

TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI BARANG MELALUI
MEDIA ELEKTRONIK (INTERNET) PADA SITUS GARUDA
INDONESIA PROCUREMENT ONLINE

SKRIPSI



Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi
syarat - syarat untuk menyelesaikan program
studi Ilmu Hukum dan mencapai
Gelara Sarjana Hukum

Ass	Wartini	3
	Pem. Pro. H. U.	346.02
Oleh :	No. Induk	SUH
	100105	€

SUHARTONO
NIM. 990710101135

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL RI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM
2004

**TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI BARANG MELALUI
MEDIA ELEKTRONIK (INTERNET) PADA SITUS GARUDA
INDONESIA PROCUREMENT ONLINE**



**TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI BARANG MELALUI
MEDIA ELEKTRONIK (INTERNET) PADA SITUS GARUDA
INDONESIA PROCUREMENT ONLINE**

SKRIPSI

Oleh:

SUHARTONO
NIM. 990710101135

Pembimbing:

SUGIJONO, S.H.
NIP. 131 403 358

Pembantu Pembimbing:

MARDI HANDONO, S.H., M.H.
NIP. 131 832 299

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL RI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM**

2004

MOTTO

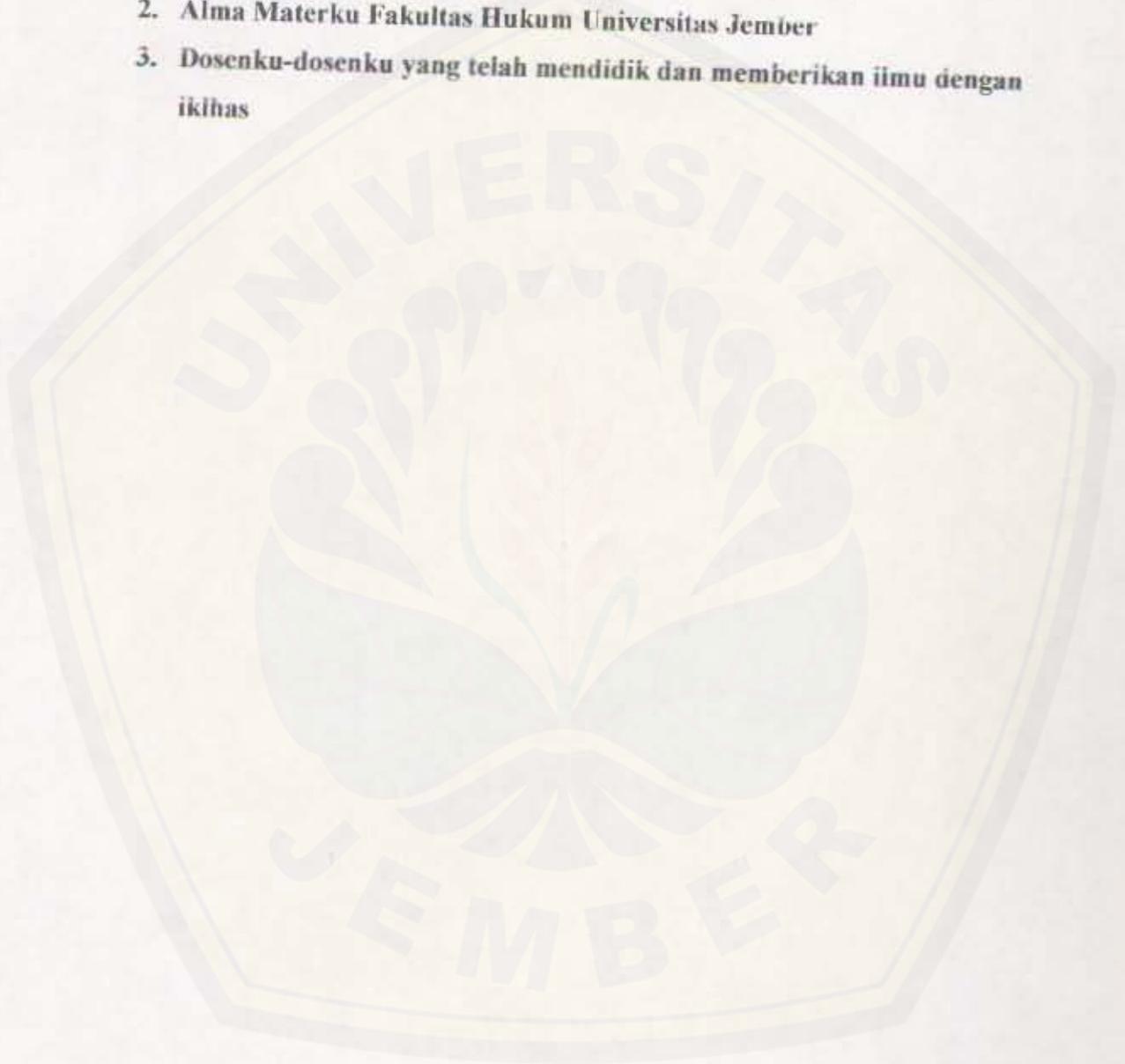
**Salah satu cara memecahkan masalah adalah jangan memulai dengan
mempersoalkan bagaimana masalah itu terjadi, tetapi mulailah
dengan bagaimana masalah tersebut dapat terselesaikan**

William Shakspear, Hot Chord Edisi Juli 2004

PERSEMBAHAN

Bismillahir rohmanir rohim, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mengasuh, membimbing, memberikan semangat dan motivasi serta doanya selalu
2. Alma Materku Fakultas Hukum Universitas Jember
3. Dosenku-dosenku yang telah mendidik dan memberikan ilmu dengan ikhlas



PERSETUJUAN

Dipertahankan dihadapan panitia penguji pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 29

Bulan : Oktober

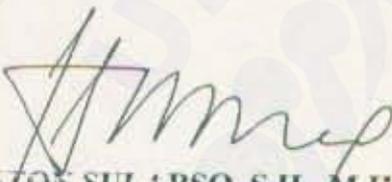
Tahun : 2004

Diterima oleh panitia Penguji Fakultas Hukum Universitas Jember

Panitia Penguji,

Ketua

Skretaris,


ANTON SULARSO, S.H., M.H.
NIP. 130 889 546

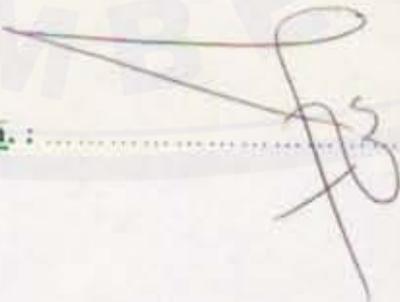

ISWI HARIYANL, S.H.
NIP. 131 759 755

Anggota Panitia Penguji,

1. SUGIJONO, S.H.
NIP. 131 403 358


:

2. MARDI HANDONO, S.H., M.H. :
NIP. 131 832 299


:

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

**TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI BARANG MELALUI
MEDIA ELEKTRONIK (*INTERNET*) PADA SITUS GARUDA
INDONESIA PROCUREMENT ONLINE**

Oleh:

SUHARTONO
NIM. 990710101135

Pembimbing



SUGLONO, S.H.
NIP. 131 403 358

Pembantu Pembimbing



MARDI HANDONO, S.H., M.H.
NIP. 131 832 299

Mengesahkan,

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NATIONAL RI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM**

Dekan,




KOPONG PARON PIUS, S.H., S.U.
NIP. 130 808 985

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI BARANG MELALUI MEDIA ELEKTRONIK (INTERNET) PADA SITUS GARUDA INDONESIA PROCUREMENT ONLINE”**.

Skripsi ini mengangkat masalah bagaimana mekanisme atau prosedur jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) pada situs Garuda Indonesia Procurement Online, kendala-kendala apa sajakah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) dan bagaimanakah penyelesaiannya apabila terjadi suatu sengketa dalam perjanjian jual beli barang (*wanprestasi*) melalui media elektronik (*internet*).

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Hukum Universitas Jember.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini bukanlah semata kerja mandiri, akan tetapi atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak, oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih dan rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Sugijono, S.H. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan tuntunan terhadap kelangsungan skripsi ini.
2. Bapak Mardi Handono, S.H., M.H. selaku dosen pembantu pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan tuntunan terhadap kelangsungan skripsi ini.
3. Bapak Antonius Sularso, S.H., M.H. selaku Ketua Penguji yang telah menguji dan memberikan masukan yang berarti bagi saya.
4. Iswi Hariyani, S.H. selaku Sekretaris Penguji dalam skripsi ini yang telah memberikan banyak dorongan dan bantuan bagi saya.
5. Bapak I Wayan Yasa selaku Ketua Jurusan Hukum Keperdataan.
6. Bapak Nanang Suparto, S.H. selaku Sekretaris Jurusan Keperdataan.

7. Ibu Laely Wulandari selaku Dosen Wali yang telah banyak memberikan dorongan dan bimbingan selama kuliah.
8. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Hukum Universitas Jember.
9. Rekan-rekan seluruh Fakultas Hukum yang telah banyak memberikan semangat.
10. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan dengan setulus hati mendapat balasan dari Tuhan YME. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin

Jember, Oktober 2004

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
RINGKASAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan	4
1.4.1 Tujuan Umum	4
1.4.2 Tujuan Khusus	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Pendekatan Masalah	5
1.5.2 Sumber Data	5
1.5.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.4 Analisi Data	6
BAB II FAKTA, DAFTAR HUKUM DAN KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Fakta	7
2.2 Dasar Hukum	8
2.3 Kerangka Teori	10
2.3.1 Pengertian Perjanjian	10
2.3.2 Pengertian Perjanjian Jual Beli	15
2.3.3 Pengertian Media Elektronik (<i>Internet</i>)	16

2.3.4 Pengertian Perjanjian Jual Beli Melalui Media Elektronik (<i>Internet</i>)	16
2.3.5 Pengertian Wanprestasi	21

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Mekanisme Jual Beli Barang Melalui Media Elektronik (<i>Internet</i>) pada Situs Garuda Indonesia Procurement Online	23
3.1.1 Cara Menjadi Anggota Pada Situs Garuda Indonesia Procurement Online	23
3.1.2 Syarat-sarat Yang Harus Dipenuhi Oleh Anggota	24
3.1.3 Tanggung Jawab Pengguna <i>Account</i> Anggota	24
3.2 Kendala-Kendala Yang Akan Dihadapi Dalam Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Barang Melalui Media Elektronik (<i>Internet</i>)	26
3.3 Upaya Penyelesaian Yang Dapat Ditempuh Apabila Terjadi Suatu Sengketa Dalam Perjanjian Jual Beli Barang (Wanprestasi) Melalui Media Elektronik (<i>Internet</i>)	29

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

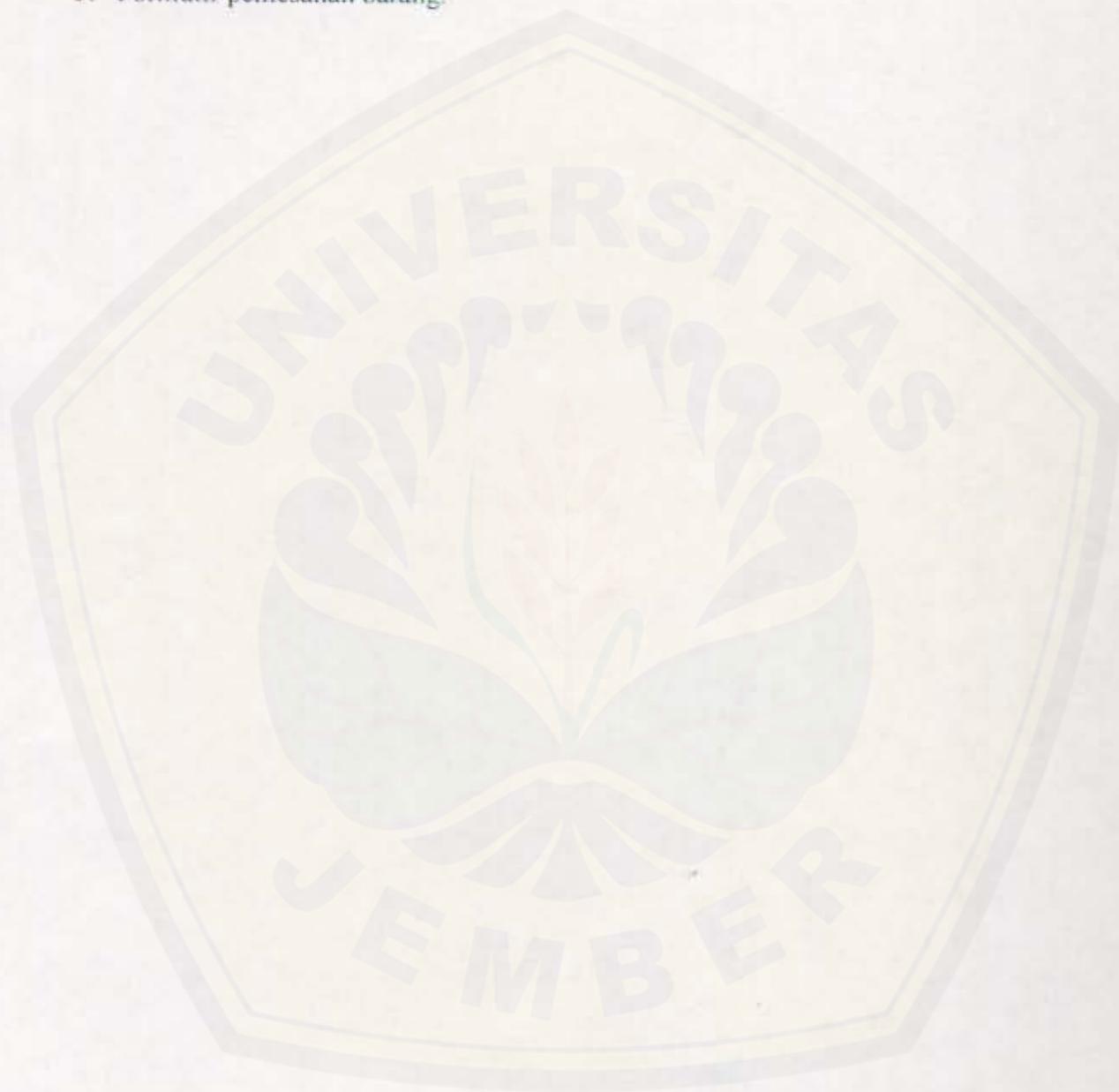
4.1 Kesimpulan	36
4.2 Saran	37

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Peraturan keanggotaan Garuda Indonesia Procurement Online.
2. Formulir pendaftaran keanggotaan.
3. Formulir pemesanan barang.



RINGKASAN

Indonesia merupakan negara berkembang yang membutuhkan banyak perbaikan disektor perekonomian. Pembangunan ekonomi Indonesia bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, melainkan swasta dan juga bantuan dari luar negeri. Perbaikan di sektor perekonomian bisa dilakukan dengan jalan perluasan perdagangan dan penigkatan produksi.

Perkembangan dalam bidang ekonomi haruslah disertai pula dengan perkembangan pada sektor teknologi. Karena perekonomian dan teknologi haruslah berjalan beriringan agar terjadi suatu keseimbangan dalam pembangunan nasional sebuah negara. Perkembangan *internet* di Indonesia memang seperti yang tidak diduga sebelumnya, beberapa tahun yang lalu *internet* hanya dikenal oleh sebagian kecil masyarakat yang mempunyai minat dibidang komputer. Penggunaan jasa *internet* dalam tahun-tahun terakhir meningkat secara pesat, meski ada pendapat yang mengatakan bahwa kebanyakan penggunaan *internet* di Indonesia baru sebatas untuk hiburan dan percobaan.

Penggunaan media elektronik atau *internet* memudahkan bagi pelaku-pelaku usaha atau bisnis untuk menjalankan usaha dalam hal penawaran barang hasil dari produksinya, selain itu juga memudahkan untuk melakukan transaksi jual beli barang yang ditawarkannya. Penggunaan media *internet* oleh pelaku usaha haruslah diperhatikan kemungkinan adanya pelanggaran yang akan terjadi. Perusahaan publik atau swasta yang akan melakukan penawaran barangnya kepada konsumen harus menjadi perhatian, karena kemungkinan dapat menimbulkan terjadinya pelanggaran peraturan, baik itu oleh pihak pelaku usaha ataupun pihak konsumen. Berdasarkan uraian di atas maka penulis terilhami untuk menyusun skripsi dengan judul: **“TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI BARANG MELALUI MEDIA ELEKTRONIK (*INTERNET*) PADA SITUS GARUDA INDONESIA PROCUREMENT ONLINE”**.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu untuk mengetahui mekanisme atau prosedur jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) pada situs Garuda Indonesia Procurement Online, untuk

mengetahui kendala-kendala apa sajakah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*), untuk mengetahui cara penyelesaiannya apabila terjadi suatu sengketa dalam perjanjian jual beli barang (wanprestasi) melalui media elektronik (*internet*).

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana hukum serta untuk mengetahui mekanisme atau prosedur jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) pada situs Garuda Indonesia Procurement Online, kendala-kendala apa saja yang akan dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*), dan cara penyelesaian apabila terjadi suatu sengketa dalam perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*).

Penyusunan skripsi ini menggunakan metodologi pendekatan masalah secara yuridis sosiologis. Sumber data yang digunakan meliputi sumber data sekunder dan sumber data primer. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, studi dokumen dan studi lapangan. Metode analisa data yang digunakan adalah metode diskriptif kualitatif.

Hasil dari penulisan skripsi ini adalah bahwa mekanisme jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) dilakukan dengan cara mendaftarkan atau terlebih dahulu menjadi anggota pada situs yang menyediakan jasa jual beli barang, setelah terdaftar baru bisa melakukan transaksi jual beli barang melalui media elektronik (*internet*). Kendala-kendala yang dihadapi antara lain belum adanya undang-undang yang mengatur mengenai sahnyanya suatu transaksi perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*), antara pembeli dan penjual tidak bertatap muka secara langsung, sehingga risiko terjadinya penipuan sangat besar, maraknya pembajakan yang dilakukan oleh para hacker, kemungkinan adanya itikad tidak baik yang dilakukan oleh calon pembeli dengan jalan penipuan. Kasus-kasus yang terjadi berkaitan dengan jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) sering dilakukan dengan jalan melalui proses adjudikasi, arbitrase dan proses konsensus.

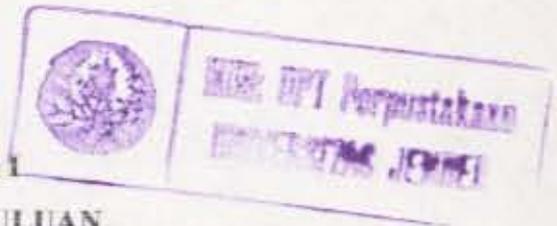
Saran dari penulis adalah pemerintah sesegera mungkin untuk mengeluarkan aturan hukum khusus yang mengatur tentang jual beli barang

melalui media elektronik (*internet*), perlu adanya pembuktian dalam jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) yaitu tidak membuang file atau e mail transaksi yang tersimpan.



BAB I

PENDAHULUAN



1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berkembang yang membutuhkan banyak perbaikan diberbagai sektor. Perbaikan yang paling utama yaitu perbaikan pada sektor ekonomi. Perbaikan disektor ekonomi bukan hanya tanggung jawab pemerintah saja, melainkan swasta dan juga bantuan dari luar negeri.

Perbaikan pada sektor ekonomi antara lain bisa dilakukan pada peningkatan sektor perdagangan, yaitu dengan cara peningkatan produksi dan perluasan perdagangan. Dengan demikian otomatis perkembangan pada sektor perekonomian sedikit demi sedikit bisa meningkat. Perkembangan dalam bidang ekonomi haruslah disertai pula dengan perkembangan pada sektor teknologi. Karena perekonomian dan teknologi haruslah berjalan beriringan agar terjadi suatu keseimbangan dalam pembangunan nasional sebuah negara.

Perkembangan teknologi tersebut misalnya dalam bidang elektronik dalam hal ini penggunaan sarana *internet*. Perkembangan *internet* di Indonesia memang seperti yang tidak diduga sebelumnya, beberapa tahun yang lalu *internet* hanya dikenal oleh sebagian kecil masyarakat yang mempunyai minat dibidang komputer. Penggunaan jasa *internet* dalam tahun-tahun terakhir meningkat secara pesat, meski ada pendapat yang mengatakan bahwa kebanyakan penggunaan *internet* di Indonesia baru sebatas untuk hiburan dan percobaan.

Perkembangan penggunaan *internet* di Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara yang berkembang lainnya masih jauh ketinggalan. Namun sekarang kita dapat menyaksikan diberbagai kota dan daerah telah banyak tersedia tempat-tempat persewaan *internet* (*warung internet*) untuk umum, dimana para pengguna jasa *internet* dapat pula menikmati jasa layanan ini. Penggunaan *internet* di Indonesia memang tidak dapat disangkal telah mengalami peningkatan, meskipun belum begitu banyak digunakan untuk tujuan-tujuan komersial dan bisnis. Penggunaan *internet* diperkirakan akan semakin meningkat sesuai dengan

peningkatan penggunaan komputer, telekomunikasi dan multimedia (Asril Sitompul, 2001:1).

Penggunaan media elektronik atau *internet* memudahkan bagi pelaku-pelaku usaha atau bisnis untuk menjalankan usaha dalam hal penawaran barang hasil dari produksinya, selain itu juga memudahkan untuk melakukan transaksi jual beli barang yang ditawarkannya. Penggunaan media *internet* oleh pelaku usaha haruslah diperhatikan kemungkinan adanya pelanggaran yang akan terjadi. Perusahaan publik atau swasta yang akan melakukan penawaran barangnya kepada konsumen harus menjadi perhatian, karena kemungkinan dapat menimbulkan terjadinya pelanggaran peraturan, baik itu oleh pihak pelaku usaha ataupun pihak konsumen. Pihak perusahaan harus memperhatikan penempatan informasi tentang penjualan barang tersebut pada media *internet*. Contoh kasus yang pernah terjadi adalah jual beli berupa alat elektronik (komputer) yang dilakukan oleh salah satu situs penyedia jasa pelayanan jual beli barang melalui *internet*, dimana pihak pembeli setelah membayarkan sejumlah uang melalui pengiriman rekening kepada situs yang dituju dan ternyata setelah dilakukan transfer uang dari rekening bank pihak pembeli barang yang dibeli tidak kunjung datang dalam hal ini pihak pembeli mengalami kesulitan dalam penyelesaian kasus tersebut karena belum ada Undang-undang khusus yang mengaturnya. (www.bursabarang.com).

Garuda Indonesia Procurement Online merupakan salah satu dari berbagai perusahaan yang menggunakan jasa *internet* dalam menawarkan barangnya. bentuk transaksi melalui media *internet* tersebut bisa disebut dengan istilah Elektronik Commerce atau E-Commerce. Perkembangan penggunaan *internet* yang ditandai meningkatnya perusahaan-perusahaan penyedia jasa *internet* dan meningkatnya jumlah pengguna jasa ini tidak disertai dengan perkembangan hukum di bidang ini. Bahkan bisa dikatakan belum ada aturan hukum yang mengaturnya, baik yang dibuat secara khusus maupun penyesuaian hukum yang berlaku yang sudah ada.

Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam masalah penggunaan media *internet* ini antara lain bagaimana upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan

lembaga yang terkait dalam mengantisipasi bentuk-bentuk pelanggaran yang akan terjadi dalam jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) dan juga pembentukan undang-undang khusus mengenai *internet*. Di samping itu perlu juga adanya lembaga atau badan hukum yang dibentuk untuk menyelesaikan sengketa hukum yang mungkin terjadi.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk menyusun skripsi yang berjudul : **“TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI BARANG MELALUI MEDIA ELEKTRONIK (*INTERNET*) PADA SITUS GARUDA INDONESIA PROCUREMENT ONLINE”**.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka untuk membatasi agar tidak terjadi kesimpangsiuran pengertian yang terlalu meluas dan kabur, serta memudahkan pencapaian sasaran, maka penulis skripsi memberikan batasan pengertian mengenai mekanisme jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) pada situs Garuda Indonesia Procurement Online, kendala-kendala yang akan dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*), dan penyelesaiannya apabila terjadi suatu sengketa dalam perjanjian jual beli (*wanprestasi*) melalui media elektronik (*internet*).

Pembahasan yang akan diuraikan disini adalah mengenai mekanisme perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) pada situs Garuda Indonesia Procurement Online, kendala-kendala yang akan dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*), dan penyelesaiannya apabila terjadi suatu sengketa dalam perjanjian jual beli (*wanprestasi*) melalui media elektronik (*internet*).

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. bagaimanakan mekanisme atau prosedur perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) pada situs Garuda Indonesia Procurement Online ?

2. kendala-kendala apa sajakah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) ?
3. bagaimanakah penyelesaiannya apabila terjadi suatu sengketa dalam perjanjian jual beli barang (wanprestasi) melalui media elektronik (*internet*) ?

1.4 Tujuan Penulisan

Penyusunan skripsi ini, agar memperoleh sasaran yang jelas dan sesuai dengan tujuan yang dikehendaki, maka perlu kiranya ditetapkan suatu tujuan penulisan. Adapun tujuan penulisan di sini dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum skripsi ini yaitu :

1. untuk memenuhi dan melengkapi tugas sebagai persyaratan pokok yang bersifat akademis guna mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember.
2. sebagai sarana penerapan ilmu pengetahuan khususnya disiplin ilmu hukum yang didapat selama kuliah di Fakultas Hukum Universitas Jember dengan praktek yang terjadi dalam kehidupan.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai :

1. untuk mengetahui mekanisme atau prosedur jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) pada situs Garuda Indonesia Procurement Online.
2. untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang akan dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*).
3. untuk mengetahui cara penyelesaian apabila terjadi suatu sengketa dalam perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*)

1.5 Metode Penelitian

Setiap karya ilmiah harus mengandung suatu kebenaran, valid dan berbobot. Dalam penyusunan skripsi ini disamping mengadakan peninjauan di lapangan juga melakukan studi literatur yang kemudian dianalisis dan

disimpulkan untuk memperoleh inti penyusunan skripsi ini. Untuk itu metode yang digunakan harus tepat.

1.5.1 Pendekatan Masalah

Penyusunan skripsi ini menggunakan metode pendekatan yuridis sosiologis, yaitu suatu cara pendekatan masalah yang berdasarkan sumber data primer dan sumber data sekunder yang didapat dari lapangan. Maksudnya adalah untuk mengetahui penerapan ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam undang-undang yang berlaku dalam masyarakat, khususnya yang terkait dengan permasalahan (Soemitro, 1990 : 10).

1.5.2 Sumber Data

Sumber data dapat dibedakan berdasarkan sumbernya yaitu sumber data sekunder dan sumber data primer.

1. Sumber Data Primer

Merupakan sumber data yang diperoleh dengan mengadakan pengamatan dan studi lapangan dengan cara observasi untuk mendapatkan data yang aktual (Mardalis, 1993: 63).

Sumber data primer yaitu diperoleh secara langsung di lapangan dari hasil tanya jawab dengan pihak-pihak yang bersangkutan atau lembaga-lembaga yang terkait. Dalam hal ini pihak humas dari situs Garuda Indonesia Procurement Online.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu diperoleh melalui studi kepustakaan dengan mempelajari berbagai sumber yaitu membaca buku, pendapat para sarjana dan ahli hukum serta peraturan perundang-undangan dan surat perjanjian yang ada kaitannya dengan masalah akan dibahas.

1.5.3 Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

Penyusun dalam mengumpulkan data untuk membahas skripsi ini, maka penyusun melakukan serangkaian penelitian dengan secara langsung. Penelitian yang dilakukan adalah :

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu untuk mendapat data sekunder dengan mempelajari literatur, menelusuri peraturan perundang-undangan, majalah, surat kabar dan karya ilmiah dengan menitikberatkan pada teori-teori dan konsep-konsep yang erat kaitannya dengan masalah.

2. Studi Dokumentasi

Suatu metode dengan mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen dari obyek penelitian dan pihak terkait yang mendukung analisis terhadap pembahasan.

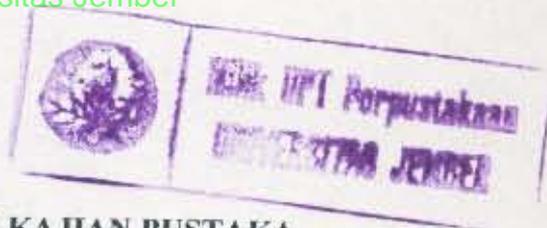
3. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang konkret yang pengumpulan datanya diperoleh secara langsung dengan jalan wawancara atau interview dengan pihak yang menjadi obyek atau yang berkaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti dan berdasarkan pada tujuan penulisan.

1.5.4 Analisis Data

Semua data yang terkumpul tersebut lalu dianalisis supaya dapat dipergunakan sebagai bahan bahasan yang bersifat deskriptif yaitu bahasan yang memberi gambaran secara lengkap dan jelas mengenai apa yang menjadi permasalahan dan dibandingkan dengan berbagai teori dan praktek yang ada di lapangan. Dalam analisis data seperti ini, maka dalam skripsi ini penulis memakai metode deskriptif kualitatif yaitu cara memperoleh gambaran singkat suatu permasalahan yang tidak berdasarkan atas angka-angka bilangan statis melainkan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Soemitro, 1999 : 98).

Penarikan kesimpulan, menggunakan metode secara deduktif yaitu suatu cara mengambil kesimpulan dari pembahasan yang bersifat umum menuju kesimpulan yang bersifat khusus.



BAB II

FAKTA, DASAR HUKUM DAN KAJIAN PUSTAKA

2.1 Fakta

Garuda Indonesia Procurement Online merupakan salah satu dari sekian banyaknya situs yang bergerak di bidang jasa jual beli barang pada media elektronik (*internet*). Maksud pendirian Garuda Indonesia Procurement Online adalah untuk menunjang program pemerintah di bidang perekonomian khususnya perdagangan. Situs Garuda Indonesia Procurement Online adalah situs online yang bertujuan memfasilitasi supplier dan Garuda agar dapat melakukan transaksi pengadaan melalui media elektronik (*internet*).

Perjanjian atau penyelenggaraan transaksi jual beli melalui media elektronik (*internet*) antara pihak supplier dan Garuda berisikan klausula-klausula sebagai berikut:

1. Judul Perjanjian
2. Identitas para pihak
3. Ruang lingkup perjanjian
4. Maksud dan tujuan perjanjian
5. Isi perjanjian
6. Jangka waktu perjanjian
7. Upaya penyelesaian bila terjadi perselisihan
8. Penutup

Berdasarkan pada perjanjian tersebut di atas syarat sahnya perjanjian telah terpenuhi sesuai dengan pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata, sehingga perjanjian tersebut dianggap telah ada dan harus dilaksanakan, dengan adanya perjanjian ini maka timbulah suatu perikatan yang mengharuskan adanya hak dan kewajiban bagi masing-masing pihak.

Garuda Indonesia Procurement Online sebagai salah satu instrumen perekonomian, dalam kegiatannya tidak lepas dari pengaruh yang berkembang disekitarnya, baik itu disektor ekonomi maupun ketatanegaraan, sehingga yang terjadi dapat dikatakan bahwa gejolak yang dialami oleh suatu negara selalu

berimbas pada perdagangan disuatu negara. Lebih lanjut bisa dikatakan bahwa kondisi perdagangan merupakan cerminan kondisi negara, kondisi politik, ekonomi dan keamanan suatu negara yang hal ini mempengaruhi keputusan pelaku perdagangan, baik itu pelaku perdagangan dari dalam negeri maupun pelaku perdagangan dari luar negeri yang ingin melakukan transaksi perdagangannya.

Buruknya keadaan ekonomi, politik dan keamanan yang tengah di alami Indonesia menyebabkan menurunnya minat pelaku perdagangan untuk melakukan kegiatan transaksinya, sehingga banyak perusahaan yang bangkrut dan mengalami kerugian. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menimbulkan perubahan-perubahan yang berarti disektor ekomoni khususnya perdagangan. Garuda Indonesia Procurement Online merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang bergerak di bidang jasa pengadaan bagi supplier maupun konsumen yang ingin melakukan kegiatan transaksi jual beli barang melalui media elektronik (*internet*).

Perkembangan teknologi yang pesat ini, tentunya harus didukung oleh unsur-unsur pendukung sekaligus pelindungnya. Pelanggaran melalui media elektronik (*internet*) sekarang ini banyak bermunculan, termasuk dalam bidang jual beli barang melalui media elektronik (*internet*). Banyaknya kasus yang bermunculan saat ini mengakibatkan para penegak hukum mengalami kesulitan dalam memutuskan suatu perkara yang terjadi dalam transaksi jual beli melalui media elektronik (*internet*), hal ini dikarenakan masih belum adanya peraturan perundang-undangan yang mengatur masalah transaksi jual beli melalui media elektronik (*internet*).

2.2 Dasar Hukum

1. Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

a. Pasal 1313 yang berbunyi :

“suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih”

b. Pasal 1320 yang berbunyi :

Untuk sahnyanya suatu perjanjian diperlukan empat syarat :

1. sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
2. kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. suatu hal tertentu;
4. suatu sebab yang halal.

c. Pasal 1338 yang berbunyi :

1. Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.
2. Suatu perjanjian tidak dapat ditarik kembali selain dengan sepakat kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang oleh undang-undang dinyatakan cukup untuk itu.
3. Suatu perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.

d. Pasal 1457 yang berbunyi:

“Jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerehkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”.

e. Pasal 1458 yang berbunyi:

Jual beli itu dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelahnya orang-orang ini mencapai sepakat tentang kebendaan tersebut dan harganya, meskipun kebendaan itu belum diserahkan, maupun harganya belum dibayar.

2. Kitab Undang-undang Hukum Dagang

Pasal 6 yang berbunyi:

Setiap orang yang menyelenggarakan suatu perusahaan, iapun tentang keadaan kekayaan dan tentang segala sesuatu berkenaan dengan perusahaan itu diwajibkan, sesuai dengan cara demikian, sehingga sewaktu-waktu dari catatan-catatan itu dapat diketahui segala hak dan kewajibannya. Ia diwajibkan pula dari tahun-ketahun, dalam waktu enam bulan yang pertama dari tiap-tiap tahunnya, membuat dan menandatangani dengan tanda tangan sendiri, akan sebuah neraca tersusun sesuai dengan kebutuhan perusahaan itu. Iapun diharuskan menyimpan selama tiga puluh tahun, akan segala buku-buku dan surat-surat yang bersangkutan, dalam mana menurut ayat kesatu catatan itu tadi dibuatnya beserta neracanya, dan selama sepuluh tahun akan surat-surat dan surat-surat kawat yang diterimanya beserta segala tembusan dari surat-surat kawat yang dikirimkannya.

2.3 Kerangka Teori

2.3.1 Pengertian Perjanjian

Perihal ketentuan-ketentuan yang mengatur perjanjian terdapat dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata Buku III tentang perikatan. Kata perikatan ini mempunyai arti yang lebih luas dari pada perjanjian, sebab kata perjanjian tidak hanya mengandung pengertian hubungan hukum yang timbul dari perjanjian saja, tetapi juga perihal hubungan hukum yang sama sekali tidak bersumber dari Undang-undang. Perikatan yang timbul dari Undang-undang, tidak memerlukan adanya suatu persetujuan.

Hukum perjanjian diatur dalam Buku III KUH Perdata yang bersifat *Openbaar system* atau dikenal dengan sistem terbuka artinya, memberikan kebebasan yang seluas-luasnya kepada masyarakat untuk mengadakan perjanjian yang berisi dan bermacam apa saja, asal tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, dan kepentingan umum (R. Subekti dan Tjitro S., 1992 : 25). Kenyataan ini menimbulkan konsekuensi bahwa, sistem terbuka hukum perjanjian dalam Buku III KUH Perdata merupakan hukum pelengkap artinya :

- a. para pihak dalam mengadakan perjanjian dapat menyimpang atau mengesampingkan berlakunya ketentuan undang-undang sehingga para pihak dapat menentukan sendiri hal-hal yang diperjanjikan;
- b. bila para pihak tidak mengaturnya sama sekali, maka ketentuan-ketentuan yang tercantum dalam buku III KUH Perdata berlaku sepenuhnya;
- c. ketentuan-ketentuan dalam buku III KUH Perdata tersebut hanyalah bersifat melengkapi, ini terjadi bila ada sesuatu hal dalam perjanjian tetapi para pihak tidak mengaturnya secara lengkap (R. Subekti dan Tjitro S., 1992 : 35).

Dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata diatur dalam pasal 1338 ayat (1) yang berbunyi: "semua persetujuan yang dibuat secara sah berlaku sebagai Undang-undang bagi mereka yang membuatnya".

Berdasarkan pada pasal tersebut, maka diperbolehkan untuk membuat perjanjian yang berupa dan berisi apa saja asal tidak bertentangan dengan ketertiban umum dan kesusilaan. Perjanjian itu mengikat mereka yang

membuatnya seperti suatu Undang-undang atau dengan kata lain dalam soal perjanjian diperbolehkan membuat Undang-undang bagi diri sendiri.

Pasal-pasal perjanjian hanya berlaku sebagai hukum pelengkap, artinya para pihak dalam perjanjian itu mengesampingkan berlakunya ketentuan-ketentuan atau pasal-pasal yang ada dalam Buku III Kitab Undang-undang Hukum Perdata apabila mereka membuat ketentuan sendiri. Pasal 1313 Kitab Undang-undang Hukum Perdata memberikan pengertian terhadap apa yang dimaksud dengan perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih. Pasal 1313 Kitab Undang-undang Hukum Perdata dapat dirumuskan dan disimpulkan mengenai unsur-unsur perjanjian sebagai berikut:

1. Ada beberapa pihak
2. Ada persetujuan antara pihak-pihak tersebut
3. Ada tujuan yang akan dicapai
4. Ada prestasi yang akan dilaksanakan
5. Ada bentuk tertentu, baik lisan maupun tulisan
6. Ada syarat-syarat tertentu.

Para sarjana memberikan definisi yang berbeda-beda mengenai perjanjian. Antara lain:

1. Perjanjian adalah suatu persetujuan dengan mana dua orang atau lebih saling mengikatkan diri untuk melaksanakan suatu hal dalam lapangan harta kekayaan (Abdul Kadir Muhammad, 1992:78).
2. Perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seseorang berjanji kepada seorang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal (R. Subekti, 1999:1).
3. Persetujuan adalah suatu perbuatan hukum, dimana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih (R. Setiawan, 1994:49).

Suatu perjanjian yang sah artinya perjanjian yang dibuat tersebut memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh Undang-undang. Untuk syarat sahnya

suatu perjanjian telah diatur dalam pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata yaitu untuk sahnya suatu perjanjian diperlukan empat syarat:

a. Adanya kesepakatan

Kesepakatan adalah bahwa pihak-pihak yang membuat perjanjian harus memberikan persetujuannya secara bebas, apa yang dikehendaki oleh para pihak yang satu haruslah merupakan kehendak dari pihak lain, dengan demikian kesepakatan tercapai, apabila kedua pihak mempunyai kehendak yang sama secara timbal balik.

b. Adanya kecakapan

Seseorang pada umumnya dikatakan cakap untuk melakukan perbuatan hukum, apabila ia sudah dewasa, artinya sudah mencapai umur 21 tahun atau sudah kawin meskipun belum berumur 21 tahun. Menurut pasal 1330 KUHPerdata, dikatakan tidak cakap membuat perjanjian adalah orang yang belum dewasa, orang yang ditaruh di bawah pengampuan dan wanita bersuami. Mereka ini apabila melakukan perbuatan hukum harus diwakili oleh wali mereka, dan bagi isteri harus ada izin suaminya. Menurut hukum nasional Indonesia sekarang, wanita bersuami sudah dinyatakan cakap melakukan perbuatan hukum, jadi tidak perlu lagi izin suaminya. Perbuatan hukum yang dilakukan isteri itu sah menurut hukum dan tidak dapat dimintakan pembatalan kepada hakim (Abdul Kadir Muhammad, 1992:80).

Selain kecakapan, ada lagi yang disebut kewenangan melakukan perbuatan hukum, kewenangan membuat perjanjian. Dikatakan ada kewenangan apabila ia mendapat kuasa dari pihak ketiga untuk melakukan perbuatan hukum tertentu, dalam hal ini membuat perjanjian. Akibat hukum ketidakcakapan/ketidakwenangan membuat perjanjian adalah bahwa perjanjian yang telah dibuat itu dapat dimintakan pembatalan kepada hakim.

c. Adanya obyek atau hal tertentu

Suatu hal tertentu merupakan pokok perjanjian, merupakan prestasi yang perlu dipenuhi dalam suatu perjanjian, merupakan obyek perjanjian. Prestasi itu harus tertentu atau sekurang-kurangnya dapat ditentukan. Apa yang diperjanjikan harus cukup jelas ditentukan jenisnya atau jumlahnya. Syarat

bahwa prestasi itu harus tertentu atau dapat ditentukan, gunanya adalah untuk menetapkan hak dan kewajiban kedua belah pihak jika timbul perselisihan dalam pelaksanaan perjanjian. Jika prestasi itu kabur, sehingga perjanjian itu tidak dapat dilaksanakan maka dianggap tidak ada obyek perjanjian dan perjanjian itu dapat batal demi hukum.

d. Adanya causa yang halal

Causa yang halal bukanlah motif atau alasan membuat perjanjian, tetapi isi dari perjanjian, sebab motif atau alasan yang mendorong seseorang membuat perjanjian, tidak dipersoalkan oleh hukum perjanjian, karena dalam membuat perjanjian berlaku sistem terbuka yang berarti semua orang bebas membuat perjanjian apapun motifnya atau alasannya (Abdul Kadir Muhammad, 1992:94)

Persyaratan pertama dan kedua dari pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata di atas merupakan persyaratan subyektif karena menyangkut subyek perjanjian. Hal ini membawa konsekuensi bahwa persyaratan ini harus dipenuhi dalam suatu perjanjian dan apabila tidak dipenuhi maka perjanjian tersebut harus dibatalkan atau salah satu pihak dapat meminta pembatalan. Pembatalan perjanjian itu tentunya harus dimintakan kepada Pengadilan Negeri yang berwenang.

Persyaratan ketiga dan keempat merupakan persyaratan yang bersifat obyektif karena menyangkut obyek perjanjian. Konsekuensinya jika persyaratan ini tidak dipenuhi maka perjanjian ini batal demi hukum atau batal dengan sendirinya.

Selain itu untuk mengetahui pelaksanaan perjanjian perlu terlebih dahulu diketahui asas-asas yang berlaku dalam Hukum Perjanjian, yaitu sebagai berikut :

a. Asas konsensualitas;

Menurut asas ini, perjanjian sudah timbul dan mengikat sejak tercapainya konsesus atau kesepakatan antara kedua belah pihak mengenai obyek perjanjian. Asal dari kesepakatan mengenai obyek perjanjian ini dapat ditetapkan apa yang menjadi hak dan kewajiban dari kedua belah pihak.

b. Perjanjian berlaku sebagai undang-undang (*pacta sun servanda*)

Jika perjanjian telah dilahirkan, maka pihak-pihak yang membuatnya wajib melaksanakannya dengan itikad baik, artinya pelaksanaannya tidak boleh merugikan pihak yang bersangkutan dengan alasan bahwa perjanjian yang dibuat menyimpang dari ketentuan Hukum Perjanjian. Dalam hal ini, berlakulah pasal 1338 KUH Perdata yang menentukan, bahwa setiap perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Berdasarkan pasal 1338 KUH Perdata ini, perjanjian diangkat kedudukannya sederajat dengan undang-undang oleh sebab itu, jika ada perjanjian yang menyimpang dari ketentuan Hukum Perjanjian, yang diberlakukan adalah isi perjanjian. Berarti perjanjian mengalahkan undang-undang.

c. Azas kebebasan berkontrak

Azas kebebasan berkontrak (*freedom of contract*) adalah suatu azas yang mengajarkan bahwa para pihak dalam suatu kontrak pada prinsipnya bebas untuk membuat atau tidak membuat kontrak, demikian juga kebebasannya untuk mengatur sendiri isi kontrak tersebut. Azas kebebasan berkontrak ini dibatasi oleh rambu-rambu hukum sebagai berikut :

1. Harus memenuhi syarat sebagai suatu kontrak;
2. Tidak dilarang oleh undang-undang;
3. Tidak bertentangan dengan kebebasan yang berlaku;
4. Tidak dilaksanakan dengan itikad baik.

d. Azas itikad baik

Jika perjanjian telah dilahirkan, maka pihak-pihak yang membuatnya wajib melaksanakannya dengan itikad baik, artinya pelaksanaannya tidak boleh merugikan pihak yang bersangkutan dengan alasan bahwa perjanjian yang dibuat menyimpang dari ketentuan Hukum Perjanjian. Dalam hal ini berlakulah pasal 1338 KUH Perdata yang menentukan bahwa suatu perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.

2.3.2 Pengertian Perjanjian Jual Beli

Pengertian jual beli menurut pasal 1437 Kitab Undang-undang Hukum Perdata adalah persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Jual beli senantiasa terdapat dua sisi hukum perdata, yaitu hukum perikatan dan hukum kebendaan yang melahirkan hak dan kewajiban bagi kedua belah pihak atas tagihan yang berupa penyerahan kebendaan pada satu pihak dan membayar harga jual pada pihak yang lain.

Perjanjian jual beli dari sisi perikatan merupakan suatu bentuk perjanjian yang melahirkan kewajiban dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual oleh penjual, dan penyerahan uang oleh pembeli oleh si penjual. Kitab Undang-undang Hukum Perdata melihat jual beli hanya dari sisi perikatannya semata-mata, yaitu dalam bentuk kewajiban dalam lapangan harta kekayaan dari masing-masing pihak secara timbal balik satu terhadap lainnya (Gunawan Widjaja dan Kartini Mulyadi, 2003: 7).

Asas yang digunakan dalam perjanjian jual beli adalah:

1. Asas Pacta Sunt Servanda, dapat kita temukan dalam ketentuan pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa "Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi yang membuatnya". Perjanjian tidak dapat ditarik kembali selain dengan kesepakatan kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan tertentu yang oleh undang-undang dinyatakan cukup untuk itu. Jual beli yang telah dilangsungkan dan telah mengikat dengan tercapainya kata sepakat mengenai kebendaan yang akan dijual dan harga beli antara penjual dan pembeli (Gunawan Widjaja dan Kartini Muljadi, 2003: 124).
2. Asas Konsensual, asas konsensual dari suatu perjanjian adalah jika suatu perjanjian telah dibuat, maka dia telah sah dan mengikat secara penuh bahkan pada prinsipnya persyaratan tertulispun tidak disyaratkan oleh hukum, kecuali untuk beberapa jenis kontrak tertentu, yang memang dipersyaratkan syarat tertulis (Munir Fuady, 2002:13).

2.3.3 Pengertian Media Elektronik (*Internet*)

Pertanyaan yang sering muncul bagi orang awam adalah apa yang dimaksud dengan *internet*. *Internet* adalah kumpulan komputer antar satu wilayah dan wilayah lainnya yang terkait dan saling berkomunikasi, dimana keterkaitan dan komunikasi ini diatur oleh protokol. Dengan kata lain, *internet* adalah media komunikasi yang menggunakan sambungan seperti halnya telepon, yang tentunya disambungkan dengan komputer serta modem. Namun, berbeda dengan telepon yang komunikasinya harus dilakukan dengan oral dan dilaksanakan secara bersamaan atau simultan, maka pada *internet* komunikasi yang dilakukan umumnya tertulis tanpa perlu dilakukan secara bersamaan antara pengirim dan penerima berita tersebut. *Internet* telah mengubah wajah komunikasi dunia yang sejak lama didominasi oleh perangkat digital non-komputer, seperti: telegram, telepon, fax, dan PBAX, menjadi komunikasi komputer yang global. Dengan *internet*, maka dimanapun kita berada dapat berhubungan satu sama lainnya dengan perangkat komputer tanpa dibatasi lagi oleh ruang dan waktu (Gatot Subroto, 1999).

2.3.4 Pengertian Perjanjian Jual Beli Melalui Media Elektronik (*Internet*)

Kita berada dalam suatu tahap sejarah kehidupan yang baru ekonomi digital, ungkap Don Tapscott dalam bukunya yang terkenal *Digital Economy* Itulah katanya seperti apa yang digambarkan dalam *Digital Economy* - nya Don Tapscott dan *Being Digital* - nya Negopronte - isi dunia dalam hal ini manusia dan segala aktifitasnya telah ditransformasikan dalam bentuk digital. Komputer dan teknologi yang berkaitan telah mengambil alih dimana-mana mulai dari pengambilan uang dengan ATM, sistem kendali pesawat, peralatan rumah sakit, manufaktur sampai komunikasi. Dalam semua bidang tersebut, komputer nampaknya membawa perubahan radikal dan fundamental mengubah segala sesuatunya yang dilakukan. Namun, *Internet* tiba-tiba saja menjadi suatu terobosan yang lebih revolusioner lagi mengubah bagaimana cara kita beraktifitas, berkomunikasi dan berkolaborasi. Jutaan manusia bisa saja dalam satu malam mengakses dokumen skandal seks Clinton-Lewinsky, bercakap-cakap dari kamarnya yang gelap di ruang saluran obrolan, bertukar pikiran dengan

bulletin board, atau meluapkan sumpah serapah dan unek-uneknya dengan *e-mail* ke milis apakabar, dan banyak hal lainnya. Namun, satu hal yang mungkin bakal mengubah kehidupan kita adalah apa yang disebut sebagai *e-commerce* atau *electronic commerce*.

E-commerce untuk orang yang awam mungkin menjadi suatu pertanyaan besar, Apa itu *e-commerce*? Anda membeli baju lebaran dengan menggesekkan kartu kredit Anda pada hakekatnya adalah salah satu realisasi *e-commerce* dalam kehidupan kita sehari-hari. Anda mengambil uang dari Mesin ATM juga bisa disebut *e-commerce*. Dan yang lebih canggih lagi, Anda membeli buku dari situs *amazon.com*, mengisi form pembelian, memasukkan nomor kartu kredit Anda, dan mengklik tombol Submit atau Buy dari *Internet* adalah *e-commerce*. Jadi, pada dasarnya *e-commerce* merupakan bentuk transaksi ekonomi yang dilakukan secara digital. Kemudian jika ATM, kartu kredit dan yang transaksi lainnya sudah dapat dilakukan mengapa subyek *e-commerce* ini menjadi begitu signifikan dan banyak dibicarakan dimana-mana? Sebabnya adalah *Internet*. Jaringan publik yang murah dengan jangkauan global. Dengan adanya *Internet*, *e-commerce* menjadi suatu hal yang penting karena dimungkinkan membangun suatu infrastruktur dan model ekonomi baru yang mengaburkan batas-batas negara, institusional, birokrasi dan sistem untuk siapa saja.

Institusi keuangan dimasa yang lalu memegang peranan penting terhadap jaringan pribadi untuk melaksanakan transaksi secara digital. Perbankan, institusi keuangan, perusahaan-perusahaan raksasa menjadi pemilik-pemilik jaringan virtual tersebut. Saat ini, walaupun jaringan pribadi masih memegang peranan penting, *Internet* menjadi suatu jaringan umum yang memungkinkan terjadinya transaksi ekonomi secara digital. Atau dengan kata lain, aktifitas ekonomi digital dapat dilakukan oleh siapa saja melalui *Internet*. Apa maknanya bagi ekonomi dunia? Tak kurang dari pemerintah AS yang mulai memprakarsai apa yang dikenal sebagai *Information Superhighway* menjadi suatu infrastruktur ekonomi digital yang disebut *e-commerce* itu. Dalam artikel yang dipublikasikan untuk umum (lihat di <http://www.e-commerce.gov>) " *A Framework for Global*

Electronic Commerce" disebutkan bahwa *electronic commerce* melalui *Internet* mesti difasilitasi dalam basis global.

Perdagangan elektronik yang saat ini sudah berjalan di *Internet*, sebenarnya baru merupakan langkah awal dari *e-commerce*. Atau dapat dikatakan sebageian kecil dari proses *e-commerce* yang telah diimplementasikan dengan batasan teknologi yang ada saat ini. Pengantar *e-commerce* akan mengulas berbagai pandangan mengenai *e-commerce*, bagaimana transaksi di *Internet* terjadi, bagaimana persyaratan transaksi di jaringan publik *Internet*, bagaimana pembayaran dilakukan, dimana saja *e-commerce* ini dapat diterapkan dan bagaimana *e-commerce* ini diterapkan untuk kepentingan Anda.

Definisi untuk *e-commerce* saat ini masih memiliki banyak perbedaan antara pendapat yang satu dengan pendapat yang lain, tapi umumnya, *e-commerce* merujuk pada semua bentuk transaksi komersial yang menyangkut organisasi dan individu yang didasarkan pada pemrosesan dan transmisi data yang digitalisasikan, termasuk teks, suara dan gambar. Termasuk juga pengaruh bahwa pertukaran informasi komersial secara elektronik yang mungkin terjadi antara institusi pendukungnya dan aktivitas komersial pemerintah. Ini termasuk antara lain manajemen organisasi, negosiasi dan kontrak komersial, legal dan kerangka regulasi, penyusunan perjanjian keuangan, dan pajak satu sama lain.

Sasaran *e-commerce* adalah menciptakan lingkungan komersial yang baru dalam segala bentuknya di abad elektronik. Dimana beberapa tahap yang umumnya terdapat diantara penjual dan pembeli dalam transaksi komersial dapat diintegrasikan sekaligus dan otomatis secara elektronik. Jadi dapat meminimalkan biaya transaksi.

Definisi yang terhitung masih luas memberikan gambaran dimana *e-commerce* menyangkut juga transfer dana elektronik dan transaksi kartu kredit, ditambah dengan infrastruktur yang diperlukan untuk menunjang aktifitasnya. Definisi yang lebih sempit dikaitkan dengan transaksi elektronik *business-to-business* dan *business-to-consumer* dimana transaksi yang terjadi menyangkut beberapa jenis pembayaran elektronik.

Berikut ini beberapa definisi mengenai *electronic commerce* yang mungkin dapat membuka gambaran lebih jauh mengenai apa yang dimaksud dengan *electronic commerce*:

1. "Elektronik Commerce adalah transaksi komersial dari jasa dalam format elektronik"
2. *Electronic Commerce* merujuk secara umum kepada semua bentuk transaksi yang berkaitan dengan aktifitas komersial, baik organisasi maupun individual, yang berdasarkan pada pemrosesan dan transmisi data yang digitalisasikan, termasuk teks, suara, dan gambar"
3. *Electronic Commerce* berkaitan dengan melakukan bisnis secara elektronik. *E-commerce* didasarkan pada pemrosesan elektronik dan transmisi data, termasuk teks, bunyi dan video. *E-commerce* mencakup segala macam aktifitas termasuk perdagangan elektronik baik barang ataupun jasa, pengiriman secara *online* dari isi digital, transfer dana secara elektronik, *electronic share trading*, *electronic bil of landing*, *commercial auctions*, kolaborasi desain dan rekayasa, *online sourcing*, *public procurement*, *direct consumer marketing*, dan layanan purna jual. Termasuk juga produk (*consumer good*, peralatan medis) atau jasa (layanan informasi, keuangan dan hukum); aktivitas tradisional (kesehatan, pendidikan) dan aktivitas-aktivitas baru (*virtual malls*)"
4. *Electronic Commerce* adalah melakukan aktifitas bisnis yang diarahkan pada pertukaran nilai melalui jaringan telekomunikasi."
5. *Elektonik commerce*, yang saat ini baru diterapkan secara terbatas pada beberapa perusahaan saja, adalah memasuki suatu era baru dimana beberapa orang yang tidak spesifik misalnya pelanggan umum terkait dalam suatu jaringan. Sebagai tambahan, isinya tidak hanya berupa transaksi data untuk menempatkan atau menerima order yang sederhana namun juga menyangkut kegiatan komersial umum seperti publikasi, iklan, negosiasi, kontrak dan *fund settlements*."

Berbagai definisi dan gambaran mengenai *e-commerce* di atas dapat dilihat adanya kesamaan pandangan tentang *e-commerce* yaitu berkaitan dengan infrastruktur, format, lingkup, bentuk transaksi dan representasi produk yang dikomersialisasikan. Namun, dari beberapa gambaran di atas, satu hal penting yang cuma disinggung oleh pernyataan Gedung Putih adalah yang berkaitan dengan sasaran dari *e-commerce* yaitu mengurangi biaya dan merupakan suatu sarana baru untuk melakukan aktivitas komersial.

Mengurangi biaya memang menjadi sangat penting apalagi kalau mengingat aktifitas komersial konvensional seringkali melibatkan beberapa rantai aktifitas yang menimbulkan biaya cukup tinggi dalam menyelesaikan suatu proses ekonomi. Contoh yang mudah adalah dalam kegiatan kita sehari-hari. Di Jakarta misalnya, Anda ingin membeli baju paling tidak Anda harus menyiapkan kendaraan Anda atau keluar rumah menunggu mobil angkutan umum, melakukan perjalanan dari tempat Anda ke Mall terdekat, kena macet lalu lintas Jakarta, mencari tempat parkir kendaraan Anda, mengeluarkan ongkos parkir, masuk ke Mall, memilih baju yang cocok, dan melakukan transaksi pembelian baik kontan maupun dengan kartu kredit. Proses ekonomi di atas memakan waktu, biaya, dan tenaga yang tidak kecil. Dalam ekonomi berbasis *e-commerce*, dapat digambarkan Anda cuma perlu mendial nomor akses ISP Anda, melakukan penelusuran informasi mengenai barang yang Anda inginkan di *virtual mall* dengan *search engine* atau katalog elektronik, memilih baju yang Anda inginkan secara *virtual* dan mengisi *form order* dalam waktu kurang dari satu jam. Gambaran yang mudah mengenai *e-commerce* di atas merupakan suatu ulasan mengenai bagaimana biaya, waktu dan tenaga dapat begitu ditekan untuk melakukan kegiatan ekonomi. Cuma masalahnya adalah seberapa mendesak kebutuhan Anda itu? Kalau kebutuhan Anda sangat mendesak, misalnya beli baju untuk ke pernikahan teman nanti malam. *E-commerce* seperti yang diulas diatas mungkin tidak dapat diterapkan dalam proses ekonomi Anda. Jadi ada semacam tenggang waktu untuk mendapatkan apa yang Anda beli dalam arti bagaimana kebutuhan Anda apakah sangat mendesak atau tidak. (www.capella eCommerce Info Center.com)

Perjanjian jual beli melalui media elektronik (*internet*) atau e-commerce lazim juga dengan *Online Trading*. *Online trading* merupakan cara baru dalam jual beli barang yaitu dengan cara melalui *internet*. Pihak konsumen dalam menggunakan cara melalui online trading hanya perlu memasukkan order (*buy* atau *sell*) via *keyboard*, dengan eksekusi yang seketika (*real time*). Cara baru ini, disamping lebih cepat, juga bisa dilakukan dimana saja asal ada saluran telepon dan sambungan *internet*. Fasilitas infrastruktur perdagangan dengan teknologi *internet* di Indonesia, belum tersedia.

Penggunaan online trading bagi masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli melalui media (elektronik) *internet* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. *efisien*
2. *cost effective* (biaya lebih murah)
3. akses langsung
4. jangkauan lebih murah
5. relatif *fleksibel*

Persyaratan melakukan transaksi jual beli melalui media elektronik (*internet*), para pihak selain harus memiliki sambungan *internet* juga harus memiliki rekening (*account*) pada online *brokerage*. Perbedaan antara transaksi melalui media elektronik (*internet*) dengan pasar konvensional adalah media yang digunakan dalam transaksinya. Setiap order bisa diputuskan dalam hitungan detik hingga menit. Cara ini memungkinkan investor bisa melakukan *day trading* secara efektif (Tjiptono Darmadji dan Hendy M. Fakhruddin, 2001: 192).

2.3.5 Pengertian Wanprestasi

Pengertian wanprestasi berasal dari istilah bahasa belanda "wanprestatie" artinya tidak memenuhi kewajiban yang telah ditetapkan dalam perikatan, baik perikatan yang timbul karena undang-undang maupun perikatan yang timbul karena perjanjian (Abdul Kadir Muhammad, 1992 : 20).

Seorang debitur dinyatakan bersalah melakukan *wanprestasi*, harus diketahui dalam keadaan bagaimana seorang debitur itu dinyatakan sengaja atau lalai tidaknya memenuhi prestasi. Keadaan tersebut yaitu:

1. debitur tidak memenuhi prestasi sama sekali, yaitu debitur tidak memenuhi kewajiban yang telah disanggupi untuk dipenuhi dalam suatu perjanjian;
2. debitur memenuhi prestasi, tetapi tidak baik atau keliru. Di sini debitur melaksanakan atau memenuhi apa yang diperjanjikan tetapi tidak baik atau keliru dari perjanjian yang diperjanjikan tersebut;
3. debitur memenuhi prestasi, tetapi tidak tepat waktunya. Di sini debitur melaksanakan atau memenuhi prestasi tetapi terlambat, waktu ditetapkan di dalam perjanjian tidak terpenuhi;
4. melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukan (Abdul Kadir Muhammad, 1992:21).

Konsekuensi yuridis dari tindakan *wanprestasi* adalah timbulnya hak dari pihak yang dirugikan dalam kontrak tersebut menuntut ganti kerugian dari pihak yang telah merugikannya, yaitu pihak yang telah melakukan *wanprestasi* tersebut (Munir Fuady, 2002:17).

Bentuk tuntutan yang dapat dilakukan kreditur terhadap debitur yang *wanprestasi* adalah :

1. ia dapat meminta pelaksanaan perjanjian;
2. ia dapat meminta penggantian saja;
3. ia dapat meminta pelaksanaan perjanjian disertai dengan penggantian kerugian;
4. dalam hal perjanjian itu timbal balik, dapat meminta kepada hakim agar perjanjian dibatalkan (Munir Fuady, 2002:19).



BAB III PEMBAHASAN

3.1 Mekanisme Jual Beli Barang Melalui Media Elektronik (*Internet*) Pada Situs Garuda Indonesia Procurement Online.

3.1.1 Cara Menjadi Anggota Pada Pada Situs Garuda Indonesia Procurement Online.

Jual beli melalui media elektronik (*internet*) saat ini mulai memasyarakat, jual beli melalui media elektronik (*internet*) biasa disebut dengan *Online Trading*. *Online Trading* merupakan cara baru dalam transaksi jual beli barang melalui media elektronik (*internet*). Dalam hal ini pelaku perdagangan harus terlebih dahulu mendaftarkan diri dulu kepada situs yang bergerak di bidang jual beli barang.

Mekanisme pendaftaran untuk menjadi pembeli ataupun penjual pelaku perdagangan harus mencari alamat situs terlebih dahulu. Hal ini dapat kita lihat dari sistem pendaftaran yang ada pada situs Garuda Indonesia Procurement Online yaitu:

1. Untuk dapat dicatat sebagai anggota Procurement Garuda calon anggota terlebih dahulu harus mengisi formulir registrasi dengan data yang benar dan akurat, sesuai keadaan yang sebenarnya.
2. Anggota wajib memperbaharui data-data pribadinya, jika tidak sesuai lagi dengan keadaan yang sebenarnya atau jika tidak sesuai dengan ketentuan ini.
3. Setiap perusahaan hanya diperkenankan memiliki 1 (satu) *account* keanggotaan.
4. Calon anggota resmi tercatat sebagai anggota, apabila telah menerima email konfirmasi keanggotaannya dari Procurement Garuda.
5. Keanggotaan Procurement Garuda akan berakhir apabila:
 - a. Anggota mengundurkan diri dengan cara mengirimkan email kepada Procurement Garuda dan mendapatkan email konfirmasi atas pencabutan keanggotaannya.

- b. Anggota dicabut keanggotaannya karena melanggar ketentuan yang telah ditetapkan oleh Garuda Indonesia Procurement Online. Dalam hal ini bisa dilihat pada 3.1.2.
- c. Selama satu tahun sejak menjadi anggota tidak aktive dalam transaksi dengan Garuda Indonesia Procurement Online.

3.1.2 Syarat-syarat Yang Harus Dipenuhi Oleh Anggota

Kita harus mengetahui syarat-syarat apa saja yang harus kita penuhi untuk menjadi anggota pada situs Garuda Indonesia Procurement Online syarat-syarat yang harus kita penuhi antara lain:

1. Anggota harus badan usaha dan dianggap mampu melakukan perbuatan hukum.
2. Anggota setuju bahwa transaksi melalui situs Procurement Garuda tidak boleh menyalahi peraturan perundang - undangan maupun asas sopan santun yang berlaku di Indonesia.
3. Anggota tunduk pada semua peraturan yang berlaku di Indonesia yang berhubungan dengan, tetapi tidak terbatas pada, penggunaan jaringan yang terhubung pada jasa dan transmisi data teknis, baik di wilayah Indonesia maupun ke luar dari wilayah Indonesia melalui situs ini.
4. Anggota bertanggungjawab atas content transmisi melalui pelayanan jasa ini dan setuju untuk tidak saling mengganggu jaringan lain yang terkait dengan pelayanan jasa ini.
5. Anggota menyadari bahwa usaha apapun untuk dapat menembus sistem komputer dengan tujuan memanipulasi data Procurement Garuda merupakan tindakan melanggar hukum.

3.1.3 Tanggung Jawab Pengguna Account Anggota

Setelah menjadi anggota dari suatu situs tentu saja kita memiliki tanggung jawab terhadap penggunaan situs tersebut. Dalam situs Garuda Indonesia Procurement Online setiap pengguna atau anggota memiliki tanggung jawab, yaitu:

1. Anggota bertanggungjawab atas penjagaan kerahasiaan password-nya dan bertanggungjawab atas transaksi dan kegiatan lain yang menggunakan *account-nya*.

2. Anggota setuju untuk segera memberitahukan kepada Procurement Garuda apabila mengetahui adanya penyalahgunaan account miliknya oleh pihak lain yang tidak berhak atau jika ada gangguan keamanan atas *account* miliknya itu.

Pelaku perdagangan yang telah terdaftar menjadi anggota dari situs tersebut bisa melakukan transaksi melalui media elektronik (*internet*) setelah mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan oleh pemilik situs. Setelah mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan, pelaku perdagangan hanya perlu memasukkan order *buy* atau *sell* pada tampilan melalui *keyboard* dengan keputusan yang seketika (*real time*).

Keuntungan yang bisa didapat dari transaksi jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) adalah:

1. pelaku perdagangan tidak perlu mengunjungi kantor dari penyedia barang;
2. pelaku perdagangan bisa melakukan kapan saja dan nyaman untuk bertransaksi;
3. tidak akan ada kesalahan pemesanan karena semua tercatat;
4. kerahasiaan pengguna situs terjamin karena yang memiliki kunci pin atau password hanya pihak pengguna saja;

([www. Garuda Indonesia Procurement Online.com](http://www.GarudaIndonesiaProcurementOnline.com))

Transaksi yang dilakukan dalam proses jual beli selalu diikuti dengan adanya penyerahan barang dan juga pembayaran atas harga barang yang telah disepakati. Setelah melakukan transaksi pihak pembeli melakukan penyetoran atau transfer dana ke rekening situs penyedia barang tersebut di Bank Kustodian (bank yang bertindak sebagai tempat penyimpanan dan penitipan uang, surat-surat berharga maupun barang-barang berharga).

Transaksi yang dilakukan melalui media *internet* sangatlah berisiko, selain belum adanya peraturan juga maraknya pelanggaran-pelanggaran, untuk itu diperlukan suatu kepercayaan antara pihak pengguna maupun pihak pemilik situs yang bersangkutan. Sehingga timbulnya hal-hal yang tidak diinginkan dapat diminimalisasikan.

3.2 Kendala-Kendala Yang Akan Dihadapi Dalam Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Melalui Media Elektronik (*Internet*).

Penggunaan media elektronik (*internet*) untuk melakukan transaksi jual beli barang bagi masyarakat, tentunya akan menimbulkan masalah-masalah atau kendala-kendala yang akan mungkin terjadi. Pelanggaran yang mungkin akan terjadi bisa dilakukan oleh pemilik situs penyedia barang ataupun oleh pengguna dari situs tersebut dalam hal ini, masyarakat yang melakukan transaksi jual beli barang.

Kendala-kendala yang dihadapi oleh pengguna jasa situs *internet* diantaranya:

1. Belum adanya undang-undang yang mengatur mengenai sahnya suatu transaksi perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*)
2. Antara pembeli dan penjual tidak bertatap muka secara langsung, sehingga risiko terjadinya penipuan sangat besar (amwibowo@caplin.cs.ui.ac.id).
3. Maraknya pembajakan yang dilakukan oleh para hacker
4. Kemungkinan adanya itikad tidak baik yang dilakukan oleh calon pembeli dengan jalan penipuan.

Pelanggaran-pelanggaran yang mungkin terjadi diantaranya misalnya dalam hal pembelian saham. Dalam hal pembelian terdapat beberapa pelanggaran-pelanggaran yang mungkin bisa terjadi yaitu:

1. *Pump and Dump*

Scheme penipuan *pump and dump* ini dilakukan dengan menjalankan praktek *boiler room*, dimana sekelompok kecil salesman menghubungi para calon investor lewat e-mail (*cild call*) dan dengan berbagai jalan membujuk mereka untuk membeli saham-saham yang dinamakan mereka *house stock*, yaitu saham yang sangat menguntungkan.

Informasi yang diberikan kepada calon investor, dibuat sedemikian rupa sehingga sangat menarik dan ditempatkan di *internet*, malahan terkadang dikirim melalui e-mail kepada sasarannya. Informasi tentang saham perusahaan ini dicantumkan di *internet* oleh para insider perusahaan yang memiliki saham dalam jumlah yang besar. Setelah para calon investor

dihubungi melakukan pembelian dan mengakibatkan harga saham naik, maka para insider ini menjual sahamnya dan memperoleh keuntungan yang besar.

2. *Bait and switch*

Bait and switch yaitu perdagangan saham ilegal yang dilakukan tanpa izin dari otoritas pasar modal. Dalam *scheme* penipuan ini pelaku melaksanakan kebijakan *no net policy* dimana para investor dilarang atau dihalangi untuk melakukan penjualan saham mereka dan melakukan *churning*, yaitu melakukan perdagangan besar-besaran atas nama mereka sendiri, untuk mendapatkan komisi yang besar untuk para pialangnya. Aktivitas ini dilakukan dengan melalui media *internet*, dengan menggunakan e-mail yang ditujukan pada sasaran, sehingga tidak terpantau oleh otoritas pasar modal.

Penipuan jenis ini dilakukan dengan menggunakan saham-saham yang termasuk kategori *microcap*, yaitu saham yang berkapasitas kecil. Pencegahan *microcap found* ini sangat tergantung kepada otoritas pasar modal yang antara lain dapat melakukan peningkatan penelitian dan penyidikan, meningkatkan penegakkan hukum yang berlaku terhadap perdagangan efek, mengadakan *investor education* dan mengeluarkan peraturan-peraturan yang dapat mencegah terjadinya *microcap found* ini. Perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh dari pihak otoritas pasar modal dan para penasehat hukum yang diharapkan juga dapat membantu mencegah penipuan jenis ini dengan memberi advis yang tepat kepada pihak yang memerlukan agar tidak terkena penipuan.

3. *Scalping*

Kejahatan jenis ini dilakukan oleh perusahaan sekuritas yang memberi advis atau rekomendasi kepada para kliennya dalam perdagangan saham dengan menerima pembayaran kliennya. Advis tentang suatu saham dikirim melalui *internet* kepada sasaran dan informasi tentang turun naiknya harga saham ditmpilkan lewat *internet* dengan analisis yang diberikan oleh perusahaan sekuritas tersebut.

Perusahaan sekuritas tersebut kemudian melakukan perdagangan saham untuk dirinya sendiri terhadap saham-saham yang direkomendasikan misalnya

apabila perusahaan tersebut memberikan rekomendasi "beli" kepada kliennya, maka sebelumnya perusahaan itu telah melakukan pembelian dalam jumlah yang banya sehingga apabila setelah itu para klien melakukan pembelian, maka tentunya harga saham akan naik, setelah harga saham tersebut naik, perusahaan tersebut akan menjual saham itu.

Sebaliknya, apabila perusahaan itu memberikan rekomendasi "jual", maka setelah kliennya melakukan penjualan dan harga saham tersebut turun, perusahaan tersebut akan melakukan pembelian. Perusahaan sekuritas yang melakukan praktek *scalping* ini tidak memberitahukan kepada kliennya bahwa mereka mendapat pembayaran dari perusahaan-perusahaan yang sahamnya direkomendasikan. Praktek *scalping* ini sebagian besar dilakukan lewat *internet* dan jarang menjadi perhatian otoritas pasar modal karena dijalankan pada saham-saham kecil.

4. *Ponzi scheme* dan *affinity fraud* (penipuan berkedok investasi)

Ponzi scheme adalah penipuan yang dilakukan dengan target suatu kelompok atau group tertentu, misalnya perkumpulan keagamaan, kelompok etnis tertentu, dan kelompok lainnya. Jenis penipuan ini kemungkinan akan dapat masuk ke Indonesia karena sebagian dari pelakunya menggunakan media *internet* dalam menjalankan prakteknya.

Praktek penipuan jenis ini adalah dengan menggunakan anggota kelompok tertentu dengan menggunakan anggota kelompok tersebut sebagai agennya atau menjadikan ketua ataupun orang dihormati didalam kelompok itu sebagai promotor (*affinity fraud*) dan menjalankan sistem pengumpulan dana dengan menjanjikan akan memberikan keuntungan yang berlipat ganda dalam waktu singkat kepada para investor. Dana yang berhasil dikumpulkan dari para investor yang menjadi korban itu tidak diinvestasikan oleh para pelaku ponzi scheme, namun dipakai untuk kepentingan pribadi dan sebagian dana yang didapat dari investor yang datang belakangan diberikan kepada investor lama sebagai bunga atau keuntungan mereka, demikian berlanjut seterusnya (Asril Sitompul, 2001:63).

3.3 Upaya Penyelesaian Yang Dapat Ditempuh Apabila Terjadi Suatu Sengketa Dalam Perjanjian Jual Beli (*Wanprestasi*) Melalui Media Elektronik (*Internet*).

Transaksi melalui sarana elektronik (*E-Commerce*) memaksa hukum untuk mengantisipasi transaksi perdagangan secara elektronik yang ternyata mengandung beberapa potensi permasalahan hukum. Sengketa sendiri merupakan salah satu konsekuensi logis dari kompleksitas transaksi, tidak terkecuali di dunia maya yang eksis melalui jaringan *internet*. Mekanisme secara konvensional tidak dapat dipertahankan lagi. Model penyelesaian sengketa secara konvensional melalui litigasi system peradilan (*ordinary court*), misalnya cenderung dihindari oleh para pihak yang bersengketa, karena selain memakan waktu yang cukup lama, proses ini juga dianggap tidak selalu menguntungkan secara adil bagi kepentingan para pihak yang bersengketa.

Sengketa sering diawali oleh suatu keadaan, ketika salah satu pihak merasa tidak puas atas suatu prestasi yang diberikan oleh satu pihak lainnya. Penyampaian ketidakpuasan proses sengketa atas suatu prestasi, dapat menimbulkan konflik atau perdebatan. Jika dalam perdebatan tersebut tidak dicapai kata sepakat, maka akan berkepanjangan dan membawa kedua belah pihak kepada kebutuhan akan suatu proses peradilan. Peradilan merupakan tempat bergantungnya harapan atas suatu penyelesaian yang seadil-adilnya bagi para pihak yang bersengketa.

Peradilan dalam system hukum yang mengadopsi *civil law* seperti Indonesia, sangatlah berbeda dengan peradilan dalam system hukum yang mengadopsi *common law system*. Perdagangan secara elektronik, berasal dari Amerika Serikat, sebagai salah satu negara *anglo saxon* dengan mekanisme peradilan yang sangat dipengaruhi oleh *common law system*. Kasus-kasus sengketa perdagangan secara elektronik, akan lebih bijaksana jika digunakan mekanisme peradilan yang berbasis *common law system*, yang merupakan system hukum yang dianut oleh negara asal berkembangnya perdagangan secara elektronik.

Garuda Indonesia Procurement Online dalam menyelesaikan suatu sengketa yang terjadi, dilakukan dengan jalan musyawarah untuk mufakat. Apabila musyawarah untuk mufakat tidak dapat dicapai, maka akan ditempuh jalan atau membawa kasus tersebut ke pengadilan.

Beberapa model penyelesaian sengketa yang dapat digunakan dalam penyelesaian sengketa perdagangan secara elektronik sendiri meliputi:

A. Proses Ajudikasi (*Adjudicative Process*)

Litigasi (*litigation*)

Litigasi adalah proses gugatan atas suatu konflik yang diritualisasikan untuk menggantikan konflik sesungguhnya. Para pihak dalam proses litigasi mengajukan dua pilihan yang bertentangan kepada seorang pengambil keputusan dimana terdapat pihak ketiga yang mempunyai kekuatan untuk memutuskan (*to impose*) solusi diantara para pihak yang bersengketa.

Pengambil alihan keputusan dalam litigasi sekurang-kurangnya menjamin bahwa kekuasaan tidak dapat mempengaruhi suatu keputusan yang adil, terdapat juga jaminan akan ketentraman sosial. Suatu ketentuan umum dan proses gugatan, litigasi juga sangat baik untuk menentukan kesalahan-kesalahan dan penentuan posisi pihak lawan. Litigasi juga memberikan suatu standart prosedur yang adil dan memberikan peluang yang luas kepada para pihak untuk didengar keterangannya sebelum pengambilan keputusan.

Proses litigasi dalam hukum nasional mempunyai beberapa kelemahan antara lain:

1. litigasi memaksa para pihak berada pada posisi yang ekstrim dan memerlukan pembelaan (*advocacy*);
2. litigasi mengangkat seluruh persoalan dalam suatu perkara, sehingga mendorong para pihak untuk melakukan penyelidikan terhadap kelemahan-kelemahan pihak lainnya;
3. proses litigasi memakan waktu yang cukup lama dan memakan biaya yang mahal;
4. hakim sering bertindak tidak netral dan kurang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang mendasari penyelesaian suatu masalah hukum baru.

Arbitrasi (*arbitration*)

Arbitrasi adalah salah satu cara penyelesaian sengketa perdata diluar peradilan umum, yang merupakan salah satu bentuk ajudikasi (adjudikasi privat) selain dari proses litigasi (adjudikasi umum). Proses arbitrasi didasarkan kepada perjanjian arbitrasi yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa. Para pihak dalam model ini, menyetujui untuk menyelesaikan sengketa dengan melibatkan pihak netral yang mereka pilih untuk membuat keputusan, sehingga berbeda dengan litigasi, para pihak dalam arbitrasi dapat memilih hakim yang mereka inginkan.

Mekanisme penyelesaian secara arbitrasi lebih memberikan kebebasan, pilihan jaminan kerahasiaan bagi para pihak yang bersengketa. Penyelesaian sengketa melaluj melalui jalur arbitrasi, para pihak terlebih dahulu membuat kesepakatan dalam suatu perjanjian tertulis bahwa sengketa akan diselesaikan secara arbitrasi. Kesepakatan tersebut dapat dilakukan baik sebelum erjadi sengketa atau setelah terjadinya sengketa (*compromi*). Hal suatu kesepakatan dibuat setelah terjadinya sengketa, maka kesepakatan tersebut harus memuat:

1. masalah yang dipersengketakan;
2. nama lengkap dan tempat tinggal para pihak;
3. nama lengkap dan tempat tinggal arbiter atau majelis arbitrasi;
4. tempat arbiter atau majelis arbitrasi akan mengambil keputusan;
5. nama lengkap sekretaris;
6. jangka waktu penyelesaian sengketa;
7. pernyataan kesediaan dari arbiter, dan
8. pernyataan kesediaan dari pihak yang bersengketa untuk menanggung segala biaya yang diperlukan untuk penyelesaian sengketa melalui arbitrasi.

Perjanjian sering ditambahkan dalam perjanjian pokok sehingga disebut sebagai perjanjian aksesoris. Keberadaannya yang hanya sebagai tambahan dari perjanjian pokok sama sekali tidak mempengaruhi pemenuhan pelaksanaan perjanjian. Pemenuhan perjanjian pokok walaupun tanpa adanya klausul arbitrasi, tidak terhalang dan dapat berdiri sendiri dengan sempurna. Peradilan arbitrasi meskipun ditemukan banyak kelemahan seperti biaya yang relatif mahal dan tidak

adanya perangkat dan wewenang dari lembaga arbitrase untuk melaksanakan eksekusi putusan arbitrase, arbitrase kini telah menjadi peradilan alternatif yang banyak dipilih para pihak berdasarkan kelemahan mendasar dalam frase litigasi pokok.

Dibandingkan dengan litigasi publik, peradilan arbitrase sendiri mempunyai beberapa keuntungan, seperti:

1. putusan final;
2. waktu yang diperlukan tidak terlalu lama;
3. menjamin kepastian hukum;
4. para pihak dapat menentukan sendiri arbiternya sehingga kejujuran, penguasaan masalah, dan kearifan seorang arbiter dapat terjamin.

Transaksi perdagangan secara elektronik yang persetujuannya terjadi tanpa kontak langsung antara pihak yang terlibat, klausul arbitrase dalam suatu kontrak biasanya merupakan klausul standar, sehingga klausul tersebut merupakan syarat umum dalam kontrak yang dikeluarkan.

Adanya klausul arbitrase yang tertuang dalam kontrak yang ditawarkan, para pihak yang menerima penawaran tersebut dianggap telah menyetujui bahwa jika timbul perselisihan, penyelesaiannya akan dilakukan melalui jalur arbitrase.

B. Proses Konsensus (*consensus process*)

1. Negosiasi

Negosiasi adalah proses consensus yang digunakan oleh para pihak untuk memperoleh kesepakatan diantara mereka. Negosiasi merupakan suatu proses penyelesaian sengketa ketika para pihaknya masih memiliki cukup kepercayaan akan itikad baik dari masing-masing pihak untuk duduk bersama, dan saling berkomunikasi guna mencari jalan solusi-solusi pemecahan masalah.

Kesepakatan yang dihasilkan dalam proses negosiasi dapat mengikat para pihak layaknya suatu perjanjian, tetapi kesepakatan tersebut tidak dapat dimohonkan eksekusinya seperti halnya putusan arbitrase, alasannya adalah karena proses negosiasi bukanlah merupakan proses peradilan, tetapi hanya suatu bentuk consensus antara pihak yang bersengketa saja.

Bentuk penyelesaian sengketa secara negosiasi biasanya dipilih oleh para pihak-pihak yang bersengketa yang terlalu rumit, dengan kondisi yang masih memungkinkan adanya komunikasi yang baik antara pihak-pihak yang bersengketa. Apabila dalam suatu negosiasi, perdebatan yang terjadi kemudian ternyata berkepanjangan dan sehingga komunikasi sehat sudah tidak ada lagi, permasalahan tersebut biasanya lalu diselesaikan dalam proses adjudikasi.

2. Mediasi

Mediasi merupakan proses negosiasi penyelesaian masalah dengan melibatkan bantuan pihak ketiga (*mediator*) yang bersifat netral. Mediator dalam proses mediasi tidak memiliki kewenangan untuk memutuskan sengketa, mediator hanya membantu para pihak untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dikuasakan kepadanya.

Kewenangan mediator dalam mediasi dapat digolongkan kedalam dua kategori, yakni mediator aktif dan mediator pasif. Kewenangan mediator aktif meliputi:

- a. Mempersiapkan perundingan;
- b. Membuat notulensi perundingan;
- c. Merumuskan solusi;
- d. Menawarkan titik temu;
- e. Memotivasi para pihak untuk memilih solusi.

Sedangkan kewenangan mediator pasif adalah:

- a. Penyelenggaraan pertemuan;
- b. Memimpin diskusi;
- c. Menjaga aturan main;
- d. Mengendalikan emosi para pihak, dan memotivasi.

Dalam praktek umum, fungsi seorang mediator sendiri adalah sebagai berikut:

- a. Katalisator;
- b. Pendidik;
- c. Nara sumber;

- d. Penerjemah para pihak;
- e. Penampung usulan, dan
- f. Negosiator.

Selanjutnya tahapan mediasi dapat meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Penataan atau pengaturan awal;
- b. Pengantar atau pembukaan oleh mediator;
- c. Pernyataan pembukaan oleh para pihak;
- d. Pengumpulan informasi;
- e. Identifikasi masalah, penyusunan agenda;
- f. Membangkitkan pilihan-pilihan pemecahan masalah;
- g. Melakukan tawar-menawar;
- h. Membuat kesepakatan;
- i. Penutupan.

3. Konsiliasi

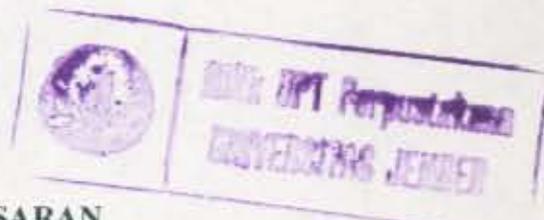
Konsiliasi adalah mekanisme penyelesaian sengketa ketika pihak-pihak yang bersengketa ternyata tidak mampu merumuskan suatu kesepakatan dan pihak ketiga mengajukan usulan jalan keluar dari sengketa. Mekanisme penyelesaian sengketa secara konsiliasi seringkali diartikan sebagai mediasi. Perbedaan penyelesaian sengketa secara konsiliasi dengan mediasi adalah bahwa didalam penyelesaian sengketa secara konsiliasi, pihak ketiga yang terlibat sesungguhnya juga terkait dengan permasalahan yang sedang disengketakan, sehingga posisinya sebagai pemberi solusi tidak netral seperti halnya seorang mediator.

C. Arbitrasi sebagai pilihan dalam penyelesaian sengketa perdagangan secara elektronik.

Merujuk beberapa kelemahan dalam praktek penyelesaian sengketa melalui pengadilan, dipilihnya penyelesaian sengketa secara perdata diluar pengadilan dapat membantu mengurangi beban tugas lembaga pengadilan serta menumbuh kembangkan model penyelesaian sengketa yang berbasis peran serta masyarakat.

Penyelesaian melalui negosiasi, mediasi, dan konsiliasi tersebut, meskipun lebih menjamin kenetralan para pihak dalam menyelesaikan sengketa, ternyata masih juga menyisakan beberapa kelemahan yang dapat mementahkan kembali hasil-hasil yang telah disepakati jika salah satu pihak tidak mau melaksanakan klausul-klausul dalam kesepakatan yang telah tercapai. Pementahan hasil-hasil dikarenakan kesepakatan-kesepakatan yang telah dicapai tersebut tidak dieksekusi secara serta merta segera setelah kesepakatan itu dihasilkan dan ditandatangani oleh para pihak. Satu-satunya cara memaksa para pihak untuk melaksanakan kesepakatan yang telah dihasilkan adalah dengan mengajukan gugatan ke pengadilan atau lembaga arbitrase oleh salah satu pihak yang merasa dirugikan oleh tidak dilaksanakannya kesepakatan tersebut.

Konteks penyelesaian sengketa dalam perdagangan elektronik, model mekanisme penyelesaian sengketa secara arbitrase tampaknya lebih mendekati kebutuhan para pihak. Alasannya adalah bahwa dalam penyelesaian sengketa secara arbitrase, para pihak dapat menentukan sendiri siapa arbiternya, sehingga netralisasi dan penguasaan permasalahannya dapat lebih terjamin. Putusan finalnya tidak perlu dimungkinkan untuk dilawan oleh upaya banding, kasasi, atau peninjauan kembali yang akan memakan waktu sangat lama dan putusannya mengikat dan dapat dimintakan eksekusi melalui pengadilan setempat (Mieke Komar Kantaatmadja, 2002: 78).



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Mekanisme jual beli barang melalui media elektronik (*internet*) dilakukan dengan cara mendaftarkan diri terlebih dahulu kepada situs yang bergerak di bidang jasa jual beli barang, dengan cara memasuki web site perusahaan tersebut dan mengikuti instruksi yang diberikan oleh penyedia jasa jual beli barang melalui *internet*. Setelah terdaftar, pengguna baru bisa melakukan transaksi secara online.
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli melalui media elektronik (*internet*) diantaranya:
 - a. Belum adanya undang-undang yang mengatur mengenai sahnya suatu transaksi perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (*internet*)
 - b. Antara pembeli dan penjual tidak bertatap muka secara langsung, sehingga risiko terjadinya penipuan sangat besar
 - c. Maraknya pembajakan yang dilakukan oleh para hacker
 - d. Kemungkinan adanya itikad tidak baik yang dilakukan oleh calon pembeli dengan jalan penipuan
3. Cara penyelesaian sengketa yang digunakan dalam perjanjian transaksi jual beli barang melalui media *internet* bisa ditempuh dengan cara :
 - a. Proses adjudikasi
 - b. Proses konsensus, dibagi tiga yaitu negosiasi, mediasi dan konsiliasi
 - c. Proses arbitrase.

4.2 Saran

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam skripsi ini, maka saran yang disusun beriklan adalah:

1. Dalam mekanisme perjanjian jual beli barang melalui media elektronik (internet), hendaknya dilakukan pengawasan yang ketat. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengantisipasi pelanggaran yang dilakukan melalui media elektronik (internet) berkaitan dengan jual beli barang melalui media elektronik (internet).
2. Upaya untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan berkaitan dengan perkiraan penelitian dan pengadilan terhadap jual beli barang melalui media elektronik (internet), meningkatkan penegakkan hukum yang berlaku terhadap jual beli barang melalui media elektronik (internet).
Berkenaan belum adanya hukum yang mengatur jual beli barang melalui media elektronik (Internet), pemerintah dan aparat yang terkait hendaknya sesegera mungkin membuat undang-undang baru yang khusus mengatur tentang jual beli barang melalui media elektronik (internet).
3. Perlu adanya ketentuan hukum terhadap penyelesaian kasus jual beli barang melalui media elektronik (internet). Indonesia akan lebih terbantu apabila dalam system hukumnya menganut *common law system* karena merupakan system hukum yang dianut oleh negara asal berkembangnya perdagangan secara elektronik sehingga tidak ada perbedaan dalam penerapan sistem hukum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Muhammad. 1992. *Hukum Perikata*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Asril Sitompul. 2001. *Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Gatot Subroto. 1999. *Internet sebagai Sumber Belajar Anak dan Keluarga*. Edisi No.7/IV/Teknodik/Oktober/1999.
- Gunawan Widjaja dan Kartini Mulyadi. 2003. *Seri Hukum Perikatan Jual Beli*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mardalis. 1993. *Metode Pembuatan Kertas Kerja Atau Skripsi Ilmu Hukum*. Bandung: Mandar Maju.
- Mieke Komar Kantaatmadja. 2002. *Cyber Law: Suatu Pengantar*. Bandung: ELIPS.
- Munir Fuady. 2002. *Pengantar Hukum Bisnis: Menata Bisnis Modern di Era Global*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Purwahid Patrick. 1984. *Dasar-dasar Hukum Perikatan (Perikatan Yang Lahir Dari Perjanjian Dan Dari Undang-undang)*. Bandung: Mandar Maju.
- R. Setiawan. 1994. *Pokok-pokok Hukum Perikatan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- R. Subekti. 1999. *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa.
- R. Subekti dan Tjitro Sudibyo 1992. *Kitab Undang-undang Hukum Perdata*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Soemitro R. 1990. *Metode Penelitian Dan Yurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Tjiptono Darmadji dan Hendy M. Fakrudin. 2001. *Pasar Modal di Indonesia: Pendekatan Tanya Jawab*. Jakarta: Salemba.

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-undang Hukum Perdata

Web Site

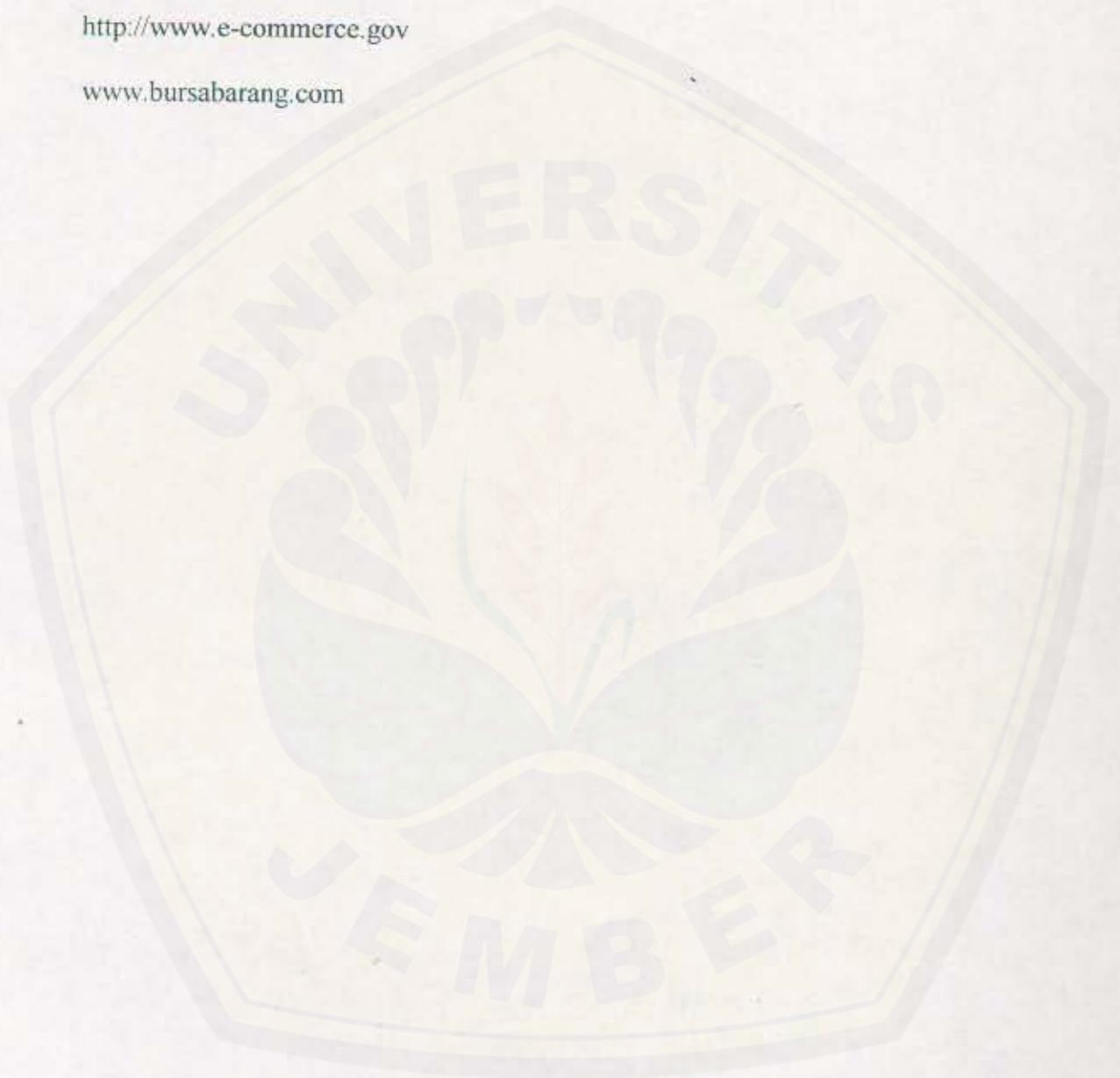
amwibowo@caplin.cs.ui.ac.id

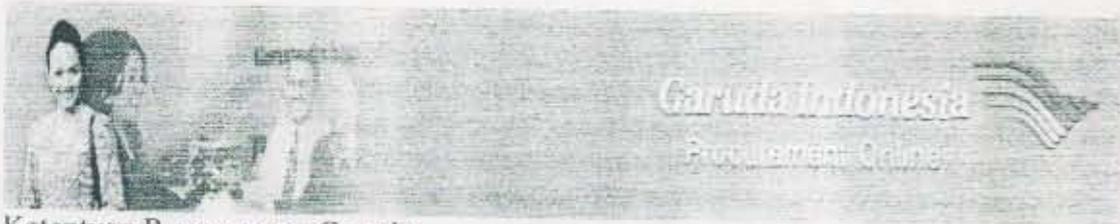
Capella eCommerce Info Center

Garuda Indonesia Procurement Online

<http://www.e-commerce.gov>

www.bursabarang.com





Ketentuan Procurement Garuda

Setiap pengguna situs Procurement Garuda diatur oleh ketentuan yang telah digariskan di bawah ini. Apabila pengguna memutuskan untuk memanfaatkan situs ini, sebagai pihak yang menawarkan barang (supplier) terikat untuk mematuhi ketentuan ini.

I. UMUM

1. Situs Procurement Garuda adalah situs online yang bertujuan memfasilitasi supplier dan Garuda agar dapat melakukan transaksi pengadaan melalui internet.
2. Pengguna Procurement Garuda (anggota) wajib tunduk pada persyaratan yang tertera dalam ketentuan ini serta kebijaksanaan lain yang ditetapkan oleh Procurement Garuda.
3. Transaksi melalui Procurement Garuda hanya boleh dilakukan/diikuti oleh anggota.

II. KEANGGOTAAN

1. Untuk dapat dicatat sebagai anggota Procurement Garuda calon anggota terlebih dahulu harus mengisi formulir registrasi dengan data yang benar dan akurat, sesuai keadaan yang sebenarnya.
2. Anggota wajib memperbaharui data-data pribadinya, jika tidak sesuai lagi dengan keadaan yang sebenarnya atau jika tidak sesuai dengan ketentuan ini.
3. Setiap perusahaan hanya diperkenankan memiliki 1 (satu) account keanggotaan.
4. Calon anggota resmi tercatat sebagai anggota, apabila telah menerima email konfirmasi keanggotaannya dari Procurement Garuda.
5. Keanggotaan Procurement Garuda akan berakhir apabila:
 - a. Anggota mengundurkan diri dengan cara mengirimkan email kepada Procurement Garuda dan mendapatkan email konfirmasi atas pencabutan keanggotaannya.
 - b. Anggota dicabut keanggotaannya karena melanggar ketentuan yang telah ditetapkan oleh Procurement Garuda.
 - c. Selama satu tahun sejak menjadi anggota tidak aktive dalam transaksi dengan PT Garuda Indonesia

III. PERSYARATAN KEANGGOTAAN

1. Anggota harus badan usaha dan dianggap mampu melakukan perbuatan hukum.
2. Anggota setuju bahwa transaksi melalui situs Procurement Garuda tidak boleh menyalahi peraturan perundang - undangan maupun asas sopan santun yang berlaku di Indonesia.
3. Anggota tunduk pada semua peraturan yang berlaku di Indonesia yang berhubungan dengan, tetapi tidak terbatas pada, penggunaan jaringan yang terhubung pada jasa dan transmisi data teknis, baik di wilayah Indonesia maupun ke luar dari wilayah Indonesia melalui situs ini.

4. Anggota bertanggungjawab atas content transmisi melalui pelayanan jasa ini dan setuju untuk tidak saling mengganggu jaringan lain yang terkait dengan pelayanan jasa ini.
5. Anggota menyadari bahwa usaha apapun untuk dapat menembus sistem komputer dengan tujuan memanipulasi data Procurement Garuda merupakan tindakan melanggar hukum.

IV. TANGGUNG JAWAB PENGGUNAAN ACCOUNT ANGGOTA

1. Anggota bertanggungjawab atas penjagaan kerahasiaan password-nya dan bertanggungjawab atas transaksi dan kegiatan lain yang menggunakan account-nya.
2. Anggota setuju untuk segera memberitahukan kepada Procurement Garuda apabila mengetahui adanya penyalahgunaan account miliknya oleh pihak lain yang tidak berhak atau jika ada gangguan keamanan atas account miliknya itu.

V. PERSYARATAN PENAWARAN BARANG

1. Anggota yang hendak mengajukan penawaran barang/jasa wajib mengisi formulir data penawaran barang/jasa sesuai dengan keadaan dan gambaran (spesifikasi) yang ditetapkan. Apabila pada penawaran barang/jasa tersebut terdapat perbedaan atau tidak sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan, anggota wajib memberitahukan melalui deskripsi barang dan/atau memperlihatkan melalui gambar/foto yang di-uploadnya.
2. Anggota dilarang memberikan penawaran barang-barang/jasa-jasa yang dilarang diperjualbelikan berdasarkan peraturan hukum yang berlaku di Indonesia, termasuk tapi tidak terbatas pada senjata dan amunisi, barang-barang bajakan, barang-barang selundupan, identitas dan dokumen palsu, barang-barang pornografi, binatang atau bagian-bagian tubuh binatang yang dilindungi, organ/bagian tubuh manusia.

VI. HARGA BARANG

1. Harga penawaran yang diberikan dari supplier adalah harga terbaik mereka.
2. Pembeli dalam hal ini Garuda berhak melakukan negosiasi harga
3. Apabila tidak terdapat kesesuaian harga sesuai dengan kebutuhan Garuda, maka Garuda berhak untuk tidak menerima, membatalkan atau memperpanjang batas penawaran.
4. Dalam proses lelang, maka Garuda berhak menetapkan harga awal dan penurunan harga untuk barang/jasa yang akan dilelang.

VII. TEMPO PENAWARAN

1. Tempo penawaran ditetapkan dalam setiap ketentuan dan syarat penawaran pada setiap kegiatan pengadaan.
2. Garuda dapat memperpanjang jangka waktu penawaran apabila:
 - a. sampai jatuh tempo penawaran yang telah ditentukan berakhir barang/jasa yang ditawarkan belum ada yang menawar;
 - b. sampai jatuh tempo penawaran berakhir harga maksimal yang ditetapkan Garuda tidak tercapai;
 - c. penawaran tertinggi yang telah ditetapkan sebagai pemenang lelang membatalkan pembeliannya.
3. Perpanjangan waktu penawaran akan dilakukan secara otomatis (auto renew) sesuai pilihan Garuda dengan batas maksimum perpanjangan sebanyak 5 (lima)

kali berturut-turut. Fasilitas auto renew ini akan diberlakukan terhadap barang-barang/jasa yang harga penawarannya masih diatas harga yang diajukan oleh Garuda, atau belum ada yang menawar.

4. Penutupan tempo penawaran, dalam hal tidak ada pembatalan atau penutupan lebih awal dari penjual, dilakukan secara otomatis oleh Procurement Garuda.
5. Garuda dengan alasan tertentu, tanpa pemberitahuan terlebih dahulu, dapat menutup lebih awal tempo penawaran, membatalkan pengadaan barang/jasa.

VIII. PROXY MAIL

Selama proses pengadaan masih berjalan antara penjual dan Garuda dapat berkomunikasi satu sama lain melalui Proxy Mail atau surat.

IX. KERAHASIAAN IDENTITAS

1. Selama tempo pengadaan masih berjalan identitas penawar akan dirahasiakan. Para pihak hanya akan mengenal satu sama lain melalui nama alias atau nomor kode.
2. Identitas, sebagaimana dimaksud ketentuan nomor 28 di atas, akan dibuka kepada yang berhak apabila tempo penawaran berakhir.
3. Pihak yang akan dibuka identitasnya, sebagaimana dimaksudkan ketentuan nomor 29 di atas, adalah penawar terendah/pemenang pengadaan.
4. Rekanan tidak diberi hak mengetahui identitas penawar lain. Identitas penawar terendah kedua dan seterusnya akan tetap dirahasiakan.

X. PENGUNGKAPAN DATA ANGGOTA

1. Apabila diperlukan, untuk keperluan statistik, Procurement Garuda berhak untuk memberikan data pendaftaran (data yang diisi anggota pada formulir registrasi) dan data penggunaan jasa Procurement Garuda kepada pihak ketiga, kecuali jika ada permintaan khusus dari anggota. Data tersebut tidak termasuk nama, alamat, alamat e-mail, nomor account bank, dan nomor telepon.
2. Untuk kepentingan hukum/penyelidikan hukum dan audit Procurement Garuda berhak memberikan semua data anggota yang diperlukan.

XI. PERINGKAT PENAWAR

Procurement Garuda secara otomatis akan menyusun peringkat penawar sesuai harga penawaran yang diajukan anggota. Anggota yang mengajukan harga penawaran paling kompetitif akan menduduki peringkat pertama, demikian seterusnya hingga penawar tertinggi akan menempati peringkat terbawah. Procurement Garuda hanya akan mencantumkan 10 (sepuluh) penawar terbaik.

XII. PEMENANG

1. Pemenang adalah penawar dengan nilai terendah dari suatu barang/jasa yang ditetapkan baik secara otomatis oleh Procurement Garuda pada saat tempo lelang berakhir maupun secara manual.
2. Garuda dapat menunjuk pemenang sebelum tempo lelang berakhir. Pemenang yang ditunjuk haruslah penawar terbaik. Dengan penunjukan ini maka proses lelang berakhir atas kehendak Garuda. Untuk itu disarankan kepada para vendor Garuda untuk mengajukan penawaran sedini mungkin.
3. Garuda berhak menolak pemenang pengadaan untuk membeli barangnya, apabila harga penawaran oleh vendor tidak mencapai harga maksimal yang ditetapkan.

4. Pemenang, yang harga penawarannya mencapai atau melampaui harga dibawahmaksimal yang ditetapkan Garuda, wajib menindaklanjuti kemenangannya ke tingkat transaksi jual-beli dengan Garuda.
5. Jika karena sesuatu hal Garuda gagal melakukan transaksi jual beli dengan penawar terbaik, Garuda dapat melakukan negosiasi dengan penawar terbaik kedua dan seterusnya.

XIII. BERAKHIRNYA PROSES LELANG

1. Dengan telah ditunjuknya pemenang lelang oleh Procurement Garuda atau oleh Garuda, maka proses pengadaan di Procurement Garuda berakhir.
2. Berakhirnya proses pengadaan, yang terjadi melalui Procurement Garuda, belum menjamin terjadinya transaksi jual-beli. Transaksi jual-beli terjadi apabila masing-masing pihak telah melakukan kewajiban dan menerima haknya, baik sebagai penjual maupun sebagai pembeli. Untuk itu pihak Garuda dan pihak pemenang pengadaan wajib melanjutkan dan menyelesaikan transaksi jual-beli di luar situs ini.
3. Setelah pemenang ditentukan, Garuda akan menghubungi pemenang untuk menyelesaikan transaksi jual-belinya segera setelah berakhirnya proses lelang.
4. Selambat-lambatnya [3 x 24] jam setelah dihubungi Garuda, pemenang harus menghubungi Garuda untuk menyelesaikan transaksi jual-belinya.

XIV. PEMBATALAN

1. Rekanan dilarang membatalkan penawaran barangnya, kecuali ada penawaran lain yang lebih kompetitif.
2. Garuda berhak membatalkan penawaran yang diajukan oleh rekanan, apabila penawaran itu dinilai palsu/tidak wajar atau penawar memiliki rating yang buruk.
3. Garuda dapat menarik kembali penawaran pengadaannya apabila:
 - a. Tidak ada penawar yang masuk, dan atau
 - b. Tidak ada yang ditunjuk sebagai pemenang oleh Garuda;

XV. PENILAIAN REKANAN

1. Garuda akan memberikan penilaian kinerja secara periodik kepada para rekanan dengan kriteria penilaian antara lain :
 - a. Kualitas Barang/Jasa
 - b. Harga
 - c. Pengiriman
 - d. Pelayanan
2. Hasil penilaian kinerja yang dimiliki suatu rekanan akan menunjukkan tingkat kredibilitas dan kinerja rekanan tersebut. Apabila suatu rekanan memiliki penilaian kinerja yang tidak memuaskan maka Garuda berhak memutuskan keanggotaan rekanan yang bersangkutan di Procurement Garuda
3. Hak memberi rating hanya diberikan oleh Garuda

XVI. TANGGUNG JAWAB DAN RISIKO

1. Procurement Garuda tidak bertanggung jawab atas segala akibat yang timbul karena keterlambatan penerimaan data penawaran yang diajukan anggota atau akibat apapun yang disebabkan oleh adanya gangguan jaringan koneksi yang digunakan situs ini.
2. Procurement Garuda hanyalah media yang memberikan akses pelayanan bagi para rekanan yang ingin mengajukan penawaran lewat media informasi internet. Untuk

itu Procurement Garuda tidak bertanggung jawab atas segala akibat yang timbul karena transaksi tersebut.

3. Situs Procurement Garuda dapat di-link dengan situs lain yang dimiliki dan dioperasikan oleh pihak ketiga. Procurement Garuda tidak bertanggung jawab atas segala risiko yang terjadi akibat link yang dilakukan oleh pihak ketiga itu.
4. Semua keterangan, baik lisan maupun tertulis, yang dikeluarkan oleh Procurement Garuda sehubungan dengan penyelenggaraan jasa ini tidak dapat digunakan oleh anggota sebagai jaminan. Anggota setuju untuk menggunakan jasa ini dan menanggung sendiri semua resiko yang diakibatkannya.
5. Jasa pelayanan ini diberikan atas dasar lingkup pelayanan yang tersedia saja. Procurement Garuda tidak menjamin bahwa jasa ini akan memenuhi semua persyaratan yang diminta anggota, atau bahwa pelayanan jasa ini akan berlangsung terus tanpa gangguan, tepat waktu, aman atau sama sekali tanpa kesalahan. Procurement Garuda juga tidak menjamin hasil akhir yang akan dicapai atas penggunaan jasa ini. Procurement Garuda akan terus meningkatkan dan memperbaiki akurasi, reliabilitas, atau kerusakan pada perangkat lunaknya.
6. Procurement Garuda tidak bertanggungjawab atas kerusakan yang terjadi, baik secara langsung maupun tidak langsung, karena ketidaksengajaan, yang mengakibatkan ketidakterediaan jasa atau timbulnya biaya.
7. Procurement Garuda tidak bertanggungjawab atas kiriman pesan atau transaksi yang masuk melalui jaringan jasa ini sebagai akibat dari akses yang dilakukan oleh pihak yang tidak berhak, yang dapat mengakibatkan beberapa hal termasuk tetapi tidak terbatas, hilangnya keuntungan, hilangnya keanggotaan, hilangnya data, atau hilangnya hal-hal lain yang tidak bisa diraba, sekalipun jika Procurement Garuda telah memberitahukan tentang kemungkinan terjadinya kerugian.

XVII. PENYELESAIAN PERSELISIHAN

Anggota menyadari dan setuju bahwa perselisihan yang terjadi antara anggota dan Procurement Garuda harus diselesaikan melalui musyawarah untuk mencapai mufakat. Apabila musyawarah tidak dapat mencapai mufakat, anggota sepakat untuk membawa kasus tersebut ke pengadilan.

XVIII. GANTI KERUGIAN

Anggota setuju untuk menanggung segala risiko apabila, akibat adanya kesalahan informasi maupun penyalahgunaan jasa ini yang dilakukan oleh anggota, terjadi klaim dari pihak ketiga, termasuk juga mengganti kerugian Procurement Garuda dan kelompoknya, afiliasinya, dan karyawannya dari semua kerugian yang mungkin akan ditanggung oleh Procurement Garuda (termasuk biaya kuasa hukum).

XIX. PERLINDUNGAN HAK CIPTA

1. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh isi yang terdapat di dalam situs Procurement Garuda tanpa izin tertulis dari manajemen Garuda. Pelanggaran atas ketentuan ini akan dituntut dan digugat berdasarkan peraturan hukum pidana dan perdata yang berlaku di Indonesia.
2. Anggota setuju untuk tidak akan, untuk kepentingan komersial, mengupload, menstranmisikan, mereproduksi, menyebarluaskan atau berpartisipasi di dalam pemindahtanganan atau penjualan, atau dengan cara apapun memanfaatkan setiap content yang diperoleh dari Procurement Garuda.

XX. PERUBAHAN KETENTUAN

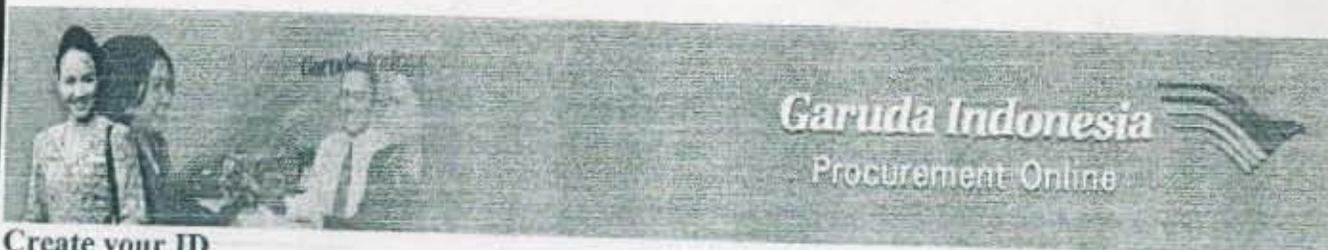
Procurement Garuda dapat memperbaiki, menambah, atau mengurangi ketentuan ini setiap saat, dengan atau tanpa pemberitahuan sebelumnya. Setiap penggunaan oleh anggota merupakan penegasan terhadap janji anggota untuk terikat dan tunduk kepada ketentuan yang telah diperbaiki/ditambah/dikurangi itu. Apabila anggota tidak menginginkan keterikatan itu anggota dapat mengajukan keberatan dan mengundurkan diri dari keikutsertaannya sebagai anggota penggunaan jasa Procurement Garuda ini.

XXI. PEMUTUSAN PERJANJIAN

1. Procurement Garuda berhak memutuskan perjanjian dengan anggota secara sepihak apabila anggota dianggap tidak dapat memenuhi dan menaati ketentuan yang ada, atau apabila anggota mengganti atau menyalahi ketentuan ini.
2. Procurement Garuda berhak untuk memodifikasi dan menghentikan pelayanan jasa ini, baik dengan pemberitahuan maupun tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada anggota. Procurement Garuda tidak menanggung kewajiban apapun kepada anggota ataupun pihak ketiga, apabila modifikasi atau penghentian pelayanan tersebut terpaksa dilakukan. Anggota maupun Procurement Garuda, dengan maupun tanpa alasan, berhak menghentikan penggunaan dan akses jasa ini.

XXII. KRITIK DAN SARAN

Procurement Garuda membuka diri bagi kritik dan saran dari para anggota, ditujukan kepada ws-online@garuda-indonesia.com.



Create your ID

*First Name:

*Last Name:

*Language & content:

*Gender:

*Your e-mail:

@.com

*Password:

6 characters or more, capitalization matters!

*Re-type password:

Password Recovery Information

If you forget your password we will ask for the following information.

*Security question:

*Your answer:

At least 4 characters. Make sure your answer is **memorable for you** but **hard for others** to guess!

*Date of Birth:

 dd, yyyy

*ZIP/Postal code:

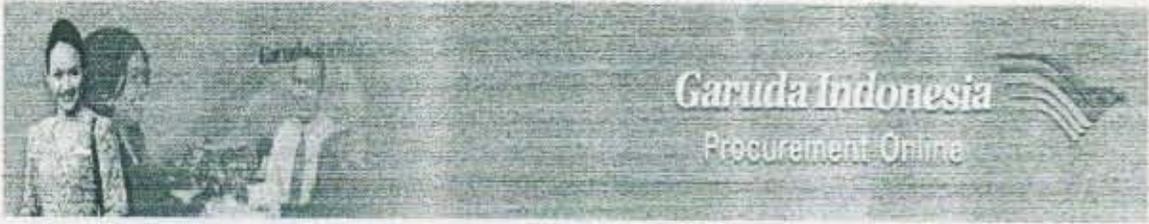
Current email:

Account notices will be sent to this email address, including new password requests [More info](#)

Registration Check

*Enter the code shown below:

Lampiran 2



SELL TO US

Company Name:

Company Description:

Address:

City:

Postal Code:

State:

Country:

Contact Person:

Phone:

Fax:

E-Mail:

Material Description