

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, semakin meningkat pula perkembangan teknologi yang mencakup internet dan juga komunikasi. Pada saat ini, perkembangan telekomunikasi dan informasi semakin melesat dan meningkat di seluruh dunia setiap tahunnya, apalagi dalam era globalisasi seperti ini. Berkat adanya inovasi teknologi, hidup manusia menjadi lebih mudah. Globalisasi telah menjadi pendorong lahirnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan teknologi informasi ini telah merebak di seluruh belahan dunia. Tidak hanya negara maju saja, namun negara berkembang juga telah memacu perkembangan teknologi informasi pada masyarakatnya masing-masing. Sehingga, teknologi informasi mendapatkan kedudukan yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa.¹

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membuat masyarakat semakin mudah dalam memberikan dan menerima informasi. Masyarakat dapat dengan mudah berkomunikasi tanpa ada batas jarak, ruang, dan waktu. Perkembangan teknologi saat ini tidak hanya sekedar untuk kepentingan menjalin komunikasi dan bersosialisasi, namun juga mengarah pada jaringan bisnis dunia tanpa

¹ Maskun, *et.all*, *Aspek Hukum Penipuan Berbasis Internet*, (Bandung: Keni Media, 2017), hlm. 1

batas.² Hakikat manusia sebagai makhluk sosial tentunya manusia dalam kehidupan bermasyarakat selalu berhubungan satu sama lainnya, disadari atau tidak, terutama dalam usaha untuk mencukupkan kebutuhan-kebutuhan hidupnya.³

Budi Suhariyanto berpendapat bahwa:

“Seiring dengan perkembangan zaman serta kebutuhan masyarakat di dunia, teknologi informasi (*information technology*) memegang peran penting, baik di masa kini maupun di masa mendatang. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan yang besar bagi negara-negara di dunia. Setidaknya ada dua hal yang membuat teknologi informasi dianggap begitu penting dalam memacu pertumbuhan ekonomi dunia. Pertama, teknologi informasi mendorong permintaan atas produk-produk teknologi informasi itu sendiri, seperti komputer, modem, sarana untuk membangun jaringan internet dan sebagainya. Kedua, adalah memudahkan transaksi bisnis terutama bisnis keuangan di samping bisnis-bisnis lainnya. Dengan demikian, teknologi informasi telah berhasil memicu dan memacu perubahan tatanan kebutuhan hidup masyarakat di bidang sosial dan ekonomi, yang notabene sebelumnya bertransaksi ataupun bersosialisasi secara konvensional menuju transaksi ataupun sosialisasi secara elektronik. Hal ini dinilai lebih efektif dan efisien.”⁴

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh cukup besar dalam bidang perdagangan yang mulai bergeser dari sistem konvensional dengan perdagangan berbasis sistem elektronik. Secara umum, perdagangan sendiri merupakan sistem jual beli yang terjadi di suatu tempat tertentu seperti di pasar, supermarket, toko dll yang dilakukan secara langsung yaitu melalui tatap muka antara penjual dan pembeli pada waktu tertentu sesuai dengan jam operasional tempat

² Toni Yuri Rahmanto, “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik”, Jurnal Penelitian Hukum DE JURE Vol. 19 No.1 Maret 2019, hlm. 32

³ Ahmad Azhar Basyir, *Asas-asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, (Yogyakarta; UII Press, 2012), hlm. 11

⁴ Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime) (Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya)*, Cetakan ke-3. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 1-2

tersebut. Menurut Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (“ KUHPerdato “), yang dimaksud jual beli ialah adanya suatu persetujuan dimana pihak satu mengikatkan diri guna menyerahkan suatu barang, dan pihak lain berkewajiban membayar harga yang telah diperjanjikan.⁵

Akibat pesatnya penggunaan teknologi internet pada era sekarang ini, sistem jual beli tidak hanya dapat dilakukan secara langsung, melainkan dapat dilakukan secara daring/melalui internet.⁶ Adapun sistem tersebut bernama *Electronic Commerce* atau biasa disebut sebagai *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactur*), penyedia layanan (*services providers*) dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer network*) yakni internet, atau lebih jelasnya dapat dikatakan sebagai perdagangan secara *online/daring*. Sebelum munculnya *E-Commerce* ini, dalam hal jual beli, pembeli harus melakukan transaksi jual beli secara langsung dengan mendatangi suatu tempat tertentu seperti halnya toko dan supermarket. Namun, setelah adanya sistem *E-Commerce*, maka pembeli tidak lagi harus melakukan transaksi jual beli secara langsung dengan mendatangi tempat tersebut, melainkan hanya melalui telepon genggam dan internet, para pembeli dapat memilih suatu barang yang ingin dibeli sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

⁵ Republik Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Pasal 1457

⁶ Cita Yustisia Serfiyani, “Perlindungan Hukum dan Penyelesaian Sengketa Bisnis Jasa PM-Tekfin”, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 14 No.03 September 2017, hlm.345

Perlu ditegaskan, bahwa cakupan *E-Commerce* meliputi bidang yang cukup luas baik dari aspek produksi, distribusi, pemasaran, penjualan maupun pengiriman barang dan atau jasa melalui elektronik. Dengan demikian, *E-Commerce* hakikatnya merupakan transaksi berdasarkan proses dan transmisi data secara elektronik, di mana seluruh transaksi nilai yang melibatkan transfer informasi, produk, jasa atau pembayaran.⁷ Dengan adanya internet, memberikan perubahan yang tadinya sistem jual beli hanya dapat dilakukan secara konvensional, namun sekarang dapat dilakukan dengan sistem jual beli secara elektronik. Produk yang ditawarkan mulai dari pakaian hingga konsultasi dokter dapat ditemukan secara online. Ada beberapa tempat dimana transaksi online dapat terjadi, pertama melalui media sosial seperti Instagram atau Facebook, kedua, melalui platform *E-Commerce* online seperti Tokopedia, Bukalapak, dll dan ketiga, melalui *website* perdagangan online seperti Ikea, Adidas dll (umumnya dikelola langsung oleh perusahaan).⁸

Menurut Pasal 1 angka 5 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”), Sistem Elektronik sendiri merupakan serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan dan/atau

⁷ Veris Septiansyah, “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Perdagangan Barang dan Bisnis Investasi Melalui Transaksi Elektronik (*E-Commerce*)”, Jurnal Mahasiswa S2 Hukum Untan, Vol. 4 No. 4 2017, hlm. 3

⁸ Rizky Karo Karo, Agnes Sebastian, “Juridicial Anlysis on the Criminal Act of Online Shop Fraud in Indonesia”, Lentera Hukum, Vol. 6 Issue 1, April 2019, hlm. 2

menyebarkan Informasi Elektronik.⁹ Penyelenggaraan sistem elektronik dilaksanakan oleh penyelenggara sistem elektronik.¹⁰

Penyelenggara sistem elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola dan/atau mengoperasikan sistem elektronik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau pihak lain.¹¹ Dalam hal ini, penyelenggaraan sistem elektronik wajib menyediakan sistem yang sangat aman dan mudah digunakan (*user friendly*) bagi para pengguna. Penyedia sistem elektronik juga sangat dilarang menyalahgunakan data pribadi yang telah dihimpun ke dalam sistem mereka untuk kepentingan komersial ataupun perbuatan melawan hukum.¹² Sementara itu, para pengguna teknologi juga wajib menjunjung tinggi nilai keadilan bermartabat dengan cara penggunaan yang bijak, yakni tidak memanipulasi ataupun menyalahgunakan sistem elektronik.

Penggunaan sarana internet merupakan suatu kemajuan teknologi yang dapat menunjang secara keseluruhan spektrum kegiatan komersial.¹³ Adanya *E-Commerce* memberikan dampak yang sangat positif yakni dalam kecepatan dan kemudahan serta

⁹ Pasal 1 angka 5 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (LN No. 58 Tahun 2008, TLN No. 4843)

¹⁰ Pasal 3 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (TLN No. 5348)

¹¹ *Ibid.*, Pasal 1 angka 4

¹² Rizky Karo-Karo, *Penegakan Hukum Kejahatan Dunia Maya*, (Karawaci: Fakultas Hukum UPH, 2019), hlm. 5

¹³ Abdul Halim Barkatullah dan Teguh Prasetyo, *Bisnis E-Commerce Studi Sistem Keamanan dan Hukum di Indonesia*, (Yogyakarta: Pustaka Setia, 2006), hlm. 10

kecanggihan dalam melakukan interaksi global tanpa batasan tempat dan waktu serta tanpa batasan geografis antar negara.¹⁴ Melalui *E-Commerce* ini, semua kegiatan perbelanjaan ini dapat dilakukan melalui sistem elektronik, mulai dari pemilihan barang, transaksi dan pengiriman barang dengan daring atau *online*. Hal ini telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung demikian cepat. Akan tetapi, perkembangan yang demikian cepat ini dapat dikatakan teknologi informasi saat ini telah menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif adanya perbuatan yang melawan hukum. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat tidak menutup kemungkinan memiliki dampak negatif, seperti timbulnya jenis-jenis kejahatan dengan modus baru yang terjadi sehingga menimbulkan permasalahan hukum.

Segala sesuatu yang berkembang tentu akan menimbulkan dampak baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif dalam kehidupan masyarakat penggunaanya yang telah sampai pada tingkat global saat ini. Selain dampak positif dari adanya kehadiran *E-Commerce*, namun, hadirnya *E-Commerce* juga memiliki dampak yang negatif jika tidak dimanfaatkan secara bijak oleh para pengguna elektronik, yang dapat berimplikasi bagi kehidupan setiap orang dan juga suatu perusahaan. Salah satu dampak negatif yang akan dikaji dalam penelitian ini yakni terkait perbuatan

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 2

manipulasi informasi dan data elektronik yang dampaknya merugikan para pengusaha/korporasi finansial berbasis teknologi (*fintech*) dan masyarakat pengguna layanan (*fintech*). Dari permasalahan inilah akan dilakukan penelitian secara yuridis dengan landasan ketentuan hukum yang berlaku.

Seperti yang kita ketahui, terdapat beberapa macam kejahatan terkait manipulasi dalam bidang perdagangan elektronik. Manipulasi dalam hal ini dapat berupa pemalsuan surat-surat, informasi maupun dokumen. Adapun salah satu regulasi hukum terkait manipulasi perdagangan yaitu sebagaimana tercantum dalam Pasal 30 Undang-Undang No. 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan (“ UU Perdagangan “), dimana telah dijelaskan bahwa pelaku usaha dilarang memanipulasi data dan/atau informasi mengenai persediaan barang, jika pelaku usaha terbukti melakukan manipulasi tersebut maka akan dikenakan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda maksimal Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah). Isi penjelasan pasal tersebut terkait adanya manipulasi informasi elektronik mengenai persediaan suatu barang.¹⁵

Perbuatan terkait manipulasi informasi dan dokumen elektronik yang akan difokuskan dalam pembahasan penelitian ini yakni terkait adanya transaksi elektronik yang tidak rasional secara ekonomis. Jadi, terdapat ketidakwajaran dari jumlah dan frekuensi transaksi yang dilakukan oleh pelaku usaha di suatu *E-Commerce* yang berada diluar kebiasaan yang normal. Pada dasarnya, prinsip utama transaksi secara

¹⁵ Undang-Undang No. 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan, Pasal 30

elektronik di Indonesia masih lebih mengedepankan aspek kepercayaan atau “*trust*” terhadap penjual maupun pembeli. Payung hukum yang mengatur regulasi terkait pelaku usaha adalah Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (“UUPK”). Adanya UUPK ini bertujuan guna menumbuhkan kesadaran pelaku usaha terkait pentingnya perlindungan konsumen, sehingga tumbuh sikap yang jujur dan bertanggungjawab dalam berusaha. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi. Pelaku usaha memiliki kewajiban memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur.¹⁶ Selain itu, di dalam Pasal 65 ayat (1) UU Perdagangan juga telah dijelaskan bahwa setiap pelaku usaha yang memperdagangkan jasa dengan menggunakan sistem elektronik wajib menyediakan data dan/atau informasi secara lengkap dan benar.¹⁷

Kegiatan manipulasi tersebut sebagaimana terjadi dalam Putusan dengan nomor perkara **542/Pid.Sus/2019/PN.Mlg.** Pada putusan tersebut, tindak kejahatan manipulasi informasi dan/atau data elektronik yang dianggap seolah-olah data otentik dilakukan oleh salah satu pelaku usaha yang menjalankan usahanya di salah satu *E-Commerce* yang bernama Tokopedia. Tindakan manipulasi tersebut dilakukan oleh

¹⁶ Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

¹⁷ Undang-Undang No. 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan

salah satu pelaku usaha Tokopedia dengan nama akun “Mr.Crab”, yakni dengan cara menjual sebuah kupon (*voucher*) belanja elektrik demi memperoleh uang kembali (*cashback*) pada saat Tokopedia mengadakan promo. Dalam hal ini, sistem promo yang diadakan oleh Tokopedia yaitu ketika pembeli melakukan transaksi pembelian di Tokopedia, maka pembeli akan mendapatkan *cashback* sebesar $\pm 10\%$ (sepuluh persen). Namun, *cashback* tersebut tidak dapat diuangkan, melainkan hanya dapat dibelanjakan kembali di Tokopedia. Misalnya, transaksi Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah) maka akan mendapat *cashback* sebesar Rp100.000,00 (seratus ribu rupiah) untuk dibelanjakan kembali di Tokopedia.

Cara pelaku usaha mengelabui sistem Tokopedia yaitu dengan membuat pembelian serta transaksi secara fiktif di toko pelaku usaha dengan melakukan pembelian kupon (*voucher*) belanja elektrik dalam jumlah besar, setelah pembeli mendapat *cashback* dalam toko *cash*, pembeli melakukan transaksi pembelian kupon (*voucher*) kepada pelaku usaha melalui pembelian toko *cash*. Selain itu, pelaku usaha juga bekerjasama dengan beberapa orang yang memiliki akun di Tokopedia (meskipun mereka tidak saling mengenal), untuk melakukan sejumlah transaksi pembelian kupon (*voucher*) Indomaret dengan tujuan untuk mendapatkan *cashback* saat Tokopedia melakukan promo.

Perbuatan yang dilakukan oleh pelaku usaha dengan nama akun Mr.Crab ini mengakibatkan kerugian sebesar Rp1.705.355.696,00 (satu miliar tujuh ratus lima juta tiga ratus lima puluh lima ribu enam ratus sembilan puluh enam rupiah), yang seharusnya merupakan dana subsidi dari Tokopedia untuk *event* promo yang

diperuntukkan bagi masyarakat luas yang bertransaksi melalui Tokopedia, namun karena peristiwa ini dana tersebut hanya dinikmati oleh pemilik dan atau pengguna akun Mr Crab.

Oleh karena perbuatannya, maka pelaku usaha dengan nama akun “Mr.Crab” dapat dikenakan Pasal 35 jo pasal 51 ayat (1) UU ITE, karena 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 dan/atau dokumen elektronik tersebut dianggap seolah-olah data otentik.¹⁸ Adapun tujuan dari adanya pengaturan pasal ini adalah guna menjaga agar dapat dipercayanya informasi atau dokumen elektronik (*reliability*) khususnya dalam transaksi elektronik. Perbuatan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan dan pengrusakan diatur secara alternatif, artinya cukup dibuktikan bahwa pelaku melakukan salah satu dari perbuatan yang dimaksud. Melalui perbuatan-perbuatan ini, maka muncullah hak “yang tidak sah” bagi dirinya ataupun orang lain. Penggunaan hak yang dimaksud tentunya menjadi tidak sah. Karena yang dimaksud manipulasi adalah dengan kepandaian atau alat perangkat untuk mempengaruhi orang lain guna mencapai suatu tujuan yang merugikan orang lain, termasuk berbuat curang atau melakukan penipuan.¹⁹

¹⁸ Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Op.Cit.*, Pasal 35

¹⁹ Rizky Karo-Karo, *Op.Cit.*, hlm. 149

Sebagaimana uraian diatas bahwa manipulasi ialah suatu perbuatan pidana.

Dalam hal tersebut, tindak pidana sendiri menurut Roeslan Saleh adalah:

“Tindak pidana adalah perbuatan yang telah diatur dalam aturan hukum pidana yang dinyatakan sebagai perbuatan pidana atau sebagai tindak pidana. Perbuatan pidana adalah sebuah tindakan yang melawan hukum yang memiliki akibat kerugian bagi masyarakat serta mengakibatkan adanya hambatan terlaksananya proses aktivitas sosial yang baik dalam kehidupan masyarakat.”²⁰

Danrivanto Budhijanto berpendapat bahwa:

“Upaya yang dapat dilakukan masyarakat untuk menanggulangi kejahatan adalah dengan menggunakan hukum pidana. Penggunaan hukum pidana tersebut tetap dipandang penting sebagai dasar pencelaan atas perbuatan dan pelaku yang melanggar hukum dalam upaya mewujudkan keadilan, kepastian hukum dan ketertiban umum, hukum pidana juga harus ditempatkan sebagai sarana terakhir atau *ultimum remedium* (*ultima ratio principle*) bila sarana-sarana lain tidak cukup memuaskan dalam penanggulangan tindak pidana.”²¹

Menelisik dari pemaparan diatas, Penulis merasa perlu menegakkan lebih lanjut terkait pelaku usaha yang berbuat curang yang dalam hal ini memanipulasi perdagangannya dalam menjalankan usaha demi memperoleh keuntungannya sendiri. Pada dasarnya, prinsip keamanan infrastruktur transaksi secara *online* seperti jaminan atas kebenaran identitas penjual/pembeli, jaminan keamanan jalur pembayaran (*payment gateway*), jaminan keamanan dan keandalan *website e-commerce* belum menjadi perhatian utama bagi penjual maupun pembeli, terlebih pada transaksi berskala

²⁰ Ahar, “Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penggelapan Dengan Pemberatan Yang Dilakukan Secara Berlanjut”, Jurnal Ilmu Hukum Legal Opinion, Volume II, 2014, hlm. 2

²¹ Danrivanto Budhijanto, *Revolusi Cyberlaw Indonesia (Pembaruan dan Revisi UU ITE 2016)*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), hlm. 33-34

kecil sampai medium dengan nilai nominal transaksi yang tidak terlalu besar (misalnya transaksi jual beli melalui jejaring sosial, komunitas *online*, toko *online*, maupun blog).

Adanya payung hukum yang jelas terkait kesadaran masyarakat terhadap *product awareness* diharapkan dapat mengurangi atau meminimalisir resiko terjadinya

praktek perdagangan yang curang yang dapat melindungi konsumen, terutama konsumen *e-commerce*.²² Hal ini dikarenakan, meskipun sudah ada Undang-Undang yang mengatur terkait masalah perdagangan secara online/*E-Commerce* ini, terkadang konsumen masih saja dalam posisi yang lemah. Faktor utama yang menjadi kelemahan

konsumen sendiri disebabkan karena tingkat pengetahuan hukum dan kesadaran konsumen akan haknya masih rendah, kondisi seperti ini lah yang bisa dimanfaatkan oleh pelaku usaha untuk meraup keuntungan sebesar-besarnya dengan tidak mengindahkan kewajiban-kewajiban yang sudah seharusnya melekat dalam diri pelaku usaha.²³

Oleh sebab itu, Penulis akan menelisik lebih dalam terkait adanya manipulasi perdagangan *voucher* belanja elektronik yang berkedok *cashback* di dalam Transaksi Elektronik (*E-Commerce*) dengan judul **“TINJAUAN YURIDIS TINDAK PIDANA MANIPULASI INFORMASI DAN DOKUMEN ELEKTRONIK DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI**

²² Deky Paryadi, *Op.Cit.*, hlm. 655

²³ Setia Putra, “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Transaksi Jual-Beli Melalui *E-Commerce*”, *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 4 No. 02 Februari-Juli 2014, hlm. 291

DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (Analisis Putusan NO.542/PID.SUS/2019/PN.MLG)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan-permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap korban dalam tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik ditinjau dari UU ITE?
2. Bagaimana pemenuhan unsur terhadap pelaku dalam tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik ditinjau dari UU ITE?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah tersebut diatas, dapat dirumuskan bahwa tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk memecahkan persoalan hukum terkait bentuk perlindungan hukum tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik ditinjau dari Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk melakukan penemuan hukum lebih dalam terkait bentuk perlindungan hukum terkait tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik melalui *cashback* dalam perdagangan elektronik ditinjau dari Undang-Undang

No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Untuk mengkaji dan menganalisis pemenuhan unsur tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik ditinjau dari Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik guna meminimalisir resiko terjadinya praktek perdagangan yang curang atau dimanipulasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat memberikan manfaat wawasan dan pengetahuan khususnya kepada penulis dan umumnya bagi para mahasiswa/mahasiswi dalam mendalami ilmu hukum yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini adalah guna memberikan tambahan pengembangan ilmu dan informasi dalam bidang hukum, khususnya terkait tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan terkait faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab terjadinya manipulasi informasi dan dokumen elektronik, serta dapat memberikan pemahaman terkait kejahatan-kejahatan yang sering terjadi dalam kegiatan transaksi elektronik, menambah

kepuustakaan hukum, dan memberikan masukan khususnya terhadap penanganan perkara tindak pidana manipulasi transaksi elektronik dan informasi elektronik.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab yang disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan landasan teori yang terdiri dari teori perilaku konsumen dan landasan konseptual yang membahas mengenai teori-teori hukum serta dasar pemikiran yang berkaitan dengan pokok permasalahan hukum yang diangkat dalam penelitian ini oleh Penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai variabel pendekatan dari dasar penelitian, yang meliputi jenis penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, jenis pendekatan dan sifat analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain: (i) bentuk perlindungan hukum terhadap korban dalam tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik ditinjau dari UU ITE; dan (ii) pemenuhan unsur terhadap pelaku dalam tindak pidana manipulasi informasi dan dokumen elektronik ditinjau dari UU ITE.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terkait penelitian yang telah dilakukan oleh Penulis.