phillip A. 1998. *Wellons, et all. The Role of Law and Legal Institutions in Asian Economic Development 1960-1995*. Oxford University Press.Hongkong
- Paul Hsu, 1993. *Future Prospect for Foreign Investment” dalam Pacific Initiatives for Regional Trade Liberalization and Investment Cooperation*, Mari Pangestu (Ed), *Pacific Economic Cooperation Council (PECC)* . Jakarta: CSIS.
- Perry, Amanda. 2000. *An Ideal Legal System For Attracting Foreign Direct Investment? Some Theory and Reality*, American University International Law Review.
- Rajagukguk, Erman, 2007. *Hukum Investasi Di Indonesia: Anatomi Undang-Undang No.25 Tahun 2007 tentang Penanaman Modal*, Jakarta: Fakultas Hukum Universitas Al Azhar Indonesia.
- Salim H.S. 2010. *Hukum Pertambangan Indonesia*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suparji, 2008. *Penanaman Modal Asing di Indonesia: Insentif versus Pembatasan*, Jakarta: Fakultas Hukum Universitas Al Azhar Indonesia
- Zulkarnain, Iskandar, 2007. *Dinamika dan Peran Pertambangan Rakyat di Indonesia*, LIPI, Jakarta