

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan terhadap suatu negara dapat dilihat dari bagaimana kemajuan terhadap penggunaan internet dan teknologi informasi pada negara tersebut, sudah tidak bisa dipungkiri lagi setiap negara memerlukan suatu internet untuk mendapatkan berbagai kepentingan-kepentingan yang dibutuhkan seperti memperoleh informasi terhadap negara lain, menjadi sarana komunikasi, memperoleh pengetahuan, dll. Kemajuan terhadap internet dan teknologi informasi memberikan berbagai macam kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat, dan dengan demikian maka kehidupan masyarakat di era sekarang ini sangat melekat terhadap internet. Di sisi lain, internet tidak hanya memberikan berbagai hal positif terhadap kehidupan di dunia, melainkan semakin berkembangnya sarana internet maka semakin berkembangnya kejahatan di dunia *cyber*.

Menurut data dari keamanan siber Kaspersky, ada sekitar dua belas juta ancaman kejahatan *online* yang menyasar pengguna internet di Indonesia terhitung sejak Januari 2022 sampai dengan Maret 2022. Suatu produk hukum yaitu Undang-Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi suatu bukti bahwa Indonesia tidak lagi ketinggalan terhadap negara lain dalam hal membuat suatu payung hukum di bidang

cyberlaw.¹ UU ITE menjawab sejumlah permasalahan hukum terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik khususnya dalam hal pembuktian terkait dengan hal perbuatan hukum yang dilakukan di sistem elektronik. UU ITE juga diharapkan dapat mengatur segala urusan yang berkaitan dengan dunia internet termasuk dalam pemberian hukuman terhadap pelaku kejahatan di dunia internet, UU ITE juga diharapkan dapat menjadi suatu terobosan hukum yang mampu mendorong perkembangan informasi dan teknologi semakin maju. UU ITE merupakan bentuk perlindungan hukum yang umum (*general prevention*) yang diberikan oleh negara kepada setiap orang.² Hadirnya UU ITE juga merespon terhadap tindak kejahatan pada internet (*cybercrime*) yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, sehingga untuk mengantisipasi terjadinya *cybercrime-cybercrime* lain, Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UUPK) juga menjadi salah satu produk hukum yang berperan sebagai payung hukum dalam terjadinya *cybercrime*. Walaupun dalam UUPK tidak diatur secara spesifik mengenai *cybercrime* tetapi, pasal-pasal yang terkait mencantumkan hak dan kewajiban pelaku usaha beserta konsumen sehingga konsumen yang merasa dirugikan akibat *cybercrime* dapat mendapatkan perlindungannya. Produk hukum lainnya yang juga mengatur mengenai *cybercrime* berupa Kitab Undang-Undang Hukum

¹ Mathilda Gian Ayu, "Kaspersky Mencatat Indonesia Hadapi 11 Juta Serangan Siber pada Kuartal Pertama 2022", <https://www.cloudcomputing.id/berita/kaspersky-mencatat-indonesia-hadapi-serangan-siber>, Diakses pada 27 September 2022

² Muhammad Junaidi, Kadi Sukarna, Bambang Sadono, "Pemahaman Tindak Pidana Transaksi Elektronik Dalam Undang-undang No 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", Jurnal Budimas, Vol. 02 No 02 2020, hal. 110

Pidana (KUHP), walaupun dalam KUHP tidak diatur secara spesifik mengenai tindak pidana *cybercrime* tetapi dalam KUHP diatur berbagai macam tindakan-tindakan yang dapat merugikan konsumen dimana dalam *cybercrime* ini juga tergolong merugikan konsumen.

Sebelum adanya internet, kegiatan perdagangan dilakukan secara konvensional dimana dalam transaksi jual beli ataupun tawar menawar suatu barang atau jasa dilakukan secara tatap muka (*face to face*) yaitu pertemuan antara pembeli dan penjual. Lahirnya Internet menjadi salah satu kebutuhan yang tidak kalah penting dengan kebutuhan-kebutuhan pokok lainnya seperti kebutuhan pangan dan sandang manusia karena kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh internet seperti melakukan kegiatan perdagangan jual-beli, mengakses informasi dengan mudah, kemudahan dalam bisnis, dll. Kegiatan perdagangan pada era globalisasi ini mulai beranjak menjadi model bisnis yang tidak perlu menghadirkan pelaku bisnis secara fisik (*non-face*) dan tidak perlu memakai tanda tangan asli (*non-sign*), salah satunya contohnya adalah *E-Commerce (Electronic Commerce)*. *E-commerce* merupakan suatu proses transaksi antara penjual dan pembeli menggunakan perangkat jaringan komputer, *e-commerce* menciptakan suatu transaksi secara elektronik yang praktis tanpa kertas (*paperless*) dan para pihak tidak perlu bertemu langsung (*face to face*) dalam melakukan transaksi.³ Hal ini tentu menjadi suatu inovasi baru yang memberikan kemudahan dan efisiensi waktu dalam melakukan perdagangan, jalur perdagangan melalui sarana

³ Atip. Latifulhayat, "Perlindungan Data Pribadi Dalam Perdagangan Secara Elektronik (E-Commerce)," *Jurnal Hukum Bisnis* Vol. 18, no. Maret (2002).

internet menjadi suatu titik tolak yang membelakangi perdagangan yang bersifat konvensional. Salah satu contoh platform yang disediakan oleh *e-commerce* adalah Shopee, dimana dalam aplikasi Shopee ini kita semua dapat melakukan transaksi dengan berbagai fitur yang disediakan oleh Shopee itu sendiri.

Transaksi perdagangan melalui *E-commerce* memberikan dampak yang begitu luas terhadap dunia, dengan kehadirannya maka konsumen memiliki suatu kebebasan dalam memilih atau menentukan produk yang ia inginkan sesuai dengan kebutuhannya. Konsumen juga dapat berbelanja tanpa harus mengeluarkan waktu ataupun biaya dan bahkan terkadang harga yang tertera pada *e-commerce* juga relatif lebih murah dibandingkan dengan toko *offline*. Dengan tersedianya perdagangan melalui sarana *e-commerce*, konsumen seakan-akan dibuat manja hanya dengan duduk manis saja dan memesan produk yang diinginkan sambil menunggu produk tersebut diantar oleh kurir. Tidak sedikit juga konsumen rela membeli produk di *e-commerce* dengan mengeluarkan biaya yang sedikit lebih mahal dibandingkan toko *offline* daripada harus repot untuk berpergian membeli barang yang diinginkan. Selain itu dengan adanya *e-commerce* juga memberikan berbagai peluang bisnis yang baru, pekerjaan baru, dan memperluas lapangan pekerjaan. Disamping sisi positif dari kehadiran *e-commerce* ini, terdapat juga beberapa sisi negatif pada *e-commerce* yaitu konsumen seringkali merasakan kekecewaan dan kerugian setelah melakukan transaksi di *e-commerce*, hal ini disebabkan karena dalam upaya mempromosikan produknya, pelaku usaha seringkali memasang foto yang tidak sesuai dengan

produk aslinya di *e-commerce* tersebut. Saat produk tersebut tiba di tangan konsumen, kenyataan pada produk yang diterima sangat berbeda dengan apa yang diiklankan pada produk tersebut. Hal ini membuktikan bahwa posisi pada konsumen nyatanya lebih lemah dibandingkan dengan pelaku usaha, kerugian tersebut biasanya terjadi karena konsumen tidak langsung bertemu dengan penjual yang memungkinkan penjual untuk berbuat curang.⁴ Kecurangan-kecurangan ini dapat dikategorikan sebagai *cybercrime* dan *cybercrime* ini dapat terjadi di antara pelaku usaha dengan konsumen ataupun pelaku usaha dengan pihak ketiga lainnya, dari sisi kecurangan yang dilakukan oleh pelaku usaha, seringkali pelaku usaha tidak bertanggung jawab dengan produk yang ia jual contohnya setelah konsumen menerima produk yang ia beli maka penjual sudah tidak memedulikan keluhan-keluhan terhadap barang tersebut karena menurut penjual, barang tersebut sudah dikirimkan dan sudah diluar tanggung jawab penjual, terdapat juga beberapa pelaku usaha yang melakukan penipuan *online*, seperti contohnya pelaku usaha dalam menjual produk tersebut lari dari tanggung jawab setelah konsumen membayar sejumlah uang untuk membeli produk tersebut. Contoh *cybercrime* yang disebabkan oleh pihak ketiga yaitu *phising* yaitu upaya seseorang untuk mendapatkan data-data yang bersifat sensitif seperti informasi pada kartu kredit atau mengacaukan sebuah bisnis *online* dengan berbagai cara seperti memasukkan virus ke website milik penjual sehingga konsumen yang tidak sengaja menekan gambar ataupun tulisan tersebut dapat tertipu dengan cara memasukkan informasi

⁴ Boulevard Shop, “Sejarah Lahirnya Hukum Perlindungan Konsumen”, Artikel, Semarang: : Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Diponegoro,

mengenai kartu kredit konsumen. Terdapat beberapa *cybercrime* lain di *e-commerce* seperti *E-Skimming (Electronic Skimming)* yang merupakan kejahatan *online* yang berupa penipuan kartu kredit, *Man In The Middle (MITM)* yaitu seorang hacker yang dengan sengaja memosisikan dirinya diantara penjual dan konsumen yang nantinya hacker ini dapat dengan leluasa melihat pertukaran data penting selama transaksi berlangsung.⁵

Dari berbagai *cybercrime* yang terjadi di *e-commerce*, kasus penipuan (*fraud*) menjadi kategori kasus kejahatan di *e-commerce* terbesar nomor dua yang dilaporkan oleh Bareskrim Polri. Kejahatan penipuan (*fraud*) ini menjadi ancaman yang besar terhadap konsumen dalam berbelanja secara *online*.⁶ Apalagi di masa pandemi corona ini, kasus penipuan *online* pun kerap dilakukan oleh para pelaku dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan individunya tanpa memandang konsumen yang dirugikan. Tidak sedikit konsumen juga lebih nyaman berbelanja secara *offline* dibandingkan menggunakan sarana elektronik dalam berbelanja karena maraknya kasus penipuan *online* ini, berbelanja dengan *offline* dinilai lebih memberikan kepercayaan kepada konsumen terhadap barang yang akan dibeli karena konsumen dapat dengan langsung melihat kondisi barang tersebut serta menghindari lepasnya tanggung jawab dari penjual. Berdasarkan data dari situs website Cekrekening.id dari tahun 2017 hingga tahun 2021, Kementerian

⁵ Webapp, "10 Jenis Kejahatan Online yang bisa Menyerang Keamanan E-Commerce Anda". <https://appkey.id/pembuatan-website/maintenance/keamanan-e-commerce/>, diakses pada tanggal 19 Juli 2022, hal. 1

⁶ Suara.com, "Survei: Penipuan Belanja E-Commerce Paling Marak Di Indonesia". <https://www.suara.com/tekno/2021/11/19/184814/survei-penipuan-belanja-e-commerce-paling-marak-di-indonesia?page=1>, diakses pada 19 Juli 2022, hal. 1

Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah menerima laporan sebanyak kurang lebih 486.000 laporan dari masyarakat terkait dengan tindak pidana informasi dan transaksi elektronik. Dari jumlah 486.000 laporan, terdapat sekitar kurang lebih 405.000 laporan mengenai penipuan transaksi daring dan sisanya diikuti dengan penipuan investasi dan penipuan jual beli.⁷ Dengan semakin berkembangnya penipuan *online* ini, pemerintah harus melakukan suatu tindakan untuk menekan angka-angka maraknya *cybercrime* ini, belum lagi kasus-kasus lain yang bukan merupakan *cybercrime* di ranah penipuan *online* seperti *phising*, *E-skimming*, *MITM*, dll. Oleh sebab itu, perlu adanya suatu regulasi dengan tujuan untuk mencegah terjadinya *cybercrime* ini dengan memberikan berbagai perlindungan-perlindungan hukum terhadap konsumen *e-commerce*, yaitu pemerintah mengeluarkan beberapa peraturan hukum di Indonesia yang mengatur mengenai *cybercrime* terutama terhadap kasus penipuan *online* pada *e-commerce* yaitu KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana), KUHPER (Kitab Undang-Undang Hukum Perdata), Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perdagangan. Pengaturan mengenai perlindungan hukum *e-commerce* secara internasional diatur dalam *UNCITRAL The Model Law on Electronic*

⁷ Ericha Andreyana, "Upaya Kominfo Berantas Aksi Penipuan Transaksi Online". <https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/upaya-kominfo-berantas-aksi-penipuan-transaksi-online/>, diakses pada 7 November 2022,

Commerce yang disahkan oleh Majelis Umum PBB melalui Resolusi No.51/162 Tahun 1996.⁸ Dalam *UNCITRAL The Model Law on Electronic Commerce* ini, walaupun tidak diatur secara khusus mengenai perlindungan konsumen terhadap *e-commerce* tetapi substansi yang diatur didalam peraturan ini memuat perlindungan terhadap pihak yang melakukan transaksi di *e-commerce*. Konsumen yang melakukan transaksi di *e-commerce* dapat berlingdung dalam peraturan internasional ini, selain itu konsumen juga dapat berlingdung pada peraturan nasional dimana konsumen tersebut berdomisili sebagaimana diatur dalam peraturan nasionalnya.⁹ Seperti contohnya negara tetangga kita yaitu Singapura yang sebagian besar peraturan mengenai perlindungan hukumnya diadopsi dari Undang-Undang tiga negara bagian Amerika Serikat, Jerman, dan Model Hukum UNCITRAL tentang *e-commerce*.¹⁰

Upaya pemerintah dalam menekan angka *cybercrime* agar tidak meluas dan merugikan konsumen tidak hanya berhenti pada pembentukan regulasi saja, melainkan pemerintah juga membentuk suatu lembaga-lembaga yang yang berperan dalam perlindungan konsumen yaitu Lembaga Perlindungan Konsumen Swadaya Masyarakat (LPKSM), Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK), dan Badan Perlindungan Konsumen Nasional (BPKN).¹¹ Kemudian

⁸ United Nations, “United Nations Commission on International Trade Law”, <https://uncitral.un.org/>, diakses pada 1 september 2022

⁹ Ibid.

¹⁰ Assafa Endeshaw, *Hukum E-Commerce dan Internet : Dengan Fokus di Asia Pasifik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal 270

¹¹ Renata Christha Auli, “3 Lembaga Perlindungan Konsumen di Indonesia”, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/3-lembaga-perlindungan-konsumen-di-indonesia-lt62e272415e4f4>. Diakses pada 19 September 2022

pemerintah juga membentuk suatu instansi pemerintah yaitu Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) dibentuk dengan tujuan untuk melaksanakan keamanan siber secara efektif dan efisien. BSSN merupakan lembaga teknis nonkementerian yang sangat penting, kehadiran lembaga BSSN ini diharapkan dapat mendeteksi dan mencegah *cybercrime* dengan cara memanfaatkan, mengembangkan, dan mengonsolidasikan semua unsur yang terkait dengan keamanan siber.¹² Gerakan pemerintah dalam menekan angka-angka *cybercrime* ini terutama pada penipuan *online* di *e-commerce* agar tidak meluas dan merugikan banyak orang ternyata tidak cukup efektif, hal ini ditandai dengan masih maraknya penipuan *online* di realita masyarakat.¹³ Penyebab paling umum dari kejadian penipuan *online* yaitu adanya kesalahan pada penggunaannya/*human error*, penipuan *online* juga dapat diakibatkan dari kesalahan pada penggunaannya, pengguna seringkali tidak berwaspada terhadap hal-hal yang dapat mengakibatkan sistem tersebut menjadi rentan untuk diretas.¹⁴ Selanjutnya pengguna *e-commerce* juga harus bersikap secara cermat dalam bertransaksi dengan *online*, seringkali pengguna tergiur dengan trik-trik tipuan yang sengaja di publikasikan oleh pihak ketiga (dapat juga disebut sebagai pelaku kejahatan) untuk menekan gambar ataupun link tersebut dengan tujuan untuk meretas sistem keamanan dari pengguna tersebut. Modus-

¹² Liputan 6, "Peran BSSN Jaga Keamanan Siber di Indonesia". <https://www.liputan6.com/tekno/read/3214251/peran-bssn-jaga-keamanan-siber-di-indonesia>, diakses pada 19 Juli 2022, hal. 1

¹³ Kompasiana, "Maraknya Cyber Crime di Indonesia". <https://www.kompasiana.com/alliciagaluh/60f2675806310e5c0270ae82/maraknya-cyber-crime-di-indonesia>, diakses pada 3 September 2022, hal. 1

¹⁴ Logique, "3 Penyebab Cyber Crime Yang Paling Umum Terjadi". <https://www.logique.co.id/blog/2021/05/24/penyebab-cyber-crime/>, diakses pada 19 Juli 2022, hal. 1

modus ini yang menjadi salah satu faktor dari maraknya kasus penipuan *online*, kurangnya kesadaran mengenai pentingnya keamanan dalam bertransaksi *online* ini masih sangat kurang. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi maraknya kasus penipuan *online* yaitu penggunaan kata sandi yang mudah ditebak atau sangat umum, mengabaikan fitur proteksi tambahan pada *website* tertentu, dll. Penyebab yang ketiga yaitu lemahnya *cyber security* pada *website* tersebut, lemahnya *cyber security* dapat terjadi antara lemahnya sistem keamanan pada *website* tersebut ataupun lemahnya sistem keamanan pada perangkat yang kita gunakan. *Cyber security* dapat diperkuat dengan cara-cara yaitu rutin menggunakan fitur *update software* ataupun menggunakan berbagai jenis dari *antivirus* agar mencegah masuknya virus ke perangkat milik kita sendiri.¹⁵

Contoh kasus penipuan *online* di *e-commerce* yang menjadi perhatian publik luas salah satunya yaitu kasus Dina Christina, kasus tersebut berawal dari pembelian produk berupa perangkat elektronik Ipad 11 Inci berkapasitas 256 *gigabites* di aplikasi *e-commerce* Tokopedia dengan menggunakan metode pembayaran *split payment* atau membayar dengan cara terpisah. Pembayaran tersebut dilakukan pada *merchant* Tokopedia yang bernama MA dengan total senilai Rp 13,99 juta, pembayaran pertama senilai Rp 10 juta dilakukan lewat aplikasi kredit *online* sedangkan pembayaran kedua senilai Rp 3,99 juta dilakukan lewat *virtual account* di salah satu bank. Pembelian pada tanggal 20 Juli ini menggunakan jasa pengiriman instan layanan Gosend milik Gojek yang

¹⁵ Ibid.

seharusnya tiba lokasi saat setelah Dina menyelesaikan transaksi tersebut. Tetapi sampai sore pun barang tersebut belum tiba, lantas Dina langsung bergegas untuk mengecek notifikasi pada aplikasi Tokopedia tersebut dan melihat bahwa kurir tersebut sudah menyelesaikan pesanan tersebut yang mengatasmakan orang lain. Dina langsung mendatangi alamat kurir tersebut dan ternyata pemilik akun tersebut bukan merupakan orang yang mengantarkan barang yang dipesan oleh Dina. Pemilik akun kurir tersebut mengatakan bahwa ia telah meminjamkan akun tersebut kepada orang lain yang berinisial AS, tanpa berpikir panjang Dina pun langsung segera mendatangi keluar AS dan meminta pertanggungjawaban. AS mengelak dan melarikan diri serta mengancam Dina dengan tuduhan pencemaran nama baik, Dina pun akhirnya pulang dan berusaha mencari solusi penyelesaian dengan pihak Tokopedia dan mengajukan klaim atas kesepakatan dengan penjual. Klaim tersebut tidak berjalan dengan lancar dimana kesepakatan tersebut hanya dikembalikan untuk pembayaran pertama senilai Rp 10 juta dan untuk pembayaran kedua senilai Rp 1.99 juta¹⁶. Kasus kedua yaitu kasus dari seorang warga negara Indonesia yang diduga melakukan penipuan terhadap seorang warga negara Amerika Serikat melalui penjualan *online*. Kasus ini mulai terungkap setelah Markas Besar Kepolisian mendapatkan laporan dari Biro Penyelidik Amerika Serikat, FBI mengatakan bahwa diduga adanya kasus penipuan *online* terhadap warga negara Amerika Serikat yang berinisial JJ dan pelaku yang diduga merupakan warga negara asal Indonesia. Warga negara Indonesia tersebut

¹⁶ Tempo.co, "4 Penipuan Belanja Online: Barang Tak Sampai Hingga Beli HP yang datang kardus". https://bisnis.tempo.co/read/1493562/4-penipuan-belanja-online-barang-tak-sampai-hingga-beli-hp-yang-datang-kardus?page_num=, diakses pada 19 Juli 2022, hal. 1

menggunakan nama HB untuk membeli sebuah alat elektronik melalui *e-commerce*. Sebuah website yaitu www.audiogone.com yang memuat iklan penjualan barang dimanfaatkan oleh salah satu tersangka berinisial MWR yang menghubungi JJ melalui email dan menyuruhnya untuk membeli barang yang ditawarkan dalam website tersebut. Akhirnya setelah melakukan *checkout*, pembayaran yang dilakukan menggunakan metode transfer dana kartu kredit di salah satu bank Amerika. Setelah itu, MWR mengirimkan barang bukti pembayaran melalui kartu kredit tersebut kepada JJ yang kemudian JJ mengirimkan barang tersebut ke Indonesia. Saat JJ melakukan klaim atas pembayaran di Citybank Amerika, pihak bank menolak pencairan pembayaran tersebut karena nomor yang tertera pada kartu kredit tersebut bukan milik MWR maupun HB. Akhirnya korban merasa tertipu dan dirugikan akibat pelaku MWR dengan modus menggunakan identitas palsu berupa KTP dan NPWP orang lain.

Dari kedua kasus tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kasus-kasus penipuan pada *e-commerce* masih sangat marak terjadi di Indonesia. Berdasarkan contoh kasus diatas, rata-rata penipuan tersebut terjadi pada transaksi pada *e-commerce*. Permasalahan hukum yang terjadi seringkali terjadi karena lepasnya tanggung jawab dari salah satu pihak demi mendapatkan keuntungan pribadi, berbagai cara atau strategi yang dibuat itu dipergunakan tanpa memandang kerugian yang disebabkan oleh pelaku tersebut. Oleh sebab itu pemerintah harus mulai meningkatkan pengawasan dan pengaturan terhadap *cybercrime* ini salah

satunya penipuan *online* agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kedepannya.

Berdasarkan uraian latar belakang penulis di atas, perkembangan yang begitu pesat pada transaksi konvensional yang berubah menjadi transaksi *online* selalu diiringi dengan perkembangan pada kejahatan-kejahatan di *e-commerce*. Ada saja cara ataupun modus dari pelaku kejahatan demi memperoleh keuntungan tanpa memikirkan kerugian yang diperbuat, terdapat juga beberapa faktor-faktor yang mendorong pelaku kejahatan berani ataupun mau melakukan kejahatan tersebut. Untuk mengetahui lebih jauh mengenai perlindungan hukum terhadap konsumen pada transaksi perdagangan *e-commerce* di Indonesia dan bagaimana upaya yang dapat dilakukan oleh konsumen atas kerugian yang timbul dari penipuan (*fraud*) dalam transaksi perdagangan *e-commerce* di Indonesia, maka penulis mengangkat judul “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN ATAS KERUGIAN YANG TIMBUL AKIBAT DARI PENIPUAN (*FRAUD*) YANG TERJADI DI *E-COMMERCE*”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk paper ini adalah :

1. Bagaimana pengaturan perlindungan hukum terhadap konsumen yang mengalami kerugian atas penipuan (*fraud*) yang terjadi di dalam perdagangan *e-commerce* di Indonesia?

2. Bagaimanakah upaya hukum yang dapat dilakukan oleh konsumen atas kerugian yang timbul dari penipuan (*fraud*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan paper ini adalah agar pembaca dapat :

1. Mengembangkan pemikiran mengenai pentingnya perlindungan hukum terhadap konsumen yang mengalami kerugian karena penipuan (*fraud*) dalam transaksi perdagangan *e-commerce* di Indonesia.
2. Menemukan upaya hukum yang dapat dilakukan oleh konsumen atas kerugian yang timbul dari penipuan (*fraud*) dalam transaksi perdagangan *e-commerce* di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memperdalam pengetahuan mengenai perlindungan hukum konsumen yang mengalami kerugian karena penipuan dalam transaksi perdagangan *e-commerce* dalam peraturan perundang-undangan Indonesia.
2. Mengetahui solusi hukum yang dapat dilakukan oleh konsumen jika terjadi kerugian karena penipuan dalam transaksi perdagangan *e-commerce* di Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan lima sub bab yang menjadi kerangka dasar penelitian ini, antara lain yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan dua sub bab yaitu landasan teori dan landasan konseptual yang diawali dengan teori Perlindungan Konsumen yang kemudian dilanjutkan dengan teori Pemidanaan. Sumber pada teori-teori tersebut diambil dari berbagai jenis jurnal maupun buku-buku beserta internet sesuai dengan penyusunan skripsi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan variabel-variabel pada penelitian yaitu jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, dan analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Bab ini berisikan penjelasan mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini serta pemecahan permasalahan dengan berlandaskan pada asas-asas hukum, teori-teori hukum, prinsip-prinsip hukum, dan peraturan perundang-undangan di Indonesia.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan diisi dengan kesimpulan dan saran setelah peneliti melakukan penelitian ini. Kesimpulan tersebut berdasarkan hasil dari

penelitian dan analisis yang telah dibahas, serta diharapkan dapat memberikan jawaban dari permasalahan yang dipertanyakan dalam penelitian ini. Pendapat penulis dituangkan dalam saran mengenai apa yang harus dilakukan dalam pemecahan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini.

