



**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP KETENTUAN-KETENTUAN  
PERJANJIAN PERDAGANGAN ANTARA PELAKU USAHA  
DENGAN KONSUMEN DALAM *E-COMMERCE***

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat-syarat  
Untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Hukum

Oleh :

**SUHENDRI**

**NIM : 000710101032**

**JURUSAN/BAGIAN HUKUM KEPERDATAAN  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2006**

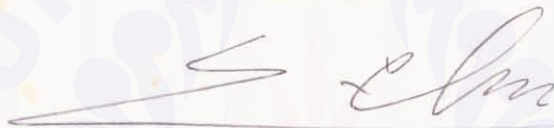
Asal:	Hadiah	Klass
Terima Tgl :	Pembelian	246.02.
No. Induk :	10 MAR 2006	SCUH
KLASIR / PENYALIN:		T 014

Digital Repository Universitas Jember  
TINJAUAN YURIDIS TERHADAP KETENTUAN-KETENTUAN  
PERJANJIAN PERDAGANGAN ANTARA PELAKU USAHA  
DENGAN KONSUMEN DALAM E-COMMERCE

Oleh :

SUHENDRI  
000710101032

Pembimbing :



Dr. H. IMAM CHUMAI, S.H., M.S  
NIP. 130 355 404

Pembantu Pembimbing :



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

JURUSAN / BAGIAN HUKUM KEPERDATAAN  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS JEMBER

2006

## MOTTO

*Setiap orang berada di atas hukum–hukum buatan manusia sampai dia melakukan suatu kejahatan terhadap ketentuan–ketentuan yang dibuat oleh manusia; setelah itu dia tidak lagi berada di atas siapapun atau lebih rendah dari siapapun*

*(Kahlil Gibran)*



Aku persembahkan Karya Sederhanaku ini Kepada :

1. Dengan kerendahan hati dan keagungan jiwa, kupersembahkan kepada kedua orangtuaku, Ayahanda Saduri dan Ibunda Syamsiah, yang telah mencurahkan semua kasih sayang, perhatian, do'a, kesabaran, dan kehangatan cinta yang tulus dunia dan akhirat
2. Almamaterku tercinta, Fakultas Hukum Universitas Jember You are the Best;
3. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Jember, baik secara langsung ataupun tidak langsung yang telah membimbing hingga terselesaikannya skripsi ini;
4. Tete Bedah, tete Dedeh dan adikku Eva terima kasih atas dorongan semangat dan cinta kasih kalian;
5. Kekasihku tercinta Retno Mumpuni yang telah memberikan bantuan tenaga, do'a, kesabaran dan cinta kasihnya serta air mata yang tak ternilai dengan apapun juga.



PERSETUJUAN

Dipertahankan di hadapan panitia penguji pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 28  
Bulan : Februari  
Tahun : 2006

Panitia Penguji :

Ketua



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

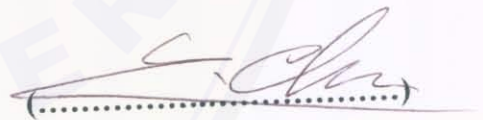
Sekretaris



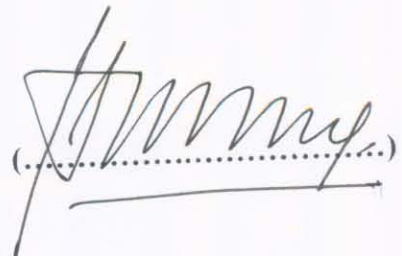
EMI ZULAIKA, S.H  
NIP. 132 288 193

Anggota Panitia penguji :

Dr. H. IMAM CHUMAIDI, S.H. , M.S  
NIP. 130 355 404



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



Skripsi dengan judul :

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP KETENTUAN-KETENTUAN  
PERJANJIAN PERDAGANGAN ANTARA PELAKU USAHA DENGAN  
KONSUMEN DALAM E-COMMERCE**

Oleh :

**SUHENDRI**  
000710101032

Pembimbing



**Dr. H. IMAM CHUMAIDI, S.H, M.S**  
NIP. 130 355 404

Pembantu Pembimbing



**ANTONIUS SULARSO S.H, M.H**  
NIP. 130 889 546

Mengesahkan,

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM**

Dekan



**KOPONG PARON PIUS .S.H. , S.U**

NIP : 130 808 985

Puji syukur khadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam saya ucapkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **TINJAUAN YURIDIS TERHADAP KETENTUAN-KETENTUAN PERJANJIAN PERDAGANGAN ANTARA PELAKU USAHA DENGAN KONSUMEN DALAM E-COMMERCE.**

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember, tempat penulis menuntut ilmu.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini tak lupa penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Imam Chumaidi, S.H.,M.S. selaku Pembimbing, yang telah memberikan nasehat dan bimbingannya selama ini ;
2. Bapak Antonius Sularso, S.H.,M.H. selaku Pembantu Pembimbing, yang telah memberikan nasehat dan bimbingannya selama ini ;
3. Mardi Handono, S.H., M.H. selaku Ketua Penguji;
4. Emi Zulaika, S.H selaku Sekretaris Penguji;
5. Bapak Kopong Paron Pius, S.H.,S.U. Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember;
6. Asmara Budi D. Dharma, S.H. selaku Dosen Wali;
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah memberi ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis;
8. Ayahanda Saduri dan Ibunda Syamsiah, yang telah mencurahkan semua kasih sayang, perhatian, do`a, kesabaran, dan kehangatan cinta yang tulus dunia dan akhirat
9. Almamaterku tercinta,Fakultas Hukum Universitas Jember dan semua alumni



10. Tete Bedah, tete Dedeh dan adik ku Eva terimakasih atas dorongan semangat dan cinta kasih kalian;
  11. Kekasihku tercinta Retno Mumpuni beserta keluarga bapak Suparjan, yang telah memberikan bantuan tenaga, do'a, kesabaran dan cinta kasihnya serta air mata yang tak ternilai dengan apapun juga;
  12. Anak-anak kontrakan kang Arsep S.H, Deny, Faruk, kamsrut kanjut, wildan, Rizal, Andy pla'ud, Ary, Anto dan semua personil lengkap laskar sunda yang hidup dengan nyangkruk berbekal kopi dan rokok "topas" terimakasih atas bantuan dan kebersamaan kita selama ini;
  13. Keluarga besar Bapak Budi Haryudho di Jember terimakasih atas bantuannya;
  14. Anggota Yonif 509 kang Fendi, Muksin, Hendro, Omay, Tedy, Hakim dan semuanya yang tidak mungkin saya sebut satu persatu, terimakasih atas kebaikan dan persahabatan kita selama ini.
- Besar harapan saya sebagai penulis, agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan informasi yang berkaitan dengan materi yang diangkat oleh penulis dalam skripsi ini.

Jember, Februari 2006

Penulis



**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Ruang Lingkup.....	4
I.3. Rumusan Masalah.....	4
I.4. Tujuan Penulisan.....	4
I.4.1. Tujuan Umum.....	4
I.4.2. Tujuan Khusus .....	5
I.5. Metode Penulisan.....	5
I.5.1. Pendekatan Masalah.....	5
I.5.2. Sumber Bahan Hukum .....	5
I.5.3. Metode Pengumpulan Bahan Hukum.....	6
I.5.4. Analisa Bahan Hukum.....	6
<b>BAB II. FAKTA, DASAR HUKUM DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Fakta .....	7
2.2 Dasar Hukum.....	12
2.3 Landasan Teori.....	12
2.3.1 Pengertian E-Commerce.....	12
2.3.2 Pengertian Hak dan Kewajiban Para Pihak dalam Perjanjian.....	13

<b>BAB III. PEMBAHASAN.....</b>	<b>15</b>
3.1 Mekanisme Jual Beli dalam Dunia Maya ( <i>Virtual World</i> ) menurut Ketentuan Perjanjian di Internet.....	22
3.1.1 Syarat Sahnya Perjanjian dalam Pasal 1320 BW .....	22
3.1.2 Lahirnya Perjanjian dalam Transaksi E-Commerce.....	22
3.2 Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Perjanjian di Internet... ..	23
3.2.1 Upaya Hukum dalam KUHPerduta .....	23
3.2.2 Perlindungan Konsumen dengan Product Liability.....	27
3.2.3 Aspek Asuransi dalam E-Connerce.....	33
3.3 Pengadilan yang Berwenang jika terjadi Sengketa dalam pelaksanaan Perjanjian E-Commerce .....	41
<b>BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 Kesimpulan.....	45
4.2 Saran.....	45
<b>DAFTAR FUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rancangan Undang-undang tentang pemanfaatan teknologi informasi
- Lampiran 2 : Artikel Ester D. Maghfiroh yang berjudul “Perlindungan konsumen dalam *e-commerce*”





## RINGKASAN

Internet atau *interconnection networks* adalah jaringan public yang global dan murah dapat digunakan sebagai media perdagangan (*E-Commerce*) di era globalisasi dan pasar bebas. *E-commerce* pada dasarnya adalah kegiatan transaksi perdagangan melalui media elektronik. Dampaknya yang signifikan adalah tersingkirnya jejak kertas yang sebelumnya merupakan bagian tak terpisahkan dari transaksi tradisional. *E-commerce* juga kerap dipahami sebagai kegiatan distribusi yang dilakukan oleh pelaku usaha di dunia maya untuk menjangkau konsumen akhir, atau dilakukan oleh suatu kegiatan usaha untuk melakukan suatu transaksi dengan kegiatan usaha lainnya. Dalam pengertian sempit, *e-commerce* bisa diartikan sebagai setiap kegiatan perdagangan yang transaksinya terjadi seluruh atau sebagian di dunia maya.

Kehadiran internet sebagai media dalam *e-commerce* atau media perdagangan yang tidak memiliki fasilitas keamanan yang memadai, menghadirkan beberapa masalah keamanan antara lain : masalah kerahasiaan transaksi, keaslian/keutuhan transaksi dari usaha manipulasi, keabsahaan para pihak yang melakukan transaksi dan pencatatan transaksi untuk jadi barang bukti yang tidak bias disangkal. System-sistem perdagangan di internet umumnya mempergunakan suatu bentuk kepercayaan tertentu dan penerapan teknologi penyandian informasi (*kriptografi*).

Dalam lingkup ilmu komunikasi ataupun teknologi sistem komunikasi maka keberadaan transaksi dipahami sebagai suatu perikatan ataupun hubungan hukum antar pihak yang dilakukan dengan cara saling bertukar informasi untuk melakukan perdagangan. Oleh karena itu, kebanyakan para ahli tehnik akan memahaminya sesuai dengan kaedah-kaedah dasar dalam aspek keamanan berkomunikasi, yakni antara lain harus bersifat kerahasiaan (*confidential*), kepercayaan/kejujuran (*integrity*), hak bertindak/wewenang (*authority*), keaslian (*authenticity*) dan (*non-repudiation*).



Sementara itu, dalam lingkup ilmu komputer ataupun teknologi sistem informasi juga dipadam bahwa suatu informasi sepatutnya baru dinyatakan *valid* apabila ia dapat dijamin bahwa komponen-komponen dalam sistem informasi

tersebut berjalan dengan baik, yakni mencakup keberadaan sistem *hardware*, *software*, *brainware*, *procedures*, dan data atau informasi itu sendiri sebagai input dan *output* dari sistem tersebut. Hal ini sangat perlu untuk disadari mengingat bahwa sistem informasi sebenarnya adalah keterpaduan sistem manusia dan komputernya, bukan hanya sistem komputernya saja. Oleh karena itu, jika kita melihat kepada keberadaan sistem informasi maka ia harus dapat dijamin sebagai suatu sistem "*black box*" dalam mana bekerja dengan azas "*Garbage In Garbage Out*". Jadi yang menjadi penekanannya adalah informasi yang disampaikan antar para pihak yang dijadikan dasar untuk terjadinya transaksi, baru dapat dikatakan mengikat apabila ia dijamin validitasnya melalui saluran ataupun sistem komunikasi yang aman. Padahal kata-kata "aman" itu sendiri sangat relatif sifatnya karena dalam suatu sistem elektronik tidak pernah ada kata "aman" dalam arti yang sesungguhnya.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tujuan pembangunan nasional Indonesia adalah mewujudkan masyarakat Indonesia yang adil dan makmur merata berdasarkan Undang-undang Dasar 1945 dan Pancasila. Pembangunan adalah pertumbuhan dunia usaha, kemajuan teknologi, sumber daya manusia dan alam, serta adanya hubungan yang erat dengan bangsa-bangsa lain.

Saat ini Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan sebagai akibat dari kemajuan kegiatan ekonomi perdagangan yang semakin terbuka. Sebagaimana diketahui keterbukaan kegiatan ekonomi perdagangan tersebut begitu banyak memberikan tantangan baik bagi konsumen, produsen/pengusaha ataupun bagi pemerintah. Salah satu produk inovasi teknologi telekomunikasi yang menjadi sarana kegiatan ekonomi perdagangan adalah internet (*interconnection networking*) yaitu suatu koneksi antar jaringan komputer. Aplikasi internet saat ini telah memasuki berbagai segmen aktivitas manusia, baik dalam sektor politik, sosial, budaya, maupun ekonomi dan bisnis.

... dan ...

melibatkan dua pihak yaitu penjual dan pembeli. Kedua belah pihak yang membuat perjanjian jual-beli masing-masing memiliki hak dan kewajiban untuk melaksanakan isi perjanjian yang mereka buat. Sebagaimana umumnya, perjanjian merupakan suatu lembaga hukum yang berdasarkan asas kebebasan berkontrak dimana para pihak bebas untuk menentukan bentuk dan isi jenis perjanjian yang mereka buat. Akan tetapi kebebasan dalam membuat suatu perjanjian itu akan menjadi berbeda bila dilakukan dalam lingkup yang lebih luas yang melibatkan para pihak dari negara dengan sistem hukum yang berbeda. Masing-masing negara memiliki ketentuan tersendiri yang bisa jadi berbeda satu dengan lainnya. Perbedaan tersebut tentu saja akan mempengaruhi bentuk dan jenis perjanjian yang dibuat oleh para pihak yang berasal dari dua negara yang berbeda tersebut

1

2

karena apa yang diperbolehkan oleh suatu sistem hukum negara tertentu ternyata dilarang oleh sistem hukum negara lainnya (Esther Dwi Magfirah ; 2004 ).

Perkembangan perdagangan dan kegiatan bisnis antar lintas negara yang menggunakan jasa internet (*interconnection networking*) sebagai sarana bagi *electronic commerce* atau biasa disebut *e-commerce*. *e-commerce* yaitu kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers*, dan perdagangan perantara (*intermediaries*).

Fenomena *e-commerce* di Indonesia sudah dikenal sejak tahun 1996 dengan munculnya situs [http:// www.sanur.com](http://www.sanur.com) sebagai toko buku on-line pertama. Meski belum terlalu populer, pada tahun 1996 tersebut mulai bermunculan berbagai situs yang melakukan *e-commerce*. Sepanjang tahun 1997-1998 eksistensi *e-commerce* di Indonesia sedikit terabaikan karena krisis ekonomi namun di tahun 1999 hingga saat ini kembali menjadi fenomena yang menarik perhatian meski tetap terbatas pada minoritas masyarakat Indonesia yang



mengenai teknologi, karena Indonesia memiliki potensi dan prospek yang cukup menjanjikan untuk pengembangan *e-commerce*. Berbagai kendala yang dihadapi dalam pengembangan *e-commerce* ini seperti keterbatasan infrastruktur, ketiadaan undang-undang, jaminan keamanan transaksi dan terutama sumber daya manusia bisa diupayakan sekaligus dengan upaya pengembangan pranata *e-commerce* itu (Info Komputer edisi Oktober 1999: 7).

Perjanjian jual-beli barang dalam *e-commerce* dibuat untuk menjamin kepastian hukum bagi para pihak. Perjanjian tersebut akan meliputi :

1. subyek hukum dalam perjanjian yaitu para pihak yang melakukan suatu perjanjian dimana yang satu berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang (penjual), sedang pihak yang lainnya (pembeli) untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari

3

2. obyek perjanjian dalam KUHPerd yaitu mengenal tiga macam barang antara lain: barang bergerak, barang tidak bergerak (barang tetap), dan barang tidak berwujud seperti piutang, penagihan, atau *claim*.

Subyek dan obyek perjanjian mengandung arti bahwa adanya hak dan kewajiban para pihak dalam perjanjian dan upaya hukum yang tersedia bagi para pihak apabila terjadi sengketa dalam pelaksanaan perjanjian tersebut.

Dalam era global berbagai kegiatan perdagangan dan kegiatan bisnis yang menggunakan sarana teknologi antara lain : komputer, Faximili dan internet, yang merupakan kompetensi berbasis teknologi. Manfaat yang diperoleh memang seringkali harus melalui proses yang cukup panjang. Namun mengabaikan pengembangan kemampuan teknologi akan menimbulkan ekses negatif di masa depan. Keterbukaan dan sifat proaktif serta antisipatif merupakan alternatif yang dapat dipilih dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi. *Learning by doing* adalah alternatif terbaik untuk menghadapi fenomena *e-commerce* karena Indonesia sudah menjadi bagian dari pasar *e-commerce* global. Meski belum sempurna, segala sarana dan pra-sarana yang tersedia dapat dimanfaatkan sambil



Dalam bidang hukum misalnya, hingga saat ini Indonesia belum memiliki perangkat hukum yang mengakomodasi perkembangan *e-commerce*. Padahal pranata hukum merupakan salah satu ornamen utama dalam bisnis. Dengan tiadanya regulasi khusus yang mengatur perjanjian virtual, maka secara otomatis perjanjian-perjanjian di internet tersebut akan diatur oleh hukum perjanjian non elektronik yang berlaku (Esther Dwi Magfirah ; 2004 ).

Perlindungan konsumen dipandang secara materiil maupun formil makin terasa sangat penting, mengingat makin lajunya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai motor penggerak bagi produktifitas dan efisiensi produsen atas barang atau jasa yang dihasilkan dalam rangka menycapai sasaran usaha. Dalam rangka mencapai kedua hal tersrbut, akhirnya baik langsung atau tidak langsung, maka konsumenlah yang pada umumnya akan merasakan dampaknya. Dengan demikian maka upaya-upaya untuk memberikan perlindungan yang memadai terhadap



4

kepentingan-kepentingan konsumen merupakan satu hal yang perlu segera dicari solusinya.

Untuk lebih khususnya, maka penyusun tertarik untuk menganalisis permasalahan dengan judul **"ANALISIS YURIDIS TERHADAP KETENTUAN-KETENTUAN PERJANJIAN PERDAGANGAN ANTARA PELAKU USAHA DENGAN KONSUMEN DALAM *E-COMMERCE*"**.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Untuk membatasi dan mempermudah pembahasan dan supaya penulisan skripsi ini tidak melenceng jauh, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada ketentuan-ketentuan hukum dalam perjanjian perdagangan *E-commerce* antara pelaku usaha dengan konsumen.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mekanisme jual beli dalam Dunia Maya (*Virtual World*)

2. Bagaimana ketentuan-ketentuan dalam perjanjian di Internet ?

2. Permasalahan apa saja yang sering muncul dalam praktek ?
3. Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen dalam perjanjian di Internet ?

#### **1.4 Tujuan Penulisan**

Setiap penulisan karya ilmiah tentu memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai, demikian pula dalam penulisan skripsi ini penyusun memiliki dua tujuan yang hendak dicapai, yaitu ; tujuan umum dan tujuan khusus

##### **1.4.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum yang hendak dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember.

2. Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dibidang Ilmu Hukum yang diharapkan berguna bagi almamater, mahasiswa Fakultas Hukum dan masyarakat umum.
3. Sebagai upaya penerapan ilmu pengetahuan hukum yang telah diperoleh di perkuliahan yang bersifat teoritis dan menghubungkan dengan fenomena yang ada dalam masyarakat luas.

##### **1.4.2 Tujuan Khusus**

1. untuk mengetahui mekanisme jual beli dalam Dunia Maya (*Virtual World*) menurut ketentuan-ketentuan dalam perjanjian di Internet;
2. untuk mengetahui permasalahan yang sering muncul dalam praktek;
3. untuk mengetahui Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen dalam perjanjian di Internet.

#### **1.5 Metode Penulisan**

Metodologi pada hakekatnya memberikan pedoman tentang cara-cara seorang ilmuwan/penulis mempelajari, menganalisa dan memahai permasalahan



### 1.5.1 Pendekatan Masalah

Data-data yang telah terkumpul disusun secara teratur dan sistimatis, kemudian dianalisis dengan metode pendekatan yuridis normatif, yaitu pendekatan masalah yang menelaah peraturan perundang-undangan yang berlaku dan buku-buku yang berisi konep-konep teoritis, kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan (Waluyo, 1991;14).

### 1.5.2 Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penulisan skripsi ini ada dua macam, yaitu :

a. bahan hukum primer

adalah bahan hukum yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan yaitu KUHperdata, KUHD dan Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang perlindungan konsumen, Undang-undang No. 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, Undang-undang No. 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi, yang berkaitan dengan permasalahan dalam skripsi ini;

b. bahan hukum skunder

adalah bahan hukum yang memnerikan penjelasan lebih lanjut terhadap bahan hukum primer yang diperoleh dari literatur, buku-buku, majalah hukum, internet yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini, yang tersedia dipernustakaan dan bahan hukum yang merupakan

koleksi pribadi (Hadikusuma, 1995:22).

### 1.5.3 Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Dalam mengumpulkan data dan informasi metode yang digunakan oleh





- penyusunan adalah dengan menggunakan studi kepustakaan yang terdiri dari :
1. Inventarisasi peraturan hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dari judul skripsi ini.
  2. Penelusuran teori-teori hukum yang didasarkan pada pendapat para ahli hukum dari berbagai karya tulis ilmiah pada berbagai macam pusat layanan penyedia data atau dokumen (Soemitro, 1990:98).

#### 1.5.4 Analisa Bahan Hukum

Data yang telah diperoleh, dianalisa dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu : metode untuk memperoleh suatu permasalahan yang tidak didasarkan pada angka-angka melainkan didasarkan atas suatu peraturan perundang-undangan yang berlaku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Lalu, untuk menarik kesimpulan metode berpikir yang berangkat dari pembahasan yang bersifat umum menuju pembahasan yang bersifat khusus. (Soemitro, 1990:98)

## BAB II

### FAKTA, DASAR HUKUM DAN LANDASAN TEORI

#### 2.1 Fakta

Jual-beli merupakan salah satu jenis perjanjian yang diatur dalam KUHPerd, sedangkan *e-commerce* pada dasarnya merupakan model transaksi jual-beli modern yang mengimplikasikan inovasi teknologi seperti internet sebagai media transaksi.

Selama tidak diperjanjikan lain, maka ketentuan umum tentang perikatan dan perjanjian jual-beli yang diatur dalam Buku III KUHPerd berlaku sebagai dasar hukum aktifitas *e-commerce* di Indonesia. Jika dalam pelaksanaan transaksi *e-commerce* tersebut timbul sengketa, maka para pihak dapat mencari penyelesaiannya dalam ketentuan tersebut. Akan tetapi permasalahannya tidaklah sesederhana itu. *E-commerce* merupakan model perjanjian jual-beli dengan karakteristik dan aksentuasi yang berbeda dengan model transaksi jual-beli konvensional, apalagi dengan daya jangkauan yang tidak hanya lokal tapi juga bersifat global.

Adaptasi secara langsung ketentuan jual-beli konvensional akan kurang tepat dan tidak sesuai dengan konteks *e-commerce*. Oleh karena itu perlu analisis

apakah ketentuan hukum yang ada dalam KUHP dan KUHD sudah cukup relevan dan akomodatif dengan hakekat *e-commerce* atau perlu regulasi khusus yang mengatur tentang *e-commerce*.

Sebagai fenomena yang relatif baru, bertransaksi bisnis melalui internet memang menawarkan kemudahan. Namun memanfaatkan internet sebagai fondasi aktivitas bisnis memerlukan tindakan terencana agar berbagai implikasi yang menyertainya dapat dikenali dan diatasi.

Implementasi *e-commerce* secara efektif adalah mentransformasikan paradigma perdagangan fisik ke perdagangan virtual, yang memangkas *middle man* dan lebih menekankan kepada nilai kolaborasi melalui *networking* antara *supplier*, *retailer*, konsumen, bank, transportasi, asuransi, dan pihak terkait lainnya (Utoyo, 1999: 5). Segmen *business to business e-commerce* memang lebih mendominasi

7

8

pasar karena nilai transaksinya yang tinggi, namun level *business to consumer e-commerce* juga memiliki pangsa pasar tersendiri yang potensial.

Dalam *business to consumer e-commerce*, konsumen memiliki *bargaining position* yang lebih baik dibanding dengan perdagangan konvensional karena konsumen memperoleh informasi yang beragam dan mendetail. Melalui internet konsumen dapat memperoleh aneka informasi barang dan jasa dari berbagai toko dalam berbagai variasi merek lengkap dengan spesifikasi harga, cara pembayaran, cara pengiriman, bahkan beberapa toko juga memberikan fasilitas pelayanan *track and trace* yang memungkinkan konsumen untuk melacak tahap pengiriman barang yang dipesannya.

Kondisi tersebut memberi banyak manfaat bagi konsumen karena kebutuhan akan barang dan jasa yang diinginkan dapat terpenuhi. Selain itu juga terbuka kesempatan untuk memilih aneka jenis dan kualitas barang dan jasa sesuai dengan keinginan dan kemampuan finansial konsumen dalam waktu yang relatif efisien.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut diatas, *e-commerce* juga memiliki kelemahan. Dengan metode transaksi elektronik yang tidak mempertemukan pelaku usaha dan konsumen secara langsung dan tidak melihat secara langsung barang yang diinginkan bisa menimbulkan permasalahan yang merugikan



menjamin sebagai contoh adalah ketidaksesuaian jenis dan kualitas barang yang dijanjikan, ketidaktepatan waktu pengiriman barang atau ketidakamanan transaksi. Faktor keamanan transaksi seperti keamanan metode pembayaran merupakan salah satu hal urgen bagi konsumen. Masalah ini penting sekali diperhatikan karena terbukti mulai bermunculan kasus-kasus dalam *e-commerce* yang berkaitan dengan keamanan transaksi, mulai dari pembajakan kartu kredit, *stock exchange fraud*, *banking fraud*, hak atas kekayaan intelektual, akses ilegal ke system informasi (*hacking*) perusakan *web site* sampai dengan pencurian data.

Beragam kasus-kasus yang muncul berkaitan dengan pelaksanaan transaksi terutama faktor keamanan dalam *e-commerce* ini tentu sangat riskan bagi para pihak terutama konsumen. Padahal jaminan keamanan transaksi *e-*

Apabila hal tersebut terabaikan maka bisa dipastikan akan terjadi pergeseran efektivitas transaksi *e-commerce* dari falsafah efisiensi menuju arah ketidakpastian yang akan menghambat upaya pengembangan pranata *e-commerce*.

Contoh permasalahan yang timbul dalam praktek *e-commerce* yaitu;

### **1. Sengketa Penggunaan *domain name*.**

Salah satu masalah hukum yang dihadapi oleh mereka yang bermaksud mendirikan perusahaan dan berusaha di dunia maya ialah penentuan alamat, atau dalam istilah internet disebut *domain name*. Makin mirip *domain name* tersebut dengan perusahaan, atau merk barang dan jasa yang dijual, makin mudah bagi konsumen untuk menemukan *domain name* tersebut. Contoh jika ada suatu bank di Indonesia yang bernama "Bank Umum Indonesia" (BUI) dan *website* tersebut menggunakan [www.bui.com](http://www.bui.com) sebagai *domain name*, tentulah situs bank tersebut akan mudah ditemukan.

Sebelum suatu perusahaan menentukan suatu *domain name* tertentu, perusahaan tersebut harus menghubungi *InteNIC* untuk mengecek apakah *domain name* yang akan digunakannya itu telah digunakan pihak lain atau belum. *InterNIC* adalah suatu organisasi yang mendaftarkan *domain names* dan mengikuti suatu perkembangannya melalui suatu *database searcher* yang disebut *Whois*. Apabila nama tersebut telah terdaftar, maka perusahaan tersebut harus menghubungi perusahaan pemilik *domain name* untuk menjajaki apakah perusahaan tersebut dapat membeli hak penggunaan nama atau mengambil tindakan hukum terhadap pihak tersebut seperti contoh kasus yang terjadi di Republik Rakyat Cina, dalam perkara *inter IKEA B.Vv. Cinet information Co.*



150 toko di 29 negara dan memiliki *registered trade marks* di 90 negara. Pada tahun 1983 perusahaan tersebut telah mendaftarkan 'IKEA' dan merek-merek yang berkaitan dengan itu pada kantor merek dagang (*Trade merk Officer*) Republik Rakyat Cina.

Perusahaan tersebut telah membuka 2 toko dengan nama IKEA di Beijing dan Shanghai pada tahun 1998. namun ketika perusahaan tersebut hendak mendaftarkan *domain name*-nyadi Internet di Cina , ternyata *ikea.com.cn* telah terdaftar terlebih

10

dahulu oleh *Cinet Information Co.Ltd* (tergugat). Hakim telah memberikan kemenangan kepada IKEA. Putusan tersebut dapat berupa *landmark decision*. Karena untuk pertama kalinya perusahaan asing dimenangkan oleh Pengadilan setempat melawan salah satu perusahaan Cina berkaitan dengan *domain name* (jurnal keadilan Vol. 1 3 September 2001).

## **2. Pembajakan Internet (*Internet Piracy*).**

Salah satu masalah yang timbul adalah berkaitan dengan hak cipta seperti yang terjadi di negara Thailand yaitu mengenai pembajakan *mapping product* yang dikembangkan oleh Loxley Thecnology Ltd. (Loxtech) yang telah dibajak oleh *Thaimapguide.com*. Ini untuk pertama kali perkara pembajakan internet diperiksa pengadilan Thailand (Thailand's Intellectual property and trade court). Loxtech telah mendaftarkan gugatannya dengan dakwaan bahwa *Thaimapguide.com* telah mencuri peta Thailand dari *website*-nya. Dalam gugatannya Loxtech menuduh *Thaimapguide.com* mencuri *mapping database* dan mengalami kerugian ekonomis sebesar US\$ 405.000 dan US\$ 1 milion.

Loxtech adalah anak perusahaan yang dimiliki sepenuhnya oleh *Loxley Plc*. Yaitu suatu perusahaan telekomunikasi Thailand dan *internet service provider*. Didalam gugatannya Loxtech menuduh bahwa *Thaimapguide.com* telah mencuri *mapping database* yang dimilikinya dan digunakan sebagai produknya sendiri. Loxtech

menjelaskan bahwa lokasi-lokasi yang ditunjukkan Thaimapguide.com adalah sama dengan yang dibuat Loxtech.

Loxtech mengumumkan perusahaan tersebut telah memproduksi *digital mapping software graphic* dan *database* selama 8 (delapan) tahun lamanya. tetapi Thaimapguide.com menolak tuduhan-tuduhan tersebut dan menjelaskan bahwa Thaimapguide.com telah mengeluarkan uang US\$ 250.000 untuk mengembangkan mapping product tersebut dengan mempekerjakan 10 orang tenaga dan perusahaan tersebut mengumumkan bahwa produk itu menggunakan *mathematically-based vector thecnology* sedangkan Loxtech menggunakan *image based technology*. Ditambahkan oleh Thaimapguide.com bahwa software dan domain nama telah didaftarkan sebelum pendaftaran produk Loxtech. (jurnal

### **3. Perlindungan terhadap *The right to privacy***

kebanyakan pengguna komunikasi melalui *e-mail* beranggapan berkomunikasi melalui *e-mail* sama seperti telepon bersifat pribadi dan aman. Catatan *e-mail* dicatat oleh *server* pengirim dan *server* penerima, di Amerika catatan tersebut bisa dipakai sebagai barang bukti. Sebagai contoh yaitu Colonel Oliver North diperiksa keterlibatannya dalam *Iran Contra Affair*, dengan sangat hati-hati Colonel Oliver North menghapus data *e-mail* dalam komputernya, tanpa disadari bahwa *e-mail*-nya dikirim dengan menggunakan *IBM Professional Office System* (PROFS) itu selalu di *backup* dan disimpan kedalam *backup tape*. *E-mail* yg telah dihapus oleh Colonel Oliver North kemudian dapat dipanggil kembali oleh *backup tape* sebagai barang bukti (jurnal keadilan Vol. 13 September 2001).

### **4. hukum pembuktian**

Perwujudan tentang dokumen perdagangan dengan model “tinta basah” sangat jelas, riil dan nyata sehingga mempermudah terjadinya transaksi beserta aspek hak dan kewajiban para pihak, sedangkan model perdagangan *Electronic commerce* seluruh dokumen ini di buat dalam ruang maya (*Cyber space*) sehingga menimbulkan permasalahan pada aspek hukum pembuktian yang sering kali memerlukan dokumen berwujud nyata.



Mengacu pada pasal 1520 BW dan 1536 (1) BW tentang syarat sah perjanjian dan asas konsensualitas bisa ditarik secara substansial untuk mampu mengakomodir dan mengadopsi hukum yang ada dalam pola perilaku perdagangan *electronic commerce* tersebut menjadi berkekuatan legal. Tetapi dari cara pandang yuridis ada beberapa hal essential menyangkut hak dan kewajiban para pihak yang saling terkait tersebut. Dalam model *konvensional trading* masih diperlukan adanya beberapa *document of title* yang tekstual berbentuk akta atau kontrak “tinta basah” yang mana hal tersebut berdampak pada kewenangan atas barang dan pembayaran perdagangannya, peralihan hak kuasa maupun hak milik, surat berharga dan sebagainya (Mukti Fajar ND,2001:45).



## 2.2 Dasar Hukum

- a. Kitab Undang-undang Hukum Perdata ;
- b. Kitab Undang-undang Hukum Dagang (KUHD) ;
- c. Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang perlindungan konsumen, pasal 45 ayat (1);
- d. Undang-undang No. 30 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa;
- e. Undang-undang No. 14 Tahun 2001 tentang paten;
- f. Undang-undang No. 15 Tahun 2001 tentang merk;
- g. Undang-undang No. 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi;
- h. Keppres RI No. 90 Tahun 2001 tentang Pembentukan Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen Pada Pemerintahan Kota Medan, Kota Palembang, kota Jakarta Pusat, Kota Jakarta Barat, Kota Bandung, Kota Semarang, Kota Yogyakarta, Kota Surabaya, Kota Malang, Dan Kota Makassar.

## 2.3 Landasan Teori

Untuk mengetahui aspek Hukum Pembuktian dalam perjanjian jual beli di Indonesia perlu menelaah hukum positif yang mengatur perjanjian jual beli secara



### 2.3.1 Pengertian E-Commerce

Kegiatan ekonomi perdagangan di internet mulai banyak dimanfaatkan sebagai media, aktivitas bisnis terutama karena kontribusinya terhadap efisiensi. Aktivitas perdagangan melalui media internet ini populer disebut dengan *electronic commerce (e-commerce)*. *E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers*, dan perdagangan perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer networks*), yaitu internet *E-commerce* yang meliputi seluruh spektrum kegiatan komersial (Sutan Remy Sjahdeini ; 2001). *E-commerce* tersebut terbagi atas dua segmen yaitu *business to business e-*

*commerce* (perdagangan antar pelaku usaha) dan *business to consumer e-commerce* (perdagangan antar pelaku usaha dengan konsumen).

*E-commerce* terdiri dari dua kategori *business to business e-commerce* dan *business to consumer e-commerce*.

- a) *Business to consumer e-commerce* berhubungan dengan *customer life cycle* dari *awareness* sebuah produk pada prospek *customer* sampai dengan *order* dan pembayaran atau juga sampai dengan pelayanan dan dukungan kepada *customer*. Alat yang digunakan dalam *cycle* ini adalah *business to customer web site*.
- b) *Business to business e-commerce* melibatkan *cycle* dari *awareness*, riset produk, perbandingan, pemilihan *supplier sourcing*, transaksi *fulfillment*, *post sales support*. Alat yang berperan adalah EDI, dan *business to business website* (Komputer No. 175 edisi Juli 2000: 4).

### 1. Hak dan Kewajiban Penjual.

Penjual memiliki dua kewajiban utama yaitu menyerahkan hak milik atas barang dan barang menanggung kenikmatan tenteram atas barang tersebut dan menanggung cacat tersembunyi. Sebaliknya pembeli memiliki hak atas pembayaran harga barang, hak untuk menyatakan pembatalan berdasarkan pasal 1518 KUHPerd dan hak reklame.

### 2. Hak dan Kewajiban Pembeli.

Pembeli berkewajiban membayar harga barang sebagai imbalan haknya untuk menuntut penyerahan hak milik atas barang yang dibelinya. Pembayaran

14

undang namun dalam istilah jual-beli sudah termaktub pengertian disatu pihak ada barang dan dilain pihak ada uang (Subekti, 1995: 21).

### b. Hak dan Kewajiban Para Pihak dalam CISG.

Ketentuan CISG (*The United Nation Convention on Contract for the International Sale Goods*) hanya mengatur secara khusus mengenai kewajiban para pihak sebagaimana ditentukan dalam bab II tentang kewajiban penjual dan bab III yang menyebutkan tentang kewajiban pembeli. Secara timbal balik dapat disimpulkan bahwa kewajiban penjual merupakan hak dari pembeli demikian pula sebaliknya.

#### a) Kewajiban Penjual Menurut CISG.

1. menyerahkan barang-barang, dokumen-dokumen, sebagaimana diperlukan dalam kontrak (pasal 30).
2. Jika penjual tidak terikat untuk menyerahkan barang-barang di

tempat yang ditentukan maka kewajibannya adalah menyerahkan barang  
barang kepada pengangkut pertama untuk diserahkan kepada pembeli (pasal 31 sub a).  
pengangkut pertama untuk diserahkan kepada pembeli (pasal 31 sub a).

3. Penjual harus menyerahkan barang-barang:
  - a. pada tanggal yang ditentukan.
  - b. dalam jangka waktu yang ditentukan.
  - c. dalam jangka waktu yang wajar (reasonable) setelah pembuatan kontrak (pasal 33).
4. Penjual harus menyerahkan barang-barang sesuai dengan jumlah, kualitas dan persyaratan yang ditentukan dalam kontrak (pasal 35 ayat 1).

15

5. Penjual harus menyerahkan barang-barang yang bebas dari tuntutan dan hak pihak ketiga kecuali pembeli menyetujui untuk mengambil barang-barang tersebut (pasal 41).

#### **b) Kewajiban Pembeli Menurut CISG.**

1. Pembeli harus membayar harga barang-barang berdasarkan kontrak, hukum dan peraturan-peraturan (pasal 53-54).
2. Jika pembeli tidak terikat untuk membayar harga di suatu tempat tertentu maka pembeli harus membayarnya ditempat dimana penyerahkan barang dan dokumen dilakukan (pasal 57 ayat 1).
3. Pembeli harus membayar harga barang pada tanggal yang telah ditentukan dalam kontrak (pasal 59).
4. Jika waktu pembayaran tidak ditentukan secara pasti maka pembeli harus



### 2.3.3 Pengertian Dunia Maya atau Virtual World

Menggunakan internet tidak sekedar mencari data atau informasi saja melainkan kita berkomunikasi dengan orang lain baik secara individu ataupun kelompok. Dunia maya atau *Virtual world* adalah lawan dari *real world* atau dunia nyata, dunia fisik dimana kita hidup. Karena eksistensi dunia maya telah banyak mengubah kebiasaan aktivitas manusia seperti berbelanja, kirim surat, dan aktivitas lainnya yang tak ubahnya seperti di dunia nyata, maka banyak tingkah perilaku manusia dengan kepentingannya yang harus diatur.

Berbelanja atau melakukan transaksi di dunia maya sangat berbeda dengan di dunia nyata. Kenyataan itu telah menimbulkan keragu-raguan mengenai hukum

16

Dunia maya dimana terjadi transaksi e-commerce berlangsung, adalah memang dunia yang lain dengan dunia nyata tempat kita sesungguhnya hidup.

### 2.3.4 Pengertian Hubungan Hukum Antar Pelaku E-Commerce

Perbincangan mengenai *electronic commerce*, yang biasa disebut *e-commerce*, tampaknya tidak ada hentinya di Indonesia. Perkembangan bisnis *via* internet ini semakin diminati. Berbagai seminar dan kajian bertemakan *e-commerce* diselenggarakan dari sudut-sudut kampus sampai hotel berbintang. Bahkan, ada tuntutan yang semakin besar untuk segera mengatur *e-commerce* ini dalam suatu peraturan perundang-undangan.

Perkembangan *e-commerce* ini tidak serta merta bebas masalah. Berbagai permasalahan hukum ditemui dalam *e-commerce* ini, termasuk mengenai hubungan hukum antar para pelakunya. Hukum harus dapat menegaskan secara pasti hubungan-hubungan hukum dari para pihak yang melakukan transaksi *e-commerce* itu. Namun sayangnya, dalam konteks hukum Indonesia, keteguhan

hubungan hukum itu belumlah diatur.

## Digital Repository Universitas Jember

Permasalahan pembayaran transaksi *e-commerce* yang menggunakan *charge card* atau *credit card*. Dari sini timbul permasalahan hukum, apakah pembayaran yang dilakukan dengan *charge card/credit card* merupakan pembayaran mutlak, ataupun pembayaran bersyarat kepada penjual barang? Permasalahan itu muncul jika pemegang kartu (*card holder*) menolak bertanggung jawab atas pelaksanaan pembayaran atas beban *charge card/credit card* miliknya dengan berbagai alasan. Misalnya, karena alasan barang yang dibeli mengandung cacat, ataupun karena alasan nomor kartu kredit tersebut dipergunakan oleh orang yang tidak berhak dengan cara membelanjakannya di berbagai *virtual store* di internet.

17

dengan meminta supaya perusahaan penerbit kartu (*card issuer*) tidak melaksanakan pembayaran atas tagihan yang dilakukan oleh pedagang yang menerima pembayaran dengan kartu?

Berbagai kasus penipuan kartu kredit, tentunya selain pihak *card holder*, pihak *merchant* juga akan dirugikan. Apabila *card holder* menyangkal telah melakukan transaksi menggunakan *charge card/credit card* melalui internet, maka pihak *issuer* tidak akan melakukan pembayaran, baik kepada *merchant* ataupun pihak jasa *payment services*. Di Amerika, biasanya untuk sejumlah nilai transaksi tertentu, kerugian tersebut ditanggung secara bersama oleh *merchant* dan pihak jasa *payment services*.

Sebagai bahan perbandingan, Permasalahan seperti diatas, ternyata telah diatur di Inggris yang didasarkan pada putusan pengadilan dalam perkara *In Re Charge Seviles Limited*. Perkara tersebut berisi suatu analisis yuridis mengenai hubungan-hubungan hukum yang tercipta apabila suatu card digunakan untuk melakukan pembayaran. Dalam putusan tersebut, yang merupakan *leading case* di



Inggris, namun Millet 3 membatalkan pembayaran dengan *charge card/credit card* adalah pembayaran mutlak, bukan pembayaran bersyarat kepada pihak merchant.

## Digital Repository Universitas Jember

Selain itu Millet juga berpendapat, dalam penggunaan kartu, secara serempak bekerja tiga perjanjian yang satu sama lain saling terpisah antara lain :

1. perjanjian penjualan barang dan/atau jasa antara pedagang,
2. perjanjian antara pedagang dan perusahaan penerbit kartu yang berdasarkan perjanjian itu pedagang yang bersangkutan setuju untuk menerima pembayaran yang menggunakan kartu,
3. perjanjian antara *issuer* dengan *card holder*.

Selama ini penggunaan *charge card/credit card* di internet, ataupun di berbagai *merchant* secara *offline*, seperti di berbagai pusat perbelanjaan memang rawan dari penyalahgunaan. Kerawanan ini terjadi sebab pihak *merchant* dapat

18

memperoleh nomor kartu kredit beserta masa berlakunya yang tentunya dapat digunakan untuk melakukan transaksi *e-commerce*.

Sangat disayangkan, sistem verifikasi yang ada selama ini tidak menggunakan tambahan pengaman, misalnya saja *Personal Identification Number* (PIN) yang hanya diketahui oleh pemilik kartu. Untuk itu, pemerintah seyogyanya memberikan pengawasan dengan mewajibkan diadakannya suatu pendaftaran terhadap segala kegiatan yang menyangkut kepentingan umum. Termasuk di dalamnya, pendaftaran atas usaha-usaha elektronik (*e-business*) yang berupa *virtual shops* ataupun *virtual services* lainnya.

Selain itu perlu diatur pula, pelaku bisnis di dalam *cyberspace*, khususnya yang memiliki target konsumen masyarakat Indonesia, seyogyanya adalah subjek hukum yang berbentuk badan hukum Perseroan Terbatas (PT). Perlunya ketentuan ini dikarenakan pertanggungjawaban di dalam sebuah PT telah ditentukan secara jelas dan tegas yang tercantum di dalam anggaran dasarnya. Secara umum, pertanggungjawaban itu telah ditentukan dalam UU No. 1 Tahun 1995. Dengan



bentuk PT ini, diharapkan dapat tercapai suatu kepastian hukum, khususnya dalam hal pertanggungjawaban dari pihak pelaku *e-business* kepada konsumen. Namun kita pun harus menyadari, internet sebagai suatu dunia maya yang bersifat *borderless*, tanpa adanya suatu pemegang otoritas tertinggi di dalamnya, tentu akan sangat sulit untuk diregulasi.

Kemudian timbul suatu pertanyaan apakah kepentingan Konsumen Terlindungi ? Dari uraian di atas, tentunya kita dapat melihat demikian rendahnya perlindungan terhadap kepentingan konsumen. Ketidakjelasan hubungan hukum antar pelaku *e-commerce*, yang tentu salah satunya bertindak sebagai konsumen, bermuara pada kondisi tidak terlindunginya konsumen. Sudah sepatutnya apabila konsumen, terutama konsumen terakhir sebagai sasaran terbesar dalam transaksi *e-commerce*, mendapat perlindungan dari berbagai perilaku usaha produsen yang

19

Ada beberapa permasalahan terhadap konsumen yang dapat disoroti akibat tidak jelasnya hubungan hukum dalam transaksi *e-commerce* antara lain :

- a. mengenai penggunaan klausul baku. Sebagaimana kita ketahui, dalam kebanyakan transaksi di *cyberspace* ini, konsumen tidak memiliki pilihan lain selain tinggal meng-click icon yang menandakan persetujuannya atas apa yang dikemukakan produsen di website-nya, tanpa adanya posisi yang cukup *fair* bagi konsumen untuk menentukan isi klausul.
- b. bagaimana penyelesaian sengketa yang timbul. Para pihak dapat saja berada pada yurisdiksi peradilan di negara yang berbeda. Sementara perdebatan mengenai yurisdiksi penyelesaian sengketa *e-commerce* ini tampaknya masih akan cukup panjang, selama masa penentuan saat terjadi dan di mana terjadinya perjanjian *e-commerce* masih terus menjadi perdebatan pula.

Selain itu, diperlukan pula suatu sistem dan mekanisme penyelesaian sengketa khusus untuk transaksi-transaksi *e-commerce* yang efektif dan murah. Bagaimana langkah yang harus ditempuh, misalnya, oleh seorang WNI yang membeli buku seharga AS \$200 di amazon.com untuk mengajukan gugatan atas

ini tentunya akan menghabiskan dana berkali lipat dari transaksi yang dilakukannya. Hal lainnya adalah masalah keamanan dan kerahasiaan data si konsumen. Hal ini berkaitan juga dengan privasi dari kalangan konsumen.

Contohnya saja untuk konsumen yang telah melakukan beberapa kali pembelian buku di amazon.com, situs tersebut akan berusaha membuat pola untuk mengenali jenis/topik buku-buku kesukaan *customer*-nya dengan cara meletakkan *cookies* ke dalam *hard-drive* si *customer*. Kali lain saat si *customer* itu membuka situs amazon, sistem amazon akan menawarkan jenis/topik yang diperkirakan menjadi kesukaan *customer*.

20

Mungkin bagi beberapa kalangan, praktek sebagaimana disebutkan di atas dianggap membantu pihaknya dalam melakukan pencarian buku sesuai dengan topik yang disukainya. Namun sebenarnya, di sinilah letak adanya *privacy intrusion* tersebut. Kebiasaan dan hobi seseorang, bahkan hal-hal yang sangat pribadi, mungkin saja tereksplorasi.

Akhirnya, upaya apa yang harus dilakukan agar hubungan hukum antar para pelaku *e-commerce* dapat diatur secara jelas sehingga kekhawatiran di atas dapat dihindari, atau paling tidak diminimalisasi. Semua kembali kepada kemauan masyarakat itu sendiri untuk terus memperjuangkannya. Dan tentunya bergantung pula kepada para penentu kebijakan di setiap negeri, termasuk di negeri ini.



### **BAB III PEMBAHASAAN**

#### **3.1 Mekanisme jual beli dalam Dunia Maya (Virtual World) menurut ketentuan-ketentuan Perjanjian di Internet**

##### **3.1.1 Syarat sahnya perjanjian dalam Pasal 1320 BW**

Bahwa suatu transaksi harus memenuhi syarat sahnya suatu perjanjian. Karena prinsip yang dianut oleh Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUH Perdata) menentukan prinsip universal dari transaksi. Pemahaman yang berkembang selama ini, syarat perjanjian yang tertera dalam pasal 1320 KUH Perdata hanya bisa berlaku untuk transaksi konvensional. Padahal tidak demikian



namanya, perkembangan teknologi adalah satu dari sekian realitas teknologi. Realitas teknologi hanya berperan untuk membuat hubungan hukum konvensional bisa berlangsung efektif dan efisien. Gambarannya adalah transaksi jual beli tetap saja dikenal proses pembayaran dan penyerahan barang, pembayaran dan penyerahan barang tetap saja ada. Dari situ disimpulkan bahwa, dengan adanya internet atau *e-commerce* hanyalah dapat membuat jual beli dan hubungan hukum yang terjadi menjadi lebih singkat, mudah, dan sederhana. Secara hukum, tidak ada perubahan konsepsi dalam suatu transaksi yang berlangsung.

Jenis-jenis kegiatan dalam *e-commerce* dibedakan menjadi:

- 1) *Business to Business (B2B)*, yaitu kegiatan bisnis yang terjadi antar perusahaan atau produsen;
- 2) *Business to Consumer (B2C)*, yang terjadi pada pelelangan, perusahaan penjual jasa dan perusahaan retail online;
- 3) *Consumer to Business (C2B)*, yaitu kegiatan bisnis yang terjadi di antara konsumen dan produsen;
- 4) *Government to Business (G2B)*, yaitu kegiatan bisnis yang terjadi di antara pemerintah dan pengusaha;
- 5) *Government to Consumer (G2C)*, yaitu kegiatan bisnis yang terjadi di antara pemerintah dan konsumen (Dewi Lestari, 2004:13)

### **3.1.2 Lahir perjanjian dalam transaksi *e-commerce***

Transaksi *e-commerce* tentunya sangat berkaitan erat dengan siapa saja, dimana suatu transaksi tersebut dilakukan. Dalam transaksi biasa, perjanjian berakhir ketika masing-masing pihak melakukan kewajibannya. Sebenarnya tidak berbeda dengan transaksi yang berlangsung secara *on line*. Namun tidak sesederhana jika dibandingkan dengan transaksi konvensional. Dalam transaksi *on line*, tanggung jawab (kewajiban) atau perjanjian dibagi kepada beberapa pihak yang terlibat dalam jual beli. Ada tiga pihak yang terlibat dalam transaksi *on line* antara lain :

- a. perusahaan penyedia barang (*seller*),
- b. perusahaan penyedia jasa pengiriman (*packaging*), dan

c. jasa pembayaran (*bank*).

Setiap bagian pekerjaan (penawaran, pembayaran, pengiriman) masing-masing pihak membagi tanggung jawab sesuai dengan kompetensi masing-masing. Pada proses penawaran dan proses persetujuan jenis barang yang dibeli maka transaksi antara penjual (*seller*) dengan pembeli (*buyer*) selesai. Penjual menerima persetujuan jenis barang yang dipilih dan pembeli menerima konfirmasi bahwa pesanan atau pilihan barang telah diketahui oleh penjual.

Dikatakan bahwa transaksi antara penjual dengan pembeli dalam tahapan persetujuan barang telah selesai sebagian sambil menunggu barang tiba atau diantar ke alamat pembeli. Karena biasanya Bank baru akan mengabulkan permohonan dari pembeli setelah penjual menerima konfirmasi dari Bank yang ditunjuk oleh penjual dalam transaksi *e-commerce* tersebut. Setelah penjual menerima konfirmasi bahwa pembeli telah membayar harga barang yang dipesan, selanjutnya penjual akan melanjutkan atau mengirimkan konfirmasi kepada perusahaan jasa pengiriman untuk mengirimkan barang yang dipesan ke alamat pembeli. Setelah semua proses terlewati, dimana ada proses penawaran, pembayaran, dan penyerahan barang maka perjanjian tersebut dikatakan selesai seluruhnya atau perjanjian tersebut telah berakhir.

Sedangkan pihak yang terkait langsung dalam transaksi paling tidak ada empat pihak yang terlibat, diatas telah disebutkan antara lain; penjual, pembeli, penyedia jasa pembayaran, penyedia jasa pengiriman.

### **3.2 Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Perjanjian di Internet**



### 3.2.1 Upaya hukum dalam KUHPerduta

## Digital Repository Universitas Jember

Upaya hukum dalam KUHPerd bagi para pihak dalam perjanjian jual-beli diatur dalam pasal 1236-1243 KUHPerd dalam hal terjadi wanprestasi dan wanprestasi khusus yang masing-masing memiliki konsekuensi dan durasi pengajuan gugatan yang berbeda. Sedangkan gugatan ganti kerugian diatur dalam pasal 1243 yang berbunyi :

“Penggantian biaya, rugi dan bunga karena tak dipenuhinya suatu perikatan, barulah mulai diwajibkan, apabila si beutang, telah dinyatakan lalai memenuhi perikatannya, tetap melalaikannya, atau jika suatu yang harus diberikan atau dibuatnya, hanya dapat diberikan atau dibuat dalam tenggang waktu yang telah dilampaukannya”.

Dan pasal 1252 KUHPerduta berbunyi :

“meskipun demikian, penghasilan-penghasilan yang dapat ditagih, seperti uang gadai dan uang sewa, bunga abadi atau bunga selama hidupnya seorang, menghasilkan bunga mulai hari dilakukannya penuntutan atau dibuatnya perjanjian”.

“Peraturan yang sama berlaku terhadap pengembalian penghasilan-penghasilan dan bunga yang dibayar oleh seorang pihak ke tiga kepada si berpiutang, untuk pembebasan si berutang”.

Prestasi dalam KUHPerduta dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu :

1. menyerahkan suatu barang,
2. melakukan suatu perbuatan, dan
3. tidak melakukan suatu perbuatan.

Jika seorang debitor tidak memenuhi kewajibannya, menurut hukum debitor tersebut dikatakan wanprestasi yang menyebabkannya dapat digugat di depan



namun. Definisi perjanjian sebagai hubungan hukum antara dua pihak atau lebih berdasarkan kata sepakat untuk menimbulkan akibat hukum. Suatu perjanjian didefinisikan sebagai hubungan hukum karena didalam perjanjian itu terdapat dua perbuatan hukum yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu perbuatan penawaran (*offer, aanbod*) dan perbuatan penerimaan (*acceptance, aanvaarding*). (Sudikno Mertokusumo, 1996:103)

Sedangkan pasal 1457 KUHPerd disebutkan bahwa jual-beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang satu lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Jadi pengertian jual-beli menurut KUHPerd adalah suatu perjanjian bertimbal balik dalam mana pihak yang satu (penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedang pihak yang lainnya (pembeli) untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut (Subekti, 1995: 1)

Definisi wanprestasi menurut :

1. Menurut Subekti (1990: 45) mengklasifikasi tindakan wanprestasi menjadi empat macam, yaitu:
  - a. tidak melaksanakan apa yang disanggupi akan dilaksanakan;
  - b. melaksanakan apa yang diperjanjikan tidak sebagaimana mestinya;
  - c. melakukan apa yang diperjanjikan tetapi terlambat;
  - d. melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya.

Akan tetapi seorang debitor yang telah dinyatakan wanprestasi masih dimungkinkan untuk melakukan pembelaan berupa:

- c) mengajukan bahwa kreditor telah melepaskan haknya untuk menuntut

2. Menurut Pitlo (1988: 55) berpendapat bahwa wanprestasi itu dapat terjadi jika debitur mempunyai kesalahan. Kesalahan adalah adanya unsur kealpaan atau kesengajaan. Kesengajaan terjadi jika debitur secara tahu dan mau tidak memenuhi kewajibannya. Kealpaan terjadi jika debitur dapat mencegah penyebab tidak terjadinya prestasi dan debitur dapat disalahkan karena tidak mencegahnya. Demikian demikian seorang dapat dinyatakan wanprestasi manakala yang bersangkutan tidak melaksanakan kewajibannya untuk memenuhi prestasi dan tidak terlaksananya kewajiban tersebut karena kelalaian atau kesengajaan.

Namun demikian, Pitlo (1988: 65) menegaskan bahwa jika debitur telah melakukan wanprestasi, maka debitur tidak dapat lagi membebaskan diri dengan dasar keadaan memaksa yang terjadi setelah debitur debitur ingkar janji. Halangan debitur untuk melaksanakan perjanjian yang disebabkan keadaan memaksa secara teoritis dapat dibedakan antara keadaan memaksa mutlak dan tidak mutlak.

3. Menurut Van Dume (1989: 31) menyatakan bahwa apabila terjadi wanprestasi, maka kreditor yang dirugikan dari perikatan timbal-balik mempunyai beberapa pilihan atas berbagai macam kemungkinan tuntutan, yaitu:
- a. menuntut prestasi saja;
  - b. menuntut prestasi dan ganti rugi;
  - c. menuntut ganti rugi saja;
  - d. menuntut pembatalan perjanjian;
  - e. menuntut pembatalan perjanjian dan ganti rugi.

Hal tersebut tidak lain dimaksudkan untuk memberikan perlindungan bagi kreditor, agar dapat mempertahankan kepentingan terhadap debitur yang tidak jujur. Namun demikian, hukum juga memperhatikan dan memberikan



perlindungan bagi debitor yang tidak memenuhi kewajibannya, jika hal itu terjadi bukan karena kesalahan atau kelalaian. Ketentuan mengenai keadaan memaksa tersebut dalam KUHPerd dapat ditemui dalam pasal 1244 dan 1245 KUHPerd. Kedua pasal itu dimaksudkan untuk melindungi pihak debitor yang telah beritikad baik.

4. Prodjudikoro (1989: 56) menyatakan bahwa keadaan memaksa absolut terjadi keadaan itu menyebabkan janji sama sekali tidak dapat dilaksanakan oleh siapapun dan bagaimanapun. Keadaan memaksa tidak mutlak terjadi apabila pelaksanaan janji masih mungkin tetapi demikian sukarnya dan dengan pengorbanan dari pihak yang berwajib sedemikian rupa sehingga patutlah bahwa kewajiban untuk melaksanakan janji itu dianggap tidak ada atau lenyap.

Perjanjian jual-beli dalam KUHPerd data menentukan bahwa obyek perjanjian harus tertentu, atau setidaknya dapat ditentukan wujud dan jumlahnya pada saat akan diserahkan hak milik atas barang tersebut kepada pembeli. Sementara itu, KUHPerd data mengenal tiga macam barang yaitu barang bergerak, barang tidak bergerak (barang tetap), dan barang tidak berwujud seperti piutang, penagihan, atau *claim*.

### 3.2.2 Perlindungan Konsumen dengan Product Liability

#### a. Product Liability (Tanggung Jawab Produk)

Menurut Natalie O'Connor; "*Product Liability, These were designed to protect the consumer from faulty or defective goods by imposing strict liability upon manufacturers*". Pedapat yang di kemukakan oleh Natalie ini dapat diartikan bahwa Tanggung Jawab Produk adalah suatu konsepsi hukum yang intinya dimaksudkan untuk memberikan perlindungan kepada konsumen (Imran hal-hal yang sudah kita kenal selama ini. Tanggung jawab produk, barang dan jasa



meletakkan beban tanggung jawab pembuktian produk itu kepada pelaku usaha pembuat produk (produsen) itu (*Strict Liability*). Hal ini dapat kita lihat dalam ketentuan Pasal 22 Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang mengatur bahwa pembuktian terhadap ada tidaknya unsur kesalahan dalam perkara ini, menjadi beban dan tanggung pelaku usaha. Kerugian yang diderita oleh seorang pemakai produk yang cacat atau membahayakan, bahkan juga pemakai yang turut menjadi korban, merupakan tanggung jawab mutlak pelaku usaha pembuat produk itu sebagaimana diatur dalam pasal 19 Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Dengan penerapan tanggung jawab mutlak produk ini, pelaku usaha pembuat produk atau yang dipersamakan dengannya, dianggap bersalah atas terjadinya kerugian pada konsumen pemakai produk, kecuali dia dapat membuktikan keadaan sebaliknya, bahwa kerugian yang terjadi tidak dapat di persalahkan kepadanya.

Pada dasarnya konsepsi tanggung jawab produk ini, secara umum tidak jauh berbeda dengan konsepsi tanggung jawab sebagaimana diatur dalam ketentuan KUHPerdara Pasal 1365 yaitu :

”Tiap perbuatan melawan hukum, yang membawa kerugian kepada seorang lain, mewajibkan orang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut”.

pasal 1865 yaitu :

”setiap orang yang mendalilkan bahwa ia mempunyai sesuatu hak atau guna meneguhkan haknya sendiri maupun membantah suatu hak orang lain, menunjuk pada suatu peristiwa, diwajibkan membuktikan adanya hak atau peristiwa tersebut”.

Perbedaannya adalah bahwa tanggung jawab produsen untuk memberikan ganti rugi diperoleh, setelah pihak yang menderita kerugian dapat membuktikan bahwa cacatnya produk tersebut serta kerugian yang timbul merupakan akibat kesalahan yang dilakukan oleh produsen. Perbedaan lainnya adalah ketentuan ini tidak secara tegas mengatur pemberian ganti rugi atau beban pembuktian kepada konsumen, melainkan kepada pihak manapun yang mempunyai hubungan hukum dengan produsen, apakah sebagai konsumen,

sesama produsen, penyalur, pedagang atau instansi lain (Imran Nating, S.H. 2003:07).

Apakah yang dimaksud dengan cacat produk ? Di Indonesia cacat produk atau produk yang cacat di definisikan sebagai berikut:

“Setiap produk yang tidak dapat memenuhi tujuan pembuatannya baik karena kesengajaan atau kealpaan dalam proses maupun disebabkan hal-hal lain yang terjadi dalam peredaranya, atau tidak menyediakan syarat-syarat keamanan bagi manusia atau harta benda mereka dalam penggunaannya, sebagaimana diharapkan orang.” (Imran Nating, S.H. 2003:07).

Dari batasan ini dapat dilihat bahwa pihak yang bertanggung jawab adalah pelaku usaha pembuat produk tersebut. Perkembangan ini dipicu oleh tujuan yang ingin dicapai yaitu:

- a. menekan lebih rendah tingkat kecelakaan karena produk cacat tersebut,
- b. memberikan ganti rugi bagi korban/konsumen, terhadap produk cacat yang tidak dapat di hindari.

Sesuatu produk dapat disebut cacat (tidak dapat memenuhi tujuan pembuatannya) karena :

1. *Cacat produk atau manufaktur* adalah keadaan produk yang umumnya berada di bawah tingkat harapan konsumen.
2. *Cacat Desain* Atau dapat pula disebut cacat itu terjadi sedemikian rupa sehingga dapat membahayakan harta benda, kesehatan tubuh atau jiwa konsumen. Cacat seperti tersebut diatas termasuk *cacat desain*, sebab kalau desain produk itu dipenuhi sebagaimana mestinya, tidaklah kejadian merugikan konsumen tersebut dapat terjadi.
3. *Cacat peringatan atau instruksi* adalah cacat produk karena tidak dilengkapi dengan peringatan-peringatan tertentu atau instruksi penggunaan tertentu.

tegas dibebankan pada produsen dari produk tersebut. Tetapi disamping produsen, dengan syarat-syarat tertentu, beban tanggung jawab itu dapat pula



diletakkan di atas pundak pelaku usaha lainnya, seperti importir produk, distributor atau pedagang pengecernya.

Jadi, tanggung jawab produk cacat ini berbeda dari tanggung jawab pelaku usaha produk pada umumnya. Tanggung jawab produk cacat terletak pada tanggung jawab cacatnya produk berakibat pada orang, orang lain atau barang lain, sedang tanggung jawab pelaku usaha, karena perbuatan melawan hukum adalah tanggung jawab atas rusaknya atau tidak berfungsinya produk itu sendiri. Hukum tentang tanggung jawab produk ini termasuk dalam perbuatan melanggar hukum tetapi diimbui dengan tanggung jawab mutlak (*strict liability*), tanpa melihat apakah ada unsur kesalahan pada pihak pelaku. Dalam kondisi demikian terlihat bahwa adagium *caveat emptor* (konsumen bertanggung jawab) telah ditinggalkan, dan kini berlaku *caveat venditor* (pelaku usaha bertanggung jawab). Ketentuan yang mengatur hal tersebut, yaitu perbuatan-perbuatan pelaku usaha yang berakibat menimbulkan kerugian dan atau membahayakan konsumen diatur dalam Pasal 4,5,7-17, 19-21 dan Pasal 24 sampai dengan Pasal 28 Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Imran Nating, S.H. 2003:07).

*Definisi* Istilah Product Liability (Tanggung Jawab Produk) baru dikenal sekitar 60 tahun yang lalu dalam dunia perasuransian di Amerika Serikat, sehubungan dengan dimulainya produksi bahan makanan secara besar-besaran. Baik kalangan produsen (*Prducer and manufacture*) maupun penjual (*seller, distributor*) mengasuransikan barang-barangnya terhadap kemungkinan adanya resiko akibat produk-produk yang cacat atau menimbulkan kerugian terhadap konsumen. Produk secara umum diartikan sebagai barang yang secara nyata dapat dilihat, dipegang (*Tangible goods*), baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak. Namun dalam kaitan dengan masalah tanggung jawab produsen (*Product Liability*) produk bukan hanya berupa *tangible goods* tapi juga termasuk yang bersifat *intangibile* seperti listrik, produk alami (misalnya, Makanan binatang piaraan dengan jenis binatang lain), tulisan (misalnya, Peta penerbangan yang



diproduksi secara masal), atau perlengkapan tetap pada rumah *real estate* (Imran Nating, S.H. 2003:07).

Selanjutnya, termasuk dalam pengertian produk tersebut tidak semata-mata suatu produk yang sudah jadi secara keseluruhan, tapi juga termasuk komponen suku cadang. Berkenaan dengan masalah cacat (*defect*) dalam pengertian produk yang cacat (*defective product*) yang menyebabkan produsen harus bertanggung jawab dikenal tiga macam *defect*: *Production/manufacturing defects*, *design defects* dan *warning or instruction defects* (Imran Nating, S.H. 2003:07).

Dengan demikian, yang dimaksud dengan *product Liability* adalah suatu tanggung jawab secara hukum dari orang atau badan yang menghasilkan suatu produk (*producer, manufacture*) atau dari orang atau badan yang bergerak dalam suatu proses untuk menghasilkan suatu produk (*processor, assembler*) atau orang atau badan yang menjual atau mendistribusikan produk tersebut sebagaimana yang tercantum dalam pasal 1365 BW. Bahkan dilihat dari konvensi tentang *product Liability* di atas, berlakunya konvensi tersebut diperluas terhadap orang/badan yang terlibat dalam rangkaian komersial tentang persiapan atau penyebaran dari produk, termasuk para pengusaha bengkel dan pergudangan. Demikian juga dengan para agen dan pekerja dari badan-badan usaha di atas.

Tanggung jawab tersebut sehubungan dengan produk yang cacat sehingga menyebabkan atau turut menyebabkan kerugian bagi pihak lain (konsumen), baik kerugian badaniah, kematian maupun harta benda.

#### **b. Tanggungjawab mutlak atau Strict Liability Principle**

Seperti di kemukakan di atas, bahwa jika dilihat secara sepintas, nampak bahwa apa yang di atur dengan ketentuan *product Liability* telah diatur pula dalam pasal 1865 KUHPerdara. Hanya saja jika menggunakan KUHPerdara, maka bila seorang konsumen menderita kerugian ingin menuntut pihak produsen (termasuk ganti rugi. Kesulitan tersebut adalah pihak konsumen harus membuktikan ada

unsur kesalahan yang dilakukan oleh pihak produsen. Jika konsumen tidak berhasil membuktikan kesalahan produsen, maka gugatan konsumen akan gagal.

Oleh karena berbagai kesulitan yang dihadapi oleh konsumen tersebut, maka sejak tahun 1960-an, di Amerika Serikat di berlakukan prinsip tanggung jawab mutlak (*strict liability principle*). Dengan diterapkannya prinsip tanggung jawab mutlak ini, maka setiap konsumen yang merasa dirugikan akibat produk atau barang yang cacat atau tidak aman dapat menuntut kompensasi tanpa harus mempermasalahkan ada atau tidak adanya unsur kesalahan di pihak produsen (Imran Nating, S.H. 2003:07).

Alasan-alasan mengapa prinsip tanggung jawab mutlak (*strict liability*) diterapkan dalam hukum tentang *product liability* adalah:

- a. Di antara korban/konsumen di satu pihak dan produsen di lain pihak, beban kerugian (resiko) seharusnya ditanggung oleh pihak yang memproduksi/mengeluarkan barang-barang cacat/berbahaya tersebut di pasaran;
- b. Dengan menempatkan/mengedarkan barang-barang di pasaran, berarti produsen menjamin bahwa barang-barang tersebut aman dan pantas untuk dipergunakan, dan bilamana terbukti tidak demikian, dia harus bertanggung jawab;
- c. Sebenarnya tanpa menerapkan prinsip tanggung jawab mutlak-pun produsen yang melakukan kesalahan tersebut dapat dituntut melalui proses penuntutan beruntun, yaitu konsumen kepada pedagang eceran, pengecer kepada grosir, grosir kepada distributor, distributor kepada agen, dan agen kepada produsen. Penerapan *strict liability* dimaksudkan untuk menghilangkan proses yang panjang ini, seperti dalam pasal 1249 BW.

*Climate Theory:*



1. *Manufacturer* adalah pihak yang berada dalam posisi keuangan yang lebih baik untuk menanggung beban kerugian, dan pada setiap kasus yang mengharuskannya mengganti kerugian dia akan meneruskan kerugian tersebut dan membagi risikonya kepada banyak pihak dengan cara menutup asuransi yang preminya dimasukkan ke dalam perhitungan harga dari barang hasil produksinya. Hal ini dikenal dengan *deep pockets theory*.
2. Terdapatnya kesulitan dalam membuktikan adanya unsur kesalahan dalam suatu proses *manufacturing* yang demikian kompleks pada perusahaan besar (industri) bagi seorang konsumen/korban/penggugat secara individual (Imran Nating, S.H. 2003:07).

Dalam hukum tentang *product liability*, pihak korban/konsumen yang akan menuntut kompensasi pada dasarnya hanya diharuskan menunjukkan tiga hal:

- 1) bahwa produk tersebut telah cacat pada waktu diserahkan oleh produsen;
- 2) bahwa cacat tersebut telah menyebabkan atau turut menyebabkan kerugian/kecelakaan;
- 3) adanya kerugian. Namun juga diakui secara umum bahwa pihak korban/konsumen harus menunjukkan bahwa pada waktu terjadinya kerugian, produk tersebut pada prinsipnya berada dalam keadaan seperti waktu diserahkan oleh produsen artinya tidak ada modifikasi-modifikasi (Imran Nating, S.H. 2003:07).

Meskipun sistem tanggung jawab pada *product liability* berlaku prinsip *strict liability*, pihak produsen dapat membebaskan diri dari tanggung jawabnya, baik untuk seluruhnya atau untuk sebagian. Hal-hal yang dapat membebaskan tanggung jawab produsen tersebut adalah:

1. Jika produsen telah membuktikan bahwa konsumen telah bertanggung jawab terhadap produk yang beredar dipasaran;



diedarkan oleh produsen, atau terjadinya cacat baru timbul kemudian setelah produk berada diluar tanggung jawab produsen;

- c. bahwa produk tersebut tidak dibuat oleh produsen baik untuk dijual atau diedarkan untuk tujuan ekonomis maupun dibuat atau diedarkan dalam rangka bisnis;
- d. bahwa terjadinya cacat pada produk tersebut akibat keharusan memenuhi kewajiban yang ditentukan dalam peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah, misalnya adanya lembaga sensor film;
- e. bahwa secara ilmiah dan teknis (*state of scientific an technical knowledge, state or art defense*) pada saat produk tersebut diedarkan tidak mungkin cacat;
- f. dalam hal produsen dari suatu komponen, bahwa cacat tersebut disebabkan oleh desain dari produk itu sendiri dimana komponen telah dicocokkan atau disebabkan kesalahan pada petunjuk yang diberikan oleh pihak produsen tersebut;
- g. bila pihak yang menderita kerugian atau pihak ketiga turut menyebabkan terjadinya kerugian tersebut (*contributory negligence*) contoh pihak jasa pengiriman barang ;
- h. kerugian yang terjadi diakibatkan oleh *Acts of God* atau *force majeure* contoh bencana alam.

Dengan diberlakukannya prinsip *strict liability* diharapkan para produsen dan industriawan di Indonesia menyadari betapa pentingnya menjaga kualitas produk-produk yang dihasilkannya, seperti membuat kemasan yang aman untuk meminimalisir kerusakan produk, sebab bila tidak selain akan merugikan konsumen jug akan sangat besar risiko yang harus ditanggungnya. Para produsen akan lebih berhati-hati dalam memproduksi barangnya sebelum dilempar ke pasaran

hukum tentang *product liability* tidak berarti pihak produsen tidak mendapat perlindungan. Pihak produsen juga dapat mengasuransikan tanggung jawabnya dengan asuransi kecelakaan dan jaminan (*casualty dan surety*) sehingga secara ekonomis pihak perusahaan tidak mengalami kerugian yang berarti (Imran Nating,

Pentingnya hukum tentang tanggung jawab produsen (*product liability*) yang menganut prinsip tanggung mutlak (*strict liability*) dalam mengantisipasi kecenderungan dunia dewasa ini yang lebih menaruh perhatian pada perlindungan konsumen dari kerugian yang diderita akibat produk yang cacat. Hal ini disebabkan karena sistem hukum yang berlaku dewasa ini dipandang terlalu menguntungkan pihak produsen, sementara produsen memiliki posisi ekonomis yang lebih kuat. (Imran Nating, 2003 : 29)

### 3.2.3 Aspek Asuransi dalam E-Commerce

Pelaksanaan perdagangan yang menggunakan media elektronik (*e-commerce*) dapat saja terjadi hal-hal yang tidak diinginkan oleh para pengguna jasa. Para pengguna jasa perdagangan tersebut adalah para pihak yang mempercayai sistem yang disediakan oleh penyelenggara jasa. Salah satu cara yang dilakukan oleh penyedia jasa untuk memperbanyak pengguna jasa adalah dengan cara memberikan jaminan terhadap keamanan sistem yang diselenggarakan kepada para pengguna jasanya.

*Certification Authority (CA)* atau otoritas sertifikasi yaitu suatu lembaga yang menyediakan sarana atau suatu system untuk melakukan hubungan telekomunikasi antara para pengguna jasa dalam *e-commerce*. Jaminan yang diberikan oleh otoritas sertifikasi dapat berupa *bankers guarantee*, yaitu jaminan penggantian berupa uang kepada pelanggan (*subscriber*) atau Pihak-pihak ketiga yang berkepentingan (*relying party*) sejumlah perjanjian yang telah dilakukan oleh otoritas sertifikasi dengan *subscriber*. Bentuk penjaminan yang lainnya adalah jaminan yang diberikan oleh perusahaan asuransi kepada otoritas



berkepentingan (*Relying party*) Jaminan atau pertanggunggaan atas resiko yang akan timbul yang diberikan oleh perusahaan asuransi hanyalah sebatas perjanjian yang dilakukan oleh perusahaan asuransi tersebut dengan yang menjadi tertanggung. Asuransi atau pertanggunggaan (*verzekering*) sudah merupakan bagian esensial dan memegang peran penting di dalam perkembangan pembangunan dan perekonomian, hingga kini peran asuransi sudah dipegang oleh lembaga-lembaga atau institusi-institusi yang mempunyai kemampuan untuk mengambil alih resiko pihak lain. Dalam pelaksanaan penjaminan dalam dunia perdagangan yang menggunakan media elektronik, asuransi hanya merupakan salah satu pilihan penjaminan terhadap segala resiko yang akan timbul. Di dalam peraturan perundang-undangan Indonesia, asuransi telah memiliki dasar hukum sejak zaman kolonial Belanda, dalam perkembangannya asuransi sudah mempunyai perundang-undangannya sendiri, beserta pengertiannya menurut masing-masing perundangan :

- a. Berlakunya Kitab Undang-undang Hukum Dagang/ KUHD (*Wetboek van Koophandel*) pada tahun 1848, merupakan dasar hukum pertama keberlakuan asuransi di Indonesia. Pengertiannya diatur di dalam pasal 246: Asuransi atau pertanggunggaan adalah suatu perjanjian, dengan mana seorang penanggung mengikatkan diri kepada seorang tertanggung, dengan menerima suatu premi, untuk memberikan penggantian kepadanya karena suatu kerugian, kerusakan, kehilangan keuntungan yang diharapkan, yang mungkin akan di deritanya karena suatu peristiwa yang tidak tertentu.
- b. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata/ KUHPer (*Burgerlijk Wetboek/ BW*), pengertiannya diatur di dalam pasal 1774 (perjanjian pertanggunggaan) : Suatu perjanjian untung-untungan adalah suatu perbuatan yang hasilnya, mengenai untung ruginya baik bagi semua pihak, maupun bagi sementara pihak, bergantung dari suatu kejadian yang belum

tentu. Demikian adalah: Perjanjian pertanggungan; Bunga cagak-hidup; Perjudian dan pertaruhan.

- c. UU No. 2 Tahun 1992 Tentang Usaha Perasuransian. Pengertian asuransi jauh lebih luas dibandingkan dengan pasal 246 KUHD : Asuransi atau Pertanggungan adalah perjanjian antara dua pihak atau lebih, dengan mana pihak penanggung mengikatkan diri kepada tertanggung, dengan menerima premi asuransi, untuk memberikan penggantian kepada tertanggung karena kerugian, kerusakan atau kehilangan keuntungan yang diharapkan, atau tanggung jawab hukum kepada pihak ketiga yang mungkin akan diderita tertanggung, yang timbul dari suatu peristiwa yang tidak pasti, atau untuk memberikan suatu pembayaran yang didasarkan atas meninggal atau hidupnya seorang yang dipertanggungkan.

Dari dasar-dasar pengertian diatas, maka dapat ditarik unsur-unsur dari asuransi, yaitu:

1. subyek hukum yaitu penanggung dan tertanggung sebagai para pihak;
2. premi yaitu sejumlah uang yang harus dibayar oleh tertanggung kepada penanggung;
3. peristiwa tertentu; yaitu peristiwa yang belum tentu terjadi;
4. ganti rugi yaitu pemberian asuransi.

Berdasarkan dasar-dasar pengertian yang diatur di dalam dasar-dasar hukum asuransi di atas, maka asuransi adalah salah satu bentuk perjanjian. Dengan dasar pengertian demikian, maka perjanjian asuransi, selain mengacu kepada UU No. 2 tahun 1992 tentang Usaha Perasuransian juga mengacu pada syarat sahnya perjanjian yang diatur oleh pasal 1320-1337 KUHPerata. Para pihak yang membuat perjanjian asuransi juga mempunyai kebebasan mengatur sendiri

- 1) Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.



2) Suatu perjanjian tidak dapat ditarik kembali selain dengan kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang oleh undang-undang dinyatakan cukup untuk itu. Suatu perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.

Asuransi dalam terminologi hukum merupakan suatu perjanjian, oleh karena itu perjanjian itu sendiri perlu dikaji sebagai acuan menuju pada pengertian perjanjian asuransi. Karena yang ditawarkan oleh otoritas sertifikasi adalah jasa maka otoritas sertifikasi tidak memberikan garansi tetapi jaminan atas jasanya. Di samping itu karena acuan pokok perjanjian asuransi tetap pada pengertian dasar dari perjanjian. Secara umum dapat digambarkan dengan perbuatan di mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya kepada satu orang atau lebih, di mana hubungan hukum yang terjadi antara para pihak tersebut didasarkan pada pihak yang satu berhak untuk mendapatkan suatu prestasi dari yang lain dan pihak yang lain tersebut berkewajiban melaksanakan isi dari perjanjian tersebut.

Dari batasan sebagaimana yang disebutkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap perjanjian pada dasarnya akan meliputi hal-hal sebagaimana akan dijelaskan berikut ini :

- a. bahwa perjanjian yang dibuat selalu menimbulkan atau menciptakan hubungan hukum,
- b. bahwa perjanjian menunjukkan adanya kemampuan atau kewenangan menurut hukum.

Bahwa perjanjian mempunyai atau berisikan suatu tujuan, bahwa pihak yang satu akan memperoleh prestasi/ pemenuhan kewajiban dari pihak yang lain yang dapat berupa memberikan sesuatu, melakukan sesuatu, atau tidak melakukan sesuatu.

Dalam perjanjian, kreditur berhak atas pemenuhan kewajiban dari debitur. Bahwa dalam setiap perjanjian debitur wajib dan bertanggung jawab melakukan kewajibannya sesuai dengan isi perjanjian. Arti penting dari perjanjian asuransi adalah bahwa asuransi merupakan perjanjian yang memberikan proteksi. Oleh karena itu perjanjian asuransi adalah perjanjian yang menawarkan suatu kepastian

dari suatu ketidakpastian mengenai kerugian-kerugian bersifat ekonomis yang mungkin timbul karena suatu peristiwa yang belum pasti.

Perjanjian asuransi pada dasarnya merupakan perjanjian penggantian kerugian, di mana penanggung mengikatkan diri untuk mengganti kerugian yang diperkirakan akan terjadi dan akan diderita oleh tertanggung, di mana penggantian kerugian tersebut seimbang jumlahnya dengan kerugian sesungguhnya yang diderita oleh tertanggung.

Perjanjian asuransi termasuk ke dalam perjanjian bersyarat di mana kewajiban dari penanggung baru dapat dilaksanakan apabila telah terjadi suatu peristiwa yang mengakibatkan kerugian bagi tertanggung sebagaimana diperjanjikan dalam pertanggungan. Perjanjian tersebut juga termasuk dalam perjanjian timbal-balik, di mana kewajiban penanggung untuk membayarkan kerugian diikuti oleh kewajiban tertanggung untuk membayar premi kepada penanggung. Syarat-syarat dalam perjanjian asuransi pada dasarnya merupakan kelanjutan dari perjanjian sebagaimana diatur dalam pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Yang dijadikan sebagai objek dalam suatu perjanjian asuransi adalah segala sesuatu yang merupakan isi atau bagian dari perjanjian tanggung menanggung antara penanggung dengan tertanggung yang mencakup benda dan jasa, jiwa dan raga, kesehatan manusia, tanggungjawab hukum serta semua kepentingan lainnya yang dapat hilang, rusak, rugi dan atau berkurang nilainya (Wicaksono W.S. 2004 :07).

Objek asuransi menurut pasal 268 Kitab Undang-undang Hukum Dagang, adalah semua kepentingan yang: dapat dinilai dengan sejumlah uang dapat takluk terhadap macam-macam bahaya tidak dikecualikan oleh undang-undang. Di dalam asuransi dikenal adanya beberapa subyek hukum (para pihak yang berkepentingan):



bersedia dan berjanji untuk memberikan penggantian (kompensasi) kepada pihak lain (tertanggung) apabila pihak tersebut mengalami kerugian, kerusakan, atau kehilangan keuntungan karena suatu peristiwa yang tidak tertentu, sesuai yang disepakati di dalam perjanjian. Penanggung dapat berupa pribadi kodrati (perorangan), ataupun berupa badan hukum (perusahaan asuransi);

- b) Pihak Tertanggung adalah pihak yang ditanggung oleh penanggung. Yang dapat menjadi tertanggung adalah pribadi kodrati (perorangan), kelompok orang atau lembaga, Badan Hukum termasuk perusahaan atau siapa pun yang dapat menderita kerugian .

Asuransi menurut pasal 246 KUHD atau *Wetboek van Koophandle* menyebutkan:

“Asuransi atau pertanggungan adalah suatu perjanjian, dengan mana seorang penanggung mengikatkan diri kepada seorang tertanggung, dengan menerima suatu premi, untuk memberikan penggantian kepadanya karena suatu kerugian, kerusakan atau kehilangan keuntungan yang diharapkan, yang mungkin akan dideritanya karena suatu peristiwa yang tak tertentu”.

Berdasarkan definisi tersebut terlihat adanya unsur-unsur dari asuransi, yaitu : pihak penanggung dan tertanggung adalah para pihak.

Berdasarkan pasal 1 butir (7) UU No. 2 tahun 1992 tentang Usaha Perasuransian, maka ditemukan apa yang dikenal sebagai perusahaan reasuransi, yaitu:

“perusahaan yang memberikan jasa dalam pertanggungan ulang terhadap resiko yang dihadapi oleh Perusahaan Asuransi Kerugian dan atau Perusahaan Asuransi Jiwa”.

Fungsi perusahaan Reasuransi di sini adalah pihak (badan hukum bukan perorangan) yang menanggung kerugian yang dialami oleh Perusahaan Asuransi. Jadi dalam hubungannya perusahaan Asuransi adalah pihak tertanggung dan perusahaan reasuransi adalah pihak penanggung. Dalam bagian ini titik berat

Diletakkan akan pada pertanggung jawaban terhadap segala risiko yang mungkin akan terjadi dalam *e-transaction*. Pihak-pihak yang dapat menjadi bertanggung dalam pertanggung jawaban dalam transaksi elektronik, khususnya yang tergabung di dalam *Public Key Infrastructure* adalah: Pelanggan (*subscriber*) dan Otoritas Serifikasi (*Certification Authority*) (Wicaksono W.S. 2004 :07).

Pihak-pihak ketiga yang berkepentingan (*Relying party*). Hal yang terkait dalam pertanggung jawaban *e-commerce* Subyek Hukum di dalam perjanjian asuransi yang berkaitan dengan transaksi elektronik, khususnya yang tergabung di dalam *Public Key Infrastructure* adalah Pelanggan (*subscriber*), otoritas sertifikasi (*certification authority*). Otoritas sertifikasi sebagai pihak bertanggung serta otoritas sertifikasi sebagai pihak menanggung Pihak-pihak ketiga yang berkepentingan (*relying party*) Pelanggan di sini berarti perorangan ataupun badan hukum yang menggunakan jasa (sarana atau sistem untuk melakukan hubungan telekomunikasi) dari pada otoritas sertifikasi dalam melakukan transaksi elektronik untuk alasan keamanan dan sekuritas.

Walaupun terdapat jaminan keamanan dari otoritas sertifikasi, pelanggan juga memerlukan jaminan asuransi selain terhadap kemungkinan resiko tidak amannya transaksi elektronik, juga asuransi terhadap kelalaian seperti : kerusakan atau gangguan pada jaringan telekomunikasi sehingga pesan yang dikirim atau hubungan telekomunikasi terputus yang mungkin terjadi karena kelalaian dari pihak otoritas sertifikasi. Indonesia masih belum biasa menerapkan semua itu, karena banyak kendala teknis yang masih belum dikuasai oleh sumber daya manusia terkait dalam *e-commerce*, karena selama ini belum ada kasus yang mencuat kepermukaan terkait layanan yang diberikan otoritas sertifikasi atau *clim* terhadap otoritas sertifikasi. Otoritas sertifikasi sebagai pihak bertanggung dan Otoritas sertifikasi dalam menjalankan usahanya memerlukan jaminan asuransi, terutama terhadap sistem yang dipergunakannya untuk menjamin sekuritas di dalam *public key infrastructure*. Otoritas sertifikasi sebagai pihak menanggung.



Dalam hal terjadinya bentuk kelalaian yang terbukti karena pihak dari otoritas sertifikasi, maka pihak pelanggan ataupun pihak lain yang berkepentingan akan menuntut ganti rugi atas kelalaiannya. Ini biasanya bentuk asuransi yang diberikan oleh otoritas sertifikasi adalah: Diasuransikan/ ditanggung oleh perusahaan asuransi yang menanggung kelalaian dari otoritas sertifikasi. Otoritas sertifikasi tersebut langsung menanggung kerugian dalam bentuk *reliance limit*. Pihak lain yang berkepentingan dalam hal ini adalah para pihak yang secara langsung menghubungkan dirinya dengan *subscriber* dari sebuah otoritas sertifikasi. Hubungan yang terjadi dapat berupa hubungan perdagangan antara pihak yang berkepentingan dengan *subscriber*.

Atas segala kemungkinan kerugian yang mungkin terjadi dalam hubungan transaksi yang dilakukan melalui media internet dengan jaringan keamanan yang disediakan oleh otoritas sertifikasi, maka pihak yang berkepentingan tersebut dapat mengasuransikan transaksi yang dilakukannya kepada perusahaan asuransi, dengan asumsi bahwa dari transaksi yang dilakukan tersebut, pihak yang berkepentingan tadi dapat menderita kerugian apabila terjadi sesuatu hal yang menyebabkan transaksi tersebut batal karena kelalaian pihak otoritas sertifikasi atau keadaan memaksa lainnya (Wicaksono W.S. 2004 :07).

Berdasarkan penjelasan mengenai subyek hukum di atas, maka dapat ditarik objek yang diasuransikan di dalam transaksi elektronik :

1. Transaksi Elektronik, Transaksi elektronik dapat dijadikan pula obyek dari asuransi, dalam arti bahwa resiko yang perlu diasuransikan adalah kerugian yang terjadi dalam hal data (*message*) yang hendak disampaikan, gagal sampai ke tempat tujuan karena sesuatu hal.
2. Sistem, Suatu otoritas sertifikasi menyediakan sarana atau sistem untuk melakukan hubungan telekomunikasi antara para pengguna jasa. Hubungan komunikasi tersebut dapat terjadi kapan saja dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Sistem yang disediakan oleh penyedia jasa tersebut dapat mengalami

gangguan kerusakan, baik itu bersifat teknis sementara maupun yang bersifat memaksa karena bencana alam misalnya.

Inti dari peraturan yang mendasari kegiatan perasuransian di Indonesia adalah Kitab Undang-undang Hukum Dagang, pada Bab Kesembilan, tentang asuransi atau pertanggungan seumumnya. Penerapannya pada transaksi yang menggunakan media elektronik, dalam ruang lingkup hukum Indonesia, perdagangan yang menggunakan media elektronik dapat diasuransikan dengan berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia.

Menurut pasal 255 KUHD, perjanjian pertanggungan harus diadakan dengan membuat suatu akta, yang disebut polis. Namun tidak dapat ditarik kesimpulan bahwa polis dalam suatu perjanjian pertanggungan itu merupakan suatu syarat untuk adanya (*bestaansvorde*) perjanjian pertanggungan itu. Pada KUHD jelas terlihat pada pasal 259 bahwa yang membuat polis adalah pihak tertanggung. Dalam konsep asuransi untuk menanggung kerugian pada perdagangan melalui media elektronik maka harus diketahui secara jelas apa-apa saja yang harus dilindungi/ ditanggung oleh perusahaan asuransi.

Perjanjian pertanggungan dapat dilakukan oleh seseorang untuk kepentingannya sendiri, akan tetapi juga dapat dilakukan oleh seseorang yang bertindak atas nama orang yang mempunyai kepentingan. Dalam hal ini orang tersebut harus tunduk pada aturan-aturan mengenai pemberian kuasa, sehingga bukanlah ia sendiri yang terikat pada penanggung, akan tetapi adalah orang yang berkepentingan sendiri.

### **3.3 Pengadilan yang Berwenang jika terjadi Sengketa dalam Pelaksanaan Perjanjian *E-commerce***

Sekali seorang mendirikan suatu perusahaan dan usaha secara elektronik, maka perusahaan dan usaha itu tidak hanya sebatas suatu negara dimana



hubungan hukum yang terjadi karena transaksi e-commerce bukan saja akan merupakan hubungan-hubungan keperdataan nasional yang tunduk pada hukum perdata dari suatu negara tertentu, seperti di Indonesia tunduk pada Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Tetapi dalam e-commerce menunjukkan adanya hubungan-hubungan hukum keperdataan internasional.

Apabila timbul suatu perselisihan yang menyangkut suatu transaksi e-commerce diantara orang-orang atau badan-badan hukum yang berkedudukan di Indonesia dan transaksi itu berlangsung di Indonesia, sedangkan untuk transaksi tersebut para pihak sebelumnya tidak membuat perjanjian diantara mereka, namun masih mudah bagi hakim untuk menentukan dan membagi para pihak untuk melakukan kesepakatan di kemudian hari setelah timbulnya perselisihan itu, agar diselesaikan menurut hukum di Indonesia. Namun bagaimana halnya apabila transaksi e-commerce berlangsung diantara para pihak yang terdiri dari penduduk dua negara yang berbeda (Sutan R. Sjahdani, 2003:10).

Sebagai contoh misalnya, bagaimana jika toko buku Gramedia di Jakarta memesan buku-buku dari Amazon.com di Amerika Serikat melalui Internet, ternyata kemudian buku-buku tersebut tidak pernah dikirimkan atau mengalami keterlambatan pada saat pengirimannya, atau dikirim salah alamat atau menyimpang ke alamat lain, bahkan alamat lain tersebut ada di negara lain, misalnya ke Kuala Lumpur? Ke pengadilan mana toko buku Gramedia harus melayangkan gugatannya? Ke pengadilan Indonesia atau pengadilan Amerika? Hukum mana yang harus diberlakukan oleh hakim, apakah hukum Indonesia atau Amerika?

Apabila yang dibelakukan adalah hukum dari negara dimana perbuatan hukum itu dilakukan, maka akan sulit sekali untuk menentukan di negara mana

hukum itu terjadi, karena transaksi itu telah terjadi tidak di negara manapun juga, tetapi terjadi di dunia maya.





Apakah seharusnya hukum yang berlaku ditentukan berdasarkan hukum negara tergugat, ataupun hukum negara tergugat? Atau apakah harus didasarkan kepada hukum negara dari penjual, atau pembeli? Pertanyaan-pertanyaan ini merupakan masalah-masalah yang terletak dalam bidang hukum Perdata Internasional. Masalah-masalah diatas dapat di pecahkan apabila antara penjual dan pembeli dalam hal ini toko buku Gramedia dan Amazon.com dibuat perjanjian yang didalamnya dimuat klausul yang menentukan dan hukum dari negara mana yang akan di berlakukan apabila timbul perselisihan diantara kedua belah pihak. Namun pada pemesanan barang yang dilakukan perorangan (bukan pedagang) kepada penjual, biasanya pemesanan itu tidak berdasarkan perjanjian. Dalam hal ini tidak ada perjanjian maka masalah-masalah tersebut diatas pasti akan timbul.

Kesulitan yang timbul apabila terjadi sengketa antara para pihak dalam *e-commerce* bukan saja pemilihan hukum negara yang akan digunakan dalam penyelesaian sengketa yang akan dijadikan dasar menyelesaikan sengketa yang timbul. Tetapi juga mengenai pilihan pengadilan mana yang akan memeriksa sengketa tersebut. Hal itu akan dihindari apabila para pihak mencantumkan dalam perjanjian diantara mereka pengadilan mana yang mereka pilih untuk menyelesaikan sengketa yang mungkin timbul dikemudian hari berkenaan dengan pelaksanaan dan penafsiran perjanjian diantara kedua belah pihak, dan dapat pula menentukan didalam perjanjian untuk memilih badan arbitrase untuk menyelesaikan sengketa baik badan arbitrase institusional maupun badan arbitrase *ad hoc*. Klausul dalam perjanjian yang mengatur mengenai hal ini disebut *arbitration provision* atau klausul arbitrase (Sutan R. Sjahdani, 2003:10).

Dalam perjanjian *e-commerce*, perlu melihat Undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi sebagai pengganti Undang-undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi. Undang-undang ini lahir sebagai konsekuensi

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa :

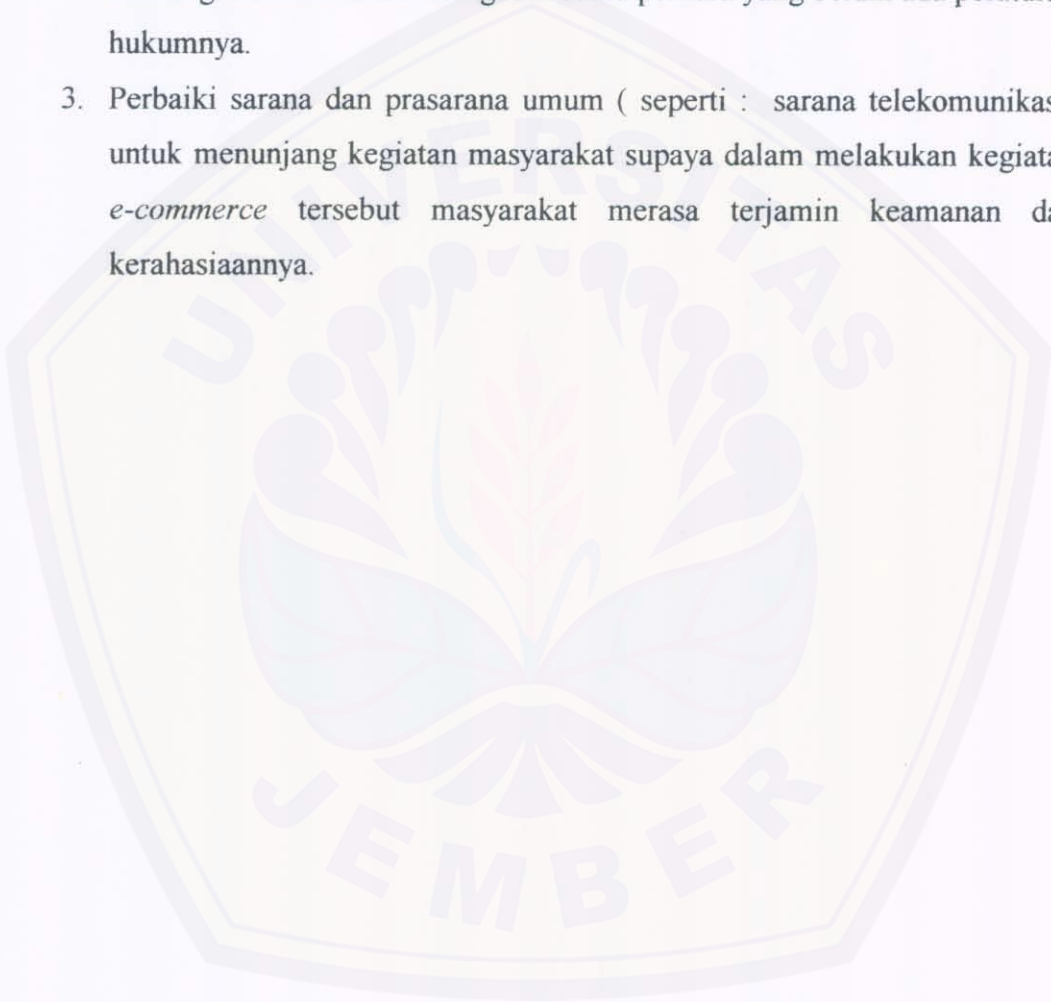
1. Kegiatan-kegiatan *e-commerce* secara umum masih dapat dikategorikan sebagai tindakan perdagangan atau perniagaan biasa, walaupun terdapat hal-hal yang signifikan, yang membedakannya adalah media elektronik yang menggantikan *paper based transaction*.
2. Secara norma perangkat hukum di Indonesia sudah mampu menjangkau permasalahan-permasalahan yang timbul akibat perjanjian di internet dalam hal ini *e-commerce*, tetapi dalam hal mengatur *e-commerce* kita masih butuh perangkat hukum yang lebih spesifik mengatur *e-commerce* untuk menjamin kepastian hukum dalam bidang hukum keperdataan, khususnya dibidang *e-commerce*.
3. Belum adanya sosialisasi mengenai *e-commerce* kepada seluruh masyarakat Indonesia, khususnya di dunia pendidikan tinggi, dengan memasukan ke dalam kurikulum baru khususnya tentang *e-commerce* sebagai salah satu mata kuliah yang wajib di ikuti. Ini diharapkan dapat membantu pemerintah guna menggali sumber daya manusia yang siap menghadapi era globalisasi dalam bidang perdagangan.

#### 4.2 Saran

1. Perlu segera dibentuk suatu tim khusus dibidang hukum atau regulasi *e-commerce* dan suatu badan pemerintahan yang mengawasi perkembangan *e-commerce*, kedudukan badan pemerintahan tersebut dibawah Departemen seperti: Departemen Perdagangan dan Industri, Departemen Kehakiman, Departemen Bidang Telekomunikasi, dan beberapa Departemen yang berkaitan erat dengan *e-commerce*.



2. Untuk mengisi kekosongan hukum di Indonesia perlu adanya kerja sama antar aparat penegak hukum termasuk penasehat hukum, hakim, polisi dan jaksa untuk mencari norma-norma dalam bidang hukum yang baru seperti *e-commerce*. Karena sesuai dengan pasal 22 *Alagemene Bepalingen* hakim dilarang menolak untuk mengadili suatu perkara yang belum ada peraturan hukumnya.
3. Perbaiki sarana dan prasarana umum ( seperti : sarana telekomunikasi) untuk menunjang kegiatan masyarakat supaya dalam melakukan kegiatan *e-commerce* tersebut masyarakat merasa terjamin keamanan dan kerahasiaannya.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku Kepustakaan

- Shidarta. 2004. *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Grasindo,
- Soemitro. R.H. , *Metode Penelitian Hukum JumeTri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1990
- Syawali Husni. 2000. *Hukum Perlindungan Konsumen*, Bandung :Mandar Maju,
- Universitas Jember, 1998 *Pedoman Penulisan karya ilmiah*, badan penerbit Universitas Jember,
- Yusuf Sohofi. 2000 *Sosok Peradilan Konsumen Konsumen*, Jakarta: Piramedia.

### Peraturan Perundang-undangan

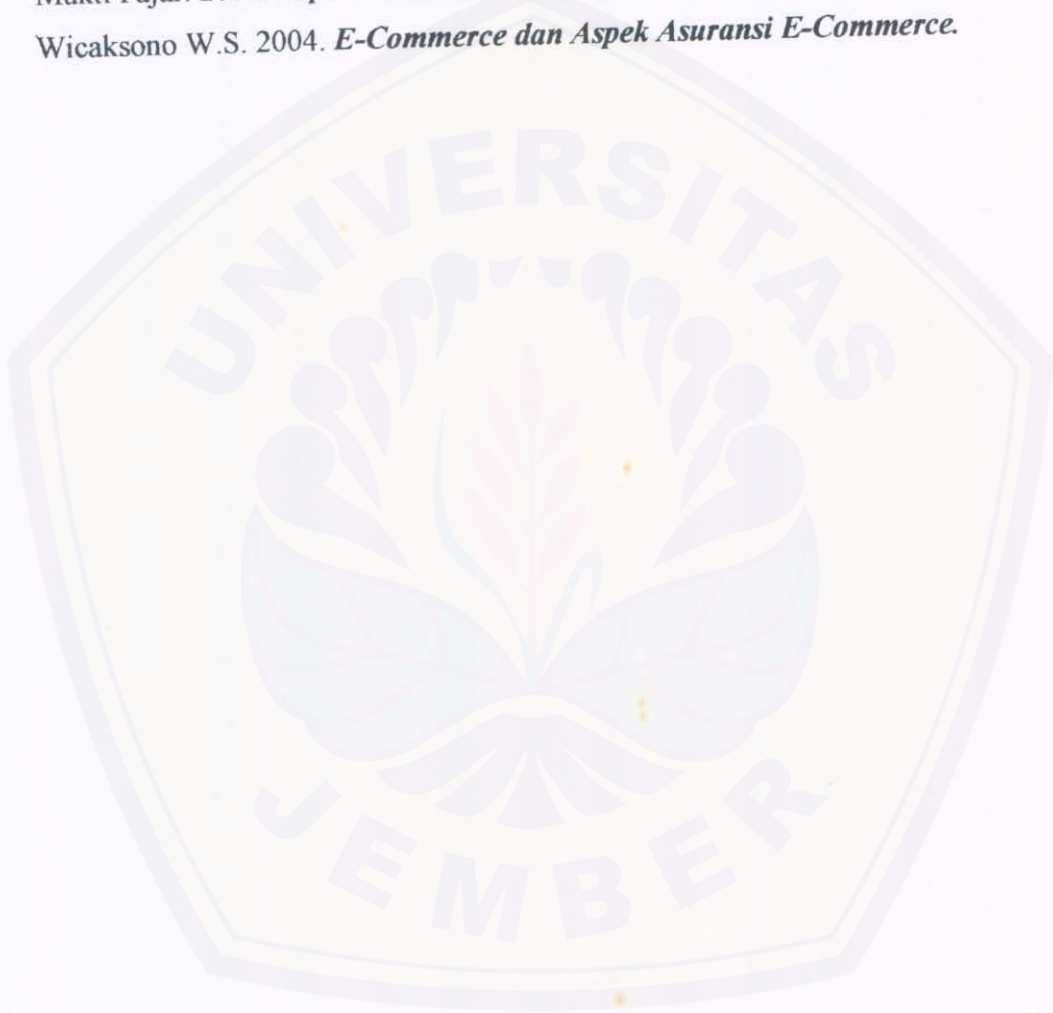
- Kitab Undang-undang Hukum Perdata ;
- Kitab Undang-undang Hukum Dagang (KUHD) ;
- Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang perlindungan konsumen, pasal 45 ayat (1);
- Undang-undang No. 30 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa;
- Undang-undang No. 14 Tahun 2001 tentang paten;
- Undang-undang No. 15 Tahun 2001 tentang merk;
- Undang-undang No. 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi;
- Keppres RI No. 90 Tahun 2001 tentang Pembentukan Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen Pada Pemerintahan Kota Medan, Kota Palembang, kota Jakarta Pusat, Kota Jakarta Barat, Kota Bandung, Kota Semarang, Kota Yogyakarta, Kota Surabaya, Kota Malang, Dan Kota Makassar;
- Rancangan Undang-undang tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi.

### Artikel

- Jurnal Keadilan Volume 1 September 2001,
- Dewi Lestari. 2004. *Konsumen, E-Commerce dan permasalahannya*,
- Ester D. Maghfiroh. 2004. *Perlindungan Konsumen Dalam E-Commerce*,
- Imran nating. 2003. *Perlindungan Konsumen dengan Product Liability*,



- Mardijono Reksodiputro. 2004. *Upaya Hukum bagi Para Pihak dalam Perjanjian Jual Beli*,
- Mukti Fajar. 2004. *Aspek Hukum Pembuktian dalam E-Commerce*,
- Wicaksono W.S. 2004. *E-Commerce dan Aspek Asuransi E-Commerce*.



**RANCANGAN UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR .....TAHUN .....  
TENTANG  
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI  
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,**

- Menimbang :**
- a. bahwa perkembangan teknologi informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru;
  - b. bahwa globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan pemanfaatan teknologi informasi di tingkat nasional sebagai jawaban atas perkembangan yang terjadi baik di tingkat regional maupun internasional;
  - c. bahwa kegiatan pemanfaatan teknologi informasi perlu terus dikembangkan tanpa mengesampingkan persatuan dan kesatuan nasional dan penegakan hukum secara adil, sehingga pelanggaran-pelanggaran yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dapat dihindari melalui penerapan keseragaman asas dan peraturan perundang-undangan;
  - d. bahwa pemanfaatan teknologi informasi mempunyai peranan penting dalam meningkatkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka menghadapi globalisasi sehingga perlu dilakukan langkah-langkah konkret untuk mengarahkan pemanfaatan teknologi informasi agar benar-benar mendukung pertumbuhan perekonomian nasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat;
  - e. bahwa pemerintah perlu memberikan dukungan terhadap pengembangan teknologi informasi beserta infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga kegiatan pemanfaatan teknologi informasi dapat dilakukan secara aman dengan menekan akibat-akibat negatifnya serendah mungkin;
  - f. bahwa berdasarkan pertimbangan tersebut pada huruf a, b, c, d, dan e dipandang perlu ditetapkan Undang-undang tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi.

**Mengingat :** Pasal 5 ayat (1), Pasal 20 ayat (1) Perubahan kedua Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 33 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

**dengan persetujuan bersama  
DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA  
MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan : UNDANG-UNDANG TENTANG PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**BAB I  
KETENTUAN UMUM  
Pasal 1**

Dalam Undang-undang ini yang dimaksud dengan :

1. Teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisa, dan menyebarkan informasi.
2. Akses adalah perbuatan memasuki, memberikan instruksi atau melakukan komunikasi dengan fungsi logika, aritmatika, atau memori dari komputer, sistem komputer, atau jaringan komputer.
3. Pengirim adalah seseorang yang mengirim, meneruskan, menyimpan, atau menyalurkan setiap pesan elektronik atau menjadikan setiap pesan elektronik dapat dikirim, disimpan, atau disalurkan kepada orang lain.



4. Penerima adalah seseorang yang menerima atau dimaksudkan untuk menerima data elektronik dari pengirim.
5. Badan usaha adalah perusahaan perseorangan atau perusahaan persekutuan baik yang berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.
6. Tanda tangan digital atau tanda tangan elektronik adalah tanda jati diri yang berfungsi sebagai pengesahan oleh pengguna melalui metode elektronik atau prosedur yang telah ditentukan.
7. Lembaga peran serta masyarakat teknologi informasi adalah lembaga peran serta masyarakat yang dibentuk untuk sarana penyampaian pemikiran dan pandangan yang berkembang dalam masyarakat mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat dan kepentingan nasional.
8. Sertifikat tanda tangan digital adalah sertifikat yang dikeluarkan oleh lembaga sertifikasi tanda tangan digital berdasarkan ketentuan yang berlaku.
9. Lembaga Sertifikasi Tanda Tangan Digital adalah lembaga yang diberi kewenangan untuk mengeluarkan sertifikat tanda tangan digital.
10. Sertifikat Keandalan adalah sertifikat yang dikeluarkan oleh Lembaga Sertifikasi Keandalan dan Lembaga Sertifikasi Perbankan berdasarkan ketentuan yang berlaku.
11. Lembaga Sertifikasi Keandalan adalah lembaga yang diberi kewenangan untuk melakukan audit dan mengeluarkan Sertifikat Keandalan atas pelaku usaha berkaitan dengan kegiatan perdagangan eceran yang dilakukan melalui internet.
12. Lembaga Sertifikasi Perbankan adalah lembaga yang diberi kewenangan untuk melakukan audit dan mengeluarkan Sertifikat Keandalan atas Bank yang melakukan usaha di bidang pemanfaatan internet dalam kegiatan perbankan.
13. Komputer adalah setiap alat pemroses data elektronik, magnetik, optikal, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika, dan penyimpanan.
14. Perdagangan secara elektronik adalah setiap perdagangan baik barang maupun jasa yang dilakukan melalui jaringan komputer atau media elektronik lainnya.
15. Transaksi elektronik adalah setiap transaksi yang dilakukan melalui jaringan komputer atau media elektronik lainnya.
16. Dokumen elektronik adalah setiap informasi yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam media magnetik, optikal, memori komputer atau media elektronik lainnya.
17. Kontrak elektronik adalah perjanjian yang dimuat dalam dokumen elektronik atau media elektronik lainnya.
18. Sandi akses adalah angka, simbol lainnya atau kombinasi diantaranya yang merupakan kunci untuk dapat mengakses komputer, sistem komputer, jaringan komputer, internet, atau media elektronik lainnya.
19. Nama domain adalah alamat internet dari seseorang, perkumpulan, organisasi, atau badan usaha, yang dapat dilakukan untuk berkomunikasi melalui internet.

## **BAB II ASAS DAN TUJUAN Pasal 2**

Kegiatan teknologi informasi harus diselenggarakan berdasarkan asas kemanfaatan dan kemitraan dengan mengutamakan kepentingan nasional, persatuan dan kesatuan, menghormati ketertiban umum, kesusilaan, serta menjunjung tinggi etika.

### **Pasal 3**

Pengaturan pemanfaatan teknologi informasi harus dilaksanakan dengan tujuan untuk :

- a. mendukung persatuan dan kesatuan bangsa serta mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
- b. mendukung perkembangan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan

- c. mendukung efektivitas komunikasi dengan memanfaatkan secara optimal teknologi informasi untuk tercapainya keadilan dan kepastian hukum;
- d. memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk mengembangkan pemikiran dan kemampuannya di bidang teknologi informasi secara bertanggung jawab dalam rangka menghadapi perkembangan teknologi informasi dunia;

**BAB III**  
**PERAN PEMERINTAH DAN MASYARAKAT**  
**Pasal 4**

- (1) Pemerintah mendukung pemanfaatan teknologi informasi dengan melibatkan seluas-luasnya peran serta masyarakat.
- (2) Dukungan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diarahkan untuk meningkatkan penyelenggaraan teknologi informasi yang meliputi penetapan kebijakan, pengaturan, dan pengawasan serta dilakukan secara menyeluruh dan terpadu dengan memperhatikan pemikiran dan pandangan yang berkembang dalam masyarakat serta perkembangan global.
- (3) Peran serta masyarakat sebagaimana dimaksud ayat (1) berupa penyampaian pemikiran dan pandangan yang berkembang dalam masyarakat mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat dan kepentingan nasional.

**Pasal 5**

- (1) Pelaksanaan peran serta masyarakat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 dapat diselenggarakan oleh lembaga peran serta masyarakat teknologi informasi yang dibentuk untuk maksud tersebut.
- (2) Lembaga peran serta masyarakat yang dibentuk memiliki pula fungsi koordinasi, konsultasi dan mediasi.
- (3) Lembaga sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) keanggotaannya terdiri atas perorangan atau badan usaha yang bergerak di bidang teknologi informasi.
- (4) Ketentuan mengenai pembentukan lembaga sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) diatur dengan Keputusan Presiden.

**BAB IV**  
**PERDAGANGAN SECARA ELEKTRONIK**  
**Pasal 6**

- (1) Perdagangan yang dilakukan secara elektronik memiliki akibat hukum yang sama dengan perdagangan pada umumnya.
- (2) Anggota masyarakat berhak untuk mendapatkan informasi yang benar berkaitan dengan syarat-syarat kontrak, produsen dan produk yang ditawarkan melalui media elektronik sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- (3) Pelaku usaha berkewajiban untuk menjalankan aktivitas usahanya dalam perdagangan secara elektronik dengan jujur dan beritikad baik.

**Pasal 7**

- (1) Dalam rangka perlindungan konsumen dapat dilakukan Sertifikasi Keandalan terhadap pelaku usaha



- (2) Pemerintah atau masyarakat dapat membentuk Lembaga Sertifikasi Keandalan yang fungsinya memberikan sertifikasi terhadap pelaku usaha yang melakukan perdagangan eceran secara elektronik.
- (3) Ketentuan mengenai pembentukan Lembaga Sertifikasi Keandalan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) diatur dengan Keputusan Presiden.

#### Pasal 8

- (1) Dokumen elektronik memiliki kekuatan hukum sebagai alat bukti dan akibat hukum yang sama sebagaimana dokumen tertulis lainnya.

- (2) Tanda tangan digital atau tanda tangan elektronik dalam sebuah dokumen elektronik memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum yang sama dengan tanda tangan pada dokumen tertulis lainnya.
- (3) Ketentuan mengenai dokumen elektronik dan tanda tangan digital sebagaimana diatur dalam ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku untuk :
  - a. pembuatan dan pelaksanaan surat wasiat;
  - b. surat-surat berharga selain saham yang diperdagangkan di bursa efek;
  - c. perjanjian yang berkaitan dengan transaksi barang tidak bergerak;
  - d. dokumen-dokumen yang berkaitan dengan hak kepemilikan; dan
  - e. dokumen-dokumen lain yang menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku mengharuskan adanya pengesahan notaris atau pejabat yang berwenang.
- (4) Ketentuan mengenai tanda tangan digital atau tanda tangan elektronik sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) diatur dengan Peraturan Pemerintah

#### Pasal 9

- (1) Para pihak dalam transaksi perdagangan secara elektronik dapat memberikan pengesahan atas suatu dokumen elektronik dengan menyertakan tanda tangan digitalnya yang disahkan oleh Lembaga Sertifikasi Tanda Tangan Digital.
- (2) Dokumen elektronik dinyatakan sah apabila menggunakan sistem krypto atau sistem pengaman lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.
- (3) Fungsi, tugas, dan wewenang Lembaga Sertifikasi Tanda Tangan Digital meliputi penerbitan, pengawasan, dan pengamanan sertifikat tanda tangan digital.
- (4) Dalam melaksanakan fungsi-fungsi sebagaimana diatur dalam ayat (3), Lembaga Sertifikasi Tanda Tangan Digital dapat menggunakan jasa Lembaga Pendaftaran Sertifikat Digital.
- (5) Ketentuan mengenai pembentukan Lembaga Sertifikasi Tanda Tangan Digital dan Lembaga Pendaftaran Sertifikat Digital sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) dan ayat (4) diatur dengan Keputusan Presiden.

#### Pasal 10

- (1) Transaksi elektronik yang dituangkan dengan kontrak elektronik mengikat dan memiliki kekuatan hukum sebagai suatu perikatan.
- (2) Para pihak memiliki kewenangan untuk menetapkan hukum yang berlaku bagi transaksi elektronik internasional yang dibuatnya.
- (3) Apabila para pihak tidak melakukan pilihan hukum dalam transaksi elektronik internasional penetapan hukum yang berlakunya didasarkan pada asas-asas Hukum Perdata Internasional.
- (4) Dalam transaksi elektronik para pihak berwenang menetapkan forum pengadilan atau arbitrase yang berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari transaksi tersebut
- (5) Apabila para pihak tidak melakukan pilihan forum sebagaimana dimaksud dalam ayat (4) penetapan kewenangan pengadilan atau arbitrase didasarkan pada asas-asas Hukum Perdata Internasional

#### Pasal 11

- (1) Kecuali ditentukan lain, transaksi secara elektronik terjadi pada saat pesan yang dikirim oleh pengirim diterima oleh penerima dalam suatu sistem informasi tertentu yang ditentukan oleh penerima.
- (2) Kecuali ditentukan lain, tempat sah diterimanya pesan sebagaimana diatur dalam ayat (1) adalah tempat penerima menerima pesan dimaksud.

#### Pasal 12

Kebiasaan dan praktek perdagangan yang tidak bertentangan dengan ketertiban umum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku diakui oleh undang-undang ini.

**BAB V**  
**PEMANFAATAN INTERNET**  
**DALAM KEGIATAN PERBANKAN**

**Pasal 13**

- (1) Jasa perbankan dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi internet.
- (2) Transaksi perbankan melalui internet memiliki kekuatan hukum yang sama dengan transaksi perbankan pada umumnya.
- (3) Untuk memberikan perlindungan dan keamanan terhadap nasabah dibentuk Lembaga Sertifikasi Perbankan yang berwenang melakukan audit dan atau memberikan sertifikasi terhadap bank yang memberikan pelayanan jasa melalui internet.
- (4) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) diatur dengan Peraturan Gubernur Bank Indonesia.

**BAB VI**  
**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**DALAM KEGIATAN PEMERINTAHAN**

**Pasal 14**

- (1) Kegiatan pemerintah di tingkat pusat dan daerah dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi.
- (2) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

**BAB VII**  
**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**DALAM KEGIATAN PELAYANAN KESEHATAN**

**Pasal 15**

- (1) Penyelenggaraan jasa pelayanan kesehatan dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi.
- (2) Untuk memberikan perlindungan dan keamanan terhadap masyarakat dibentuk Lembaga Sertifikasi Pelayanan Kesehatan di bawah koordinasi departemen terkait yang berwenang mengawasi dan memberikan sertifikasi terhadap pusat-pusat pelayanan kesehatan yang memberikan pelayanan jasa kesehatan melalui internet.
- (3) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan berdasarkan undang-undang yang mengatur di bidang kesehatan.
- (4) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

**BAB VII**  
**NAMA DOMAIN**

**Pasal 16**

- (1) Setiap orang atau badan usaha berhak memiliki nama domain.
- (2) Nama domain tidak boleh bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- (3) Pada saat pendaftaran, pemakai nama domain wajib membuat pernyataan bahwa nama domain yang dipakainya tidak bertentangan atau melanggar hak-hak orang lain atau badan usaha milik orang lain.
- (4) Setiap orang yang dirugikan karena penggunaan nama domain secara tanpa hak oleh orang lain berhak mengajukan gugatan ganti rugi secara perdata.



**Pasal 17**

Nama domain terdaftar tidak boleh bertentangan dengan merek terdaftar, nama badan hukum terdaftar, indikasi geografis atau indikasi asal sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**Pasal 18**

- (1) Lembaga pengelola pendaftaran nama domain berwenang mendaftarkan dan mengelola nama domain.
- (2) Lembaga pengelola pendaftaran nama domain dapat dibentuk baik oleh masyarakat maupun Pemerintah.
- (3) Lembaga pengelola pendaftaran nama domain berbentuk badan hukum.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai pengelolaan nama domain diatur dengan Peraturan Pemerintah.

**BAB IX  
HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL  
DAN HAK ATAS INFORMASI RAHASIA  
DALAM KEGIATAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**Pasal 19**

Kompilasi data dari sumber lain baik dalam bentuk elektronik atau bentuk lainnya yang pengaturan dan penyusunannya menjadikannya sebagai karya intelektual dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**Pasal 20**

Tampilan halaman muka, situs-situs intranet, dan karya-karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi berdasarkan Hak Cipta dan Hak Kekayaan Intelektual lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**Pasal 21**

- (1) Pemilik sandi akses berhak atas kerahasiaan sandi akses yang dimilikinya.
- (2) Informasi-informasi yang berkaitan dengan rahasia dagang yang tersedia dalam jaringan teknologi informasi dilindungi berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**BAB X  
PERLINDUNGAN TERHADAP HAK-HAK PRIBADI**

**Pasal 22**

- (1) Setiap orang berhak untuk mendapatkan informasi yang benar melalui media elektronik.
- (2) Penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data tentang hak-hak pribadi seseorang harus dilakukan atas sepengetahuan dan persetujuan pemilik data tersebut.
- (3) Dikecualikan dari ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) adalah penggunaan informasi melalui media elektronik yang bersifat umum dan tidak bersifat rahasia.

**Pasal 23**

#### **Pasal 24**

Kecuali terbukti adanya keterlibatan baik secara langsung maupun tidak langsung, penyedia jasa internet tidak bertanggung jawab baik secara perdata maupun pidana terhadap isi data yang dikirimkan oleh pengirim kepada penerima.

### **BAB XI PERPAJAKAN**

#### **Pasal 25**

Dalam kegiatan perdagangan secara elektronik berlaku peraturan perundang-undangan perpajakan.

### **BAB XII PENYELESAIAN SENGKETA**

#### **Bagian Pertama Gugatan Perwakilan**

#### **Pasal 26**

- (1) Masyarakat dapat melakukan gugatan secara perwakilan terhadap pihak yang melakukan penyalahgunaan di bidang teknologi informasi yang akibatnya dapat merugikan masyarakat.
- (2) Jika diketahui bahwa masyarakat menderita akibat pemanfaatan teknologi informasi sedemikian rupa yang mempengaruhi prikehidupan pokok masyarakat, maka instansi pemerintah yang bertanggung jawab di bidang pemanfaatan teknologi informasi dapat bertindak untuk kepentingan masyarakat.
- (3) Hak mengajukan gugatan sebagaimana dimaksud ayat (1) terbatas pada tuntutan untuk hak melakukan tindakan tertentu tanpa adanya tuntutan ganti rugi kecuali biaya pengeluaran nyata
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai gugatan perwakilan di bidang teknologi informasi diatur dalam Peraturan Pemerintah.

#### **Bagian Kedua Gugatan atas Pelanggaran yang Terkait dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi**

#### **Pasal 27**

- (1) Setiap orang atau badan usaha baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum dapat mengajukan gugatan terhadap pihak lain yang secara tanpa hak memanfaatkan teknologi informasi yang mengakibatkan kerugian bagi yang bersangkutan.
- (2) Gugatan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diajukan kepada Pengadilan Niaga.

#### **Pasal 28**

..... dapat menghentikan kegiatan pemanfaatan teknologi informasi yang

#### **Bagian Ketiga Tata Cara Gugatan atas Pelanggaran Pemanfaatan Teknologi Informasi**



- (1) Gugatan terhadap adanya pemanfaatan teknologi informasi secara tanpa hak diajukan kepada Pengadilan Niaga dalam wilayah hukum tempat tinggal tergugat.
- (2) Dalam hal tempat tinggal tergugat tidak diketahui maka berlaku pengecualian terhadap pengajuan gugatan sebagaimana diatur dalam Hukum Acara Perdata.
- (3) Dalam hal pihak tergugat bertempat tinggal di luar wilayah negara Republik Indonesia maka pemanggilannya dilakukan dengan perantaraan perwakilan negara Republik Indonesia di negara tempat tinggal tergugat.
- (4) Dalam hal pihak tergugat bertempat tinggal di luar wilayah negara Republik Indonesia gugatan tersebut diajukan kepada Ketua Pengadilan Niaga Jakarta Pusat.
- (5) Panitera mendaftarkan gugatan tersebut pada tanggal gugatan yang bersangkutan diajukan dan kepada penggugat diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani Panitera dengan tanggal yang sama seperti tanggal pendaftaran gugatan.
- (6) Panitera menyampaikan gugatan tersebut kepada Ketua Pengadilan dalam jangka waktu paling lama 2 (dua) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.
- (7) Pengadilan Niaga mempelajari gugatan dan menetapkan hari sidang terhitung paling lama 3 (tiga) hari sejak tanggal gugatan tersebut didaftarkan.
- (8) Sidang pemeriksaan atas gugatan tersebut diselenggarakan dalam jangka waktu paling lama 60 (enam puluh) hari setelah gugatan didaftarkan.
- (9) Juru Sita memanggil para pihak paling lama 7 (tujuh) hari setelah gugatan didaftarkan.
- (10) Putusan atas gugatan tersebut harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah gugatan didaftarkan dan dapat diperpanjang paling lama 30 (tiga puluh) hari dengan persetujuan Mahkamah Agung.
- (11) Setiap putusan atas gugatan harus memuat secara lengkap pertimbangan hukum yang mendasari putusan tersebut dan harus diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum serta dapat dijalankan terlebih dahulu meskipun terhadap putusan tersebut diajukan upaya hukum.
- (12) Isi putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam ayat (11) wajib disampaikan oleh juru sita kepada para pihak paling lama 14 (empat belas) hari setelah putusan tersebut diucapkan.

#### **Bagian Keempat Upaya Hukum terhadap Putusan**

##### **Pasal 30**

- (1) Terhadap putusan Pengadilan Niaga hanya dapat diajukan upaya hukum kasasi kepada Mahkamah Agung.
- (2) Terhadap putusan Pengadilan Niaga yang telah berkekuatan hukum tetap dapat diajukan peninjauan kembali kepada Mahkamah Agung.
- (3) Permohonan peninjauan kembali dapat diajukan apabila :
  - a. Terdapat bukti baru yang penting yang apabila diketahui pada tahap persidangan sebelumnya akan menghasilkan putusan yang berbeda; atau
  - b. Pengadilan Niaga yang bersangkutan telah melakukan kesalahan berat dalam penerapan hukum.

##### **Pasal 31**

- (1) Pengajuan permohonan peninjauan kembali berdasarkan alasan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (3) huruf a dilakukan dalam jangka waktu 180 (seratus delapan puluh) hari terhitung sejak tanggal putusan yang dimohonkan peninjauan kembali berkekuatan hukum tetap.

## Pasal 34

Pengadilan di Indonesia berwenang mengadili setiap tindak pidana di bidang teknologi informasi yang dilakukan oleh setiap orang, baik di Indonesia maupun di luar Indonesia yang akibatnya dirasakan di Indonesia.

## BAB XIV PENYIDIKAN

### Pasal 35

- (1) Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan Departemen yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang teknologi informasi.
- (2) Penyidik Pejabat Pegawai Negeri Sipil sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) berwenang :
  - a. melakukan pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - b. melakukan pemeriksaan terhadap orang dan atau badan usaha yang diduga melakukan tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - c. melakukan pemeriksaan alat dan atau sarana yang berkaitan dengan kegiatan teknologi informasi yang diduga digunakan untuk melakukan tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - d. menghentikan penggunaan alat dan atau sarana kegiatan teknologi informasi yang menyimpang dari ketentuan yang berlaku;
  - e. meminta keterangan dan barang bukti sehubungan dengan tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - f. memanggil orang untuk didengar dan atau diperiksa sebagai tersangka atau saksi sehubungan dengan tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - g. melakukan pemeriksaan terhadap tempat tertentu yang diduga digunakan sebagai tempat untuk melakukan tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - h. menyegel dan atau menyita alat dan atau sarana yang digunakan untuk melakukan tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - i. meminta bantuan ahli yang diperlukan dalam penyidikan terhadap tindak pidana di bidang teknologi informasi;
  - j. mengadakan penghentian penyidikan tindak pidana di bidang teknologi informasi.
- (3) Penyidik Pegawai Negeri Sipil sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dalam melaksanakan tugasnya memberitahukan dimulainya penyidikan dan melaporkan hasil penyidikannya kepada Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia.
- (4) Kewenangan penyidikan sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Undang-Undang tentang Hukum Acara Pidana.

## BAB XV KETENTUAN PIDANA

### Pasal 36

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain menggunakan nama domain yang bertentangan dengan Hak Kekayaan Intelektual milik orang lain dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- (2) Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) hanya dapat dituntut atas pengaduan dari orang yang terkena tindak pidana.



## Pasal 37

Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum mengakses data melalui komputer atau media elektronik lainnya dengan atau tanpa merusak sistem pengamanan dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

## Pasal 38

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain menahan atau mengintersepsi pengiriman data melalui komputer atau media elektronik lainnya dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (2) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum mengintersepsi pengiriman data melalui komputer atau media elektronik lainnya sehingga menghambat komunikasi dalam sistem komputer atau jaringan komputer atau sistem komunikasi lainnya dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- (3) Apabila tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) ditujukan kepada system komputer atau jaringan komputer atau system komunikasi lainnya milik pemerintah atau yang digunakan untuk kepentingan nasional pidananya ditambah 1/3.

## Pasal 39

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum memasukkan, mengubah, menambah, menghapus atau merusak data komputer, program komputer atau data elektronik lainnya dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (2) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum menggunakan, memasukkan, mengubah, menambah, menghapus atau merusak data elektronik yang mengakibatkan timbulnya kerugian ekonomis bagi orang lain dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- (3) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum memasukkan, mengubah, menambah, menghapus atau merusak data komputer, program komputer atau data elektronik lainnya yang mengakibatkan terganggunya fungsi sistem komputer atau sistem media elektronik lainnya dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

## Pasal 40

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain mengambil atau mengakses data kartu kredit atau alat pembayaran elektronik lainnya atau menyimpan data tersebut di luar kewenangannya dalam media komputer atau media elektronik lainnya dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (2) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain menggunakan kartu kredit atau alat pembayaran elektronik lainnya milik orang lain dalam transaksi elektronik dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

## Pasal 41

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum membuat, menyediakan, mengirimkan, atau mendistribusikan data atau tulisan atau gambar atau rekaman yang isinya melanggar kesusilaan dengan pidana penjara paling lama 5

- (2) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum melakukan tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) yang objeknya adalah anak dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua milyar rupiah).
- (3) Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum menggunakan komputer atau media elektronik lainnya untuk melakukan tindak pidana kesusilaan terhadap anak dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua milyar rupiah).

## BAB XVI KETENTUAN PERALIHAN

### Pasal 42

Pada saat berlakunya undang-undang ini, semua peraturan perundang-undangan dan kelembagaan-kelembagaan yang ada yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang tidak bertentangan dengan undang-undang ini dinyatakan tetap berlaku dan diakui.

## BAB XVII KETENTUAN PENUTUP

### Pasal 43

Undang-undang ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan. Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan undang-undang ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Disahkan di Jakarta  
Pada tanggal :.....  
PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA  
Ttd.  
.....

Diundangkan di Jakarta  
Pada tanggal :.....  
SEKRETARIS NEGARA REPUBLIK INDONESIA  
Ttd.  
.....

LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN..... NOMOR .....



## I. UMUM

Hadirnya masyarakat informasi yang diyakini merupakan salah satu agenda penting masyarakat dunia di milenium ketiga, antara lain ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi yang semakin meluas dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia, bukan saja di negara-negara maju tetapi juga di negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Fenomena ini pada gilirannya telah menempatkan informasi sebagai komoditas ekonomi yang sangat penting dan menguntungkan. Untuk merespon perkembangan ini di beberapa negara sebagai pioner dalam pemanfaatan internet telah mengubah paradigma ekonominya dari ekonomi yang berbasis manufaktur menjadi ekonomi yang berbasis jasa.

Munculnya sejumlah kasus yang cukup fenomenal di dunia internet telah mendorong dan mengukuhkan internet sebagai salah satu institusi dalam arus utama (*mainstream*) budaya dunia saat ini

Eksistensi internet sebagai salah satu institusi dalam arus utama budaya dunia lebih ditegaskan lagi dengan maraknya perniagaan elektronik (*e-commerce*) yang diprediksikan sebagai "bisnis besar masa depan" (*the next big thing*).

*E-commerce* ini bukan saja telah menjadi *mainstream* budaya negara-negara maju tetapi juga telah menjadi model transaksi termasuk Indonesia.

Teknologi informasi telah mempermudah duplikasi materi yang dapat dikemas dalam bentuk digital (*digitalized products*). Contoh materi yang dapat dikemas dalam bentuk digital adalah produk musik, film (video), karya tulis (buku), dan perangkat lunak (*software*). Teknologi informasi dapat digunakan untuk menggandakan atau membuat *copy* dari materi tersebut dengan kualitas yang sama dengan aslinya tanpa merusak atau mengurangi sumber aslinya.

Pembajakan kaset, CD (baik format aslinya ataupun dalam format MP3 dimana dalam satu CD dapat diisi dengan ratusan lagu), VCD, buku, dan *software* marak dilakukan diseluruh dunia, meskipun yang menjadi sorotan adalah Asia (termasuk Indonesia di dalamnya). Teknologi untuk memproteksi seperti *watermarking*, *dongle*, *enkripsi*, dan sebagainya telah dicoba untuk dikembangkan. Akan tetapi tampaknya pihak yang melakukan proteksi kalah langkah dengan para pembobol (*code breakers*).

Nama domain yang digunakan sebagai alamat dan identitas di internet juga memiliki permasalahan tersendiri. Penamaan domain memiliki kaitan erat dengan nama perusahaan, produk atau jasa (*service*) yang dimilikinya. Seringkali produk atau jasa ini didaftarkan sebagai merek dagang atau merek jasa. Dalam hal ini muncul persoalan, apakah nama domain itu tunduk pada rezim hukum merek atau tidak?

Masalah nama domain ini cukup pelik dikarenakan di dunia ini ada beberapa pengelola nama domain independen. Ada lebih dari dua ratus pengelola domain yang berbasis *territory* (yang sering disebut sebagai *country code Top Level Domain* atau *ccTLD*). Sebagai contoh pengelola domain untuk Indonesia (.id)

Hal lain yang perlu mendapat perhatian adalah persoalan perizinan. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan karena pada tahap tertentu dapat mengarah kepada munculnya praktek monopoli apabila tidak dilakukan secara benar serta memperhatikan kecepatan perkembangan teknologi informasi.

Di Indonesia masalah *privacy* belum menjadi masalah yang besar. Di luar negeri khususnya di negara-negara maju, *privacy* telah memperoleh perhatian yang cukup serius. Seringkali kita mengisi suatu formulir yang mensyaratkan pencantuman data pribadi (nama, alamat, tempat/tanggal lahir, agama, dan sebagainya) tanpa informasi yang jelas mengenai penggunaan data ini. Mengingat *e-commerce* beroperasi secara lintas batas, maka *privacy policy* dapat menjadi salah satu kendala perdagangan antar negara. Jika pelaku bisnis di Indonesia tidak menerapkan *privacy policy*, maka mitra bisnis di luar negeri tidak akan bersedia melakukan transaksi bisnis tersebut. Mereka berkewajiban menjaga *privacy* dari konsumen atau mitra mereka. Masalah lain yang berkaitan, akan

Fungsi pengawasan adalah pengawasan terhadap penyelenggaraan termasuk pengawasan terhadap penguasaan, pengusahaan, pemasukan, perakitan, dan alat, perangkat, sarana dan prasarana teknologi informasi.

Fungsi penetapan kebijakan, pengaturan, pengawasan dan pengendalian dilaksanakan oleh Menteri. Sesuai dengan perkembangan keadaan, fungsi pengaturan, dan pengawasan penyelenggaraan teknologi informasi dapat dilimpahkan kepada suatu badan regulasi.

Dalam rangka efektivitas pembinaan, pemerintah melakukan koordinasi dengan instansi terkait, penyelenggara teknologi informasi, dan mengikutsertakan peran masyarakat.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 5

Ayat (1)

Lembaga peran serta masyarakat dimaksud antara lain termasuk asosiasi yang bergerak di bidang teknologi informasi, asosiasi profesi teknologi informasi, asosiasi produsen peralatan teknologi informasi, asosiasi pengguna jaringan dan jasa teknologi informasi, lembaga swadaya masyarakat dan kelompok akademisi di bidang teknologi informasi.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 6

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 7

Ayat (1)

Sertifikasi Keandalan dimaksudkan sebagai bukti bahwa pelaku usaha yang melakukan perdagangan secara elektronik layak melakukan usahanya setelah melalui penilaian dan audit dari suatu badan yang berwenang. Bukti telah dilakukan Sertifikasi Keandalan ditunjukkan dengan adanya logo sertifikasi berupa *trust mark* pada *home page* pelaku usaha tersebut.

Ayat (2)

Lembaga Sertifikasi Keandalan dapat dibentuk baik oleh pemerintah maupun masyarakat yang memiliki komitmen terhadap perlindungan konsumen.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 8

Ayat (1)

Undang-undang ini memberikan pengakuan secara tegas bahwa dokumen elektronik memiliki kedudukan yang sama dan sejajar dengan dokumen tertulis pada umumnya yang memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum.



Ayat (2) Undang-undang ini memberikan pengakuan secara tegas bahwa tanda tangan digital meskipun hanya merupakan suatu kode akan tetapi memiliki kedudukan yang sama dan sejajar dengan tanda tangan manual pada umumnya yang memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum.

Ayat (3) Ketentuan ini merupakan pengecualian terhadap kedudukan dokumen elektronik dan tanda tangan digital. Dalam pembuatan dan pelaksanaan surat-surat wasiat, surat-surat berharga, perjanjian yang obyeknya barang tidak bergerak, dokumen hak kepemilikan seperti sertifikat hak milik, dokumen elektronik dan tanda tangan digital tidak memiliki kedudukan yang sama dengan dokumen tertulis lainnya dan tanda tangan manual pada umumnya.

Ayat (4) Cukup jelas.

#### Pasal 9

Ayat (1) Cukup jelas.

Ayat (2) Sistem kriptografi adalah sistem pengamanan untuk dokumen elektronik yang terdiri dari sistem kriptografi simetrik dan sistem kriptografi asimetrik. Sistem kriptografi simetrik adalah sistem perangkat kunci pengamanan yang menggunakan 1 (satu) kunci untuk mengacak data (*enkripsi*) dan untuk membukanya (*dekripsi*). Sistem kriptografi asimetrik adalah sistem perangkat kunci pengamanan (*secure key pair*) yang terdiri dari kunci privat (*private key*) untuk membuat tanda tangan digital dan kunci publik (*public key*) untuk memverifikasi tanda tangan digital.

Ayat (3) Cukup jelas.

Ayat (4) Lembaga Pendaftaran Sertifikat Digital (*Registration Authority*) adalah suatu lembaga yang berfungsi untuk melakukan pendaftaran dan verifikasi terhadap pihak-pihak yang akan mengajukan permohonan untuk memperoleh Sertifikat Tanda Tangan Digital dari Lembaga Sertifikasi Tanda Tangan Digital.

Ayat (5) Cukup jelas.

#### Pasal 10

Ayat (1) Cukup jelas.

Ayat (2) Pilihan hukum yang dilakukan oleh para pihak dalam kontrak internasional termasuk yang dilakukan secara elektronik dikenal dengan *choice of law*. Hukum ini mengikat sebagai hukum yang berlaku bagi kontrak tersebut.

Ayat (3) Dalam hal tidak ada pilihan hukum, maka penetapan hukum yang berlaku dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip atau asas-asas Hukum Perdata Internasional yang akan

Ayat (4) Forum yang berwenang mengadili sengketa kontrak internasional termasuk yang dilakukan secara elektronik adalah forum yang dipilih oleh para pihak. Forum itu dapat berbentuk pengadilan, arbitrase, atau forum penyelesaian sengketa alternatif.

Ayat (5) Dalam hal para pihak tidak melakukan pilihan forum maka akan berlaku kewenangan forum berdasarkan prinsip-prinsip atau asas-asas Hukum Perdata Internasional. Asas tersebut dikenal dengan asas *the basis of presence* (tempat tinggal tergugat) dan *principle of effectiveness* (efektivitas yang menekankan pada tempat dimana harta-harta tergugat berada)

#### Pasal 11

Ayat (1) Cukup jelas.

Ayat (2) Cukup jelas.

#### Pasal 12

Yang dimaksud dengan kebiasaan perdagangan adalah praktik-praktik yang berlaku dan dikenal dikalangan para pelaku usaha, misalnya : INCOTERM.

#### Pasal 13

Ayat (1) Cukup jelas.

Ayat (2) Dokumen-dokumen dan bentuk-bentuk transaksi elektronik diakui sebagai alat bukti yang sah sebagaimana transaksi di perbankan biasa.

Ayat (3) Lembaga Sertifikasi Perbankan merupakan badan yang dapat dibentuk oleh pemerintah maupun masyarakat yang fungsinya memberikan verifikasi bahwa internet banking tersebut layak beroperasi dan nasabah aman dalam melakukan transaksi.

Ayat (4) Cukup jelas.

#### Pasal 14

Ayat (1) Undang-undang ini hendak memberikan peluang yang sebesar-besarnya terhadap pemanfaatan teknologi informasi di kalangan pemerintah (*e-government*), baik di kalangan pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Pemanfaatan teknologi informasi harus dilakukan secara bertanggung jawab dan bijaksana. Agar dapat diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi masyarakat maka pemanfaatan teknologi informasi harus memperhatikan penyelenggaraan pemerintahan yang baik dan efektif.

Ayat (2) Cukup jelas.

#### Pasal 15

Ayat (1) Cukup jelas.

Cukup jelas.

Ayat (4) Cukup jelas.

#### Pasal 16

Ayat (1) Cukup jelas.

Ayat (2) Cukup jelas.

Ayat (3) Cukup jelas.

Ayat (4) Cukup jelas.



Pasal 17

Nama domain tidak sama dengan merek. Nama domain merupakan alamat atau jasa seseorang, perkumpulan, organisasi, atau badan usaha, yang perolehannya didasarkan kepada pendaftaran pertama. Nama domain tidak boleh sama dengan merek terdaftar milik orang lain, indikasi geografis, atau indikasi asal, karena persamaan semacam ini akan dianggap melanggar HKI.

Pasal 18

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Lembaga pengelola pendaftaran nama domain dapat berbentuk Yayasan, Koperasi, atau Perseroan Terbatas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 19

Program komputer sebagai bagian penting dari sistem teknologi informasi mendapat pengaturan dalam undang-undang ini. Program komputer yang dilindungi tersebut tidak hanya mencakup program-program komputer yang telah dipublikasikan tetapi juga mencakup program-program yang masih berbentuk rumusan awal ataupun berupa kode-kode tertentu yang bersifat rahasia seperti halnya *personal identification number* (PIN). Undang-undang ini juga melindungi kompilasi data atau materi lain yang dapat dibaca yang karena seleksi dan penyusunan isinya merupakan karya intelektual.

Pasal 20

Cukup jelas.

Pasal 21

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Informasi rahasia atau rahasia dagang meliputi seluruh informasi yang dirahasiakan baik berupa data yang disimpan dalam komputer atau media elektronik lainnya ataupun yang tidak. Beberapa contoh dari rahasia dagang yang berkaitan dengan kegiatan dan penggunaan teknologi informasi adalah ide-ide untuk program baru komputer atau media elektronik lainnya sebelum diberikan Hak Cipta, ide-ide baru untuk perangkat keras komputer atau media elektronik lainnya sebelum dipatenkan, daftar para pelanggan yang disimpan dalam disket dan media elektronik lainnya.

Pasal 22

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Dalam pemanfaatan teknologi informasi, Hak Pribadi (*privacy right*) merupakan hak sebagai berikut :

- perindungan terhadap data pribadi dan bebas dari
- a. Hak pribadi merupakan hak untuk menikmati kehidupan pribadi dan bebas dari segala macam gangguan.
  - b. Hak Pribadi merupakan hak untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa ada tindakan memata-matai.
  - c. Hak Pribadi merupakan Hak untuk mengawasi akses informasi tentang kehidupan pribadi dan data seseorang.

Ayat (3)  
Cukup jelas.

Pasal 23  
Cukup jelas.

Pasal 24  
Ketentuan ini tidak berlaku bagi penyedia jasa internet yang terlibat dalam penyediaan isi dari suatu layanan internet (penyedia jasa internet yang juga bertindak sebagai penerbit / *publisher*)

Pasal 25  
Cukup jelas.

Pasal 26  
Ayat (1)

Seseorang atau sekelompok orang dapat melakukan gugatan secara perwakilan atas nama masyarakat lainnya yang dirugikan tanpa harus terlebih dahulu memperoleh surat kuasa sebagaimana lazimnya kuasa hukum.

Gugatan secara perwakilan dimungkinkan apabila telah dipenuhinya hal-hal sebagai berikut :

1. Masyarakat yang dirugikan sangat besar jumlahnya, sehingga apabila gugatan tersebut diajukan secara perorangan menjadi tidak efektif.
2. Seseorang atau sekelompok masyarakat yang mewakili harus mempunyai kepentingan yang sama dan tuntutan yang sama dengan masyarakat yang diwakilinya, serta sama-sama merupakan korban atas suatu perbuatan dari orang atau lembaga yang sama.

Ganti kerugian yang dimohonkan dalam gugatan perwakilan dapat diajukan untuk mengganti kerugian-kerugian yang telah diderita, biaya pemulihan atas ketertiban umum, dan norma-norma kesusilaan yang telah terganggu, serta biaya perbaikan atas kerusakan-kerusakan yang diderita sebagai akibat langsung dari perbuatan tergugat.

Ayat (2)  
Cukup jelas

Ayat (3)  
Gugatan yang diajukan bukan merupakan tuntutan membayar ganti rugi hanya sebatas :

- a. Permohonan kepada pengadilan untuk memerintahkan seseorang melakukan tindakan hokum tertentu berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi.
- b. Menyatakan seseorang telah melakukan perbuatan melanggar hokum akibat tindakannya yang merugikan masyarakat.
- c. Memerintahkan seseorang untuk memperbaiki hal-hal yang terkait dengan prikehidupan pokok masyarakat yang dilanggarnya.

Yang dimaksud dengan biaya atau pengeluaran nyata adalah biaya yang benar-benar dapat dibuktikan telah dikeluarkan oleh organisasi yang bergerak di bidang pemanfaatan teknologi informasi.

Ayat (4)  
Cukup jelas



Ayat (1) Penggugat adalah pihak yang merasa haknya dilanggar, dapat berbentuk orang atau badan usaha dapat berbentuk badan hukum dan bukan badan hukum. Pihak lain dalam hal ini tergugat adalah pihak yang dianggap melanggar hak.

Ayat (2) Cukup jelas.

Pasal 28  
Cukup jelas.

Pasal 29

Ayat (1) Wilayah hukum Pengadilan Niaga berbeda dengan wilayah hukum Pengadilan Negeri. Wilayah hukum Pengadilan Niaga lebih luas dari Wilayah hukum Pengadilan Negeri karena wilayah hukum Pengadilan Niaga dapat meliputi beberapa wilayah hukum Pengadilan Negeri. Di Indonesia sampai saat ini ada 5 (lima) Pengadilan Niaga, yaitu Pengadilan Niaga Medan, Pengadilan Niaga Jakarta, Pengadilan Niaga Semarang, Pengadilan Niaga Surabaya dan Pengadilan Niaga Makassar atau Pengadilan Niaga terdapat hanya di kota-kota yang memiliki Kantor Balai Harta Peninggalan (*weeskamer*).

Ayat (2) Dalam hukum acara perdata berlaku pengecualian terhadap asas *actor sequitur forum rei* atau gugatan harus diajukan di wilayah hukum Pengadilan Negeri dalam hal ini Pengadilan Niaga dengan pengecualian bila tempat tinggal tergugat tidak diketahui sebagaimana diatur dalam hukum acara perdata.

Ayat (3) Cukup jelas.

Ayat (4) Cukup jelas.

Ayat (5) Cukup jelas.

Ayat (6) Cukup jelas.

Ayat (7) Cukup jelas.

Ayat (8) Cukup jelas.

Ayat (9) Cukup jelas.

Ayat (10) Cukup jelas.

Ayat (11) Cukup jelas.

Ayat (12) Cukup jelas.

Pasal 309

Ayat (1) Cukup jelas.

Ayat (2) Cukup jelas.

Ayat (3) Cukup jelas.

Hukum acara perdata dalam hal ini sebagaimana diatur yang berlaku.

Ayat (2) Upaya hukum terhadap putusan Pengadilan Niaga diajukan tanpa melalui upaya hukum kepada Pengadilan Tinggi.

Ayat (3) Putusan berkekuatan hukum tetap (BHT) atau *inkracht van gewijsde* adalah putusan Pengadilan Niaga yang mana tenggang waktu untuk mengajukan upaya hukum kasasi telah terlampaui.

Ayat (4) Putusan kasasi selalu *inkracht van gewijsde* atau berkekuatan hukum tetap dan dapat diajukan peninjauan kembali hanya dengan dua alasan tersebut.

Ayat (5) Cukup jelas.

#### Pasal 32

Ayat (1) Cukup jelas.

Ayat (2) Cukup jelas.

Ayat (3) Cukup jelas.

Ayat (4) Cukup jelas.

Ayat (5) Cukup jelas.

Ayat (6) Cukup jelas.

Ayat (7) Cukup jelas.

Ayat (8) Cukup jelas.

Ayat (9) Cukup jelas.

Ayat (10) Arbitrase yang dimaksud adalah dapat berupa lembaga arbitrase atau arbitrase ad hoc. Putusan arbitrase bersifat final dan mengikat sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

#### Pasal 33

Cukup jelas.

#### Pasal 34

Cukup jelas

Sesuai dengan ketentuan dalam Hukum Acara Pidana yang berlaku dalam upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana di bidang Teknologi Informasi diperlukan adanya penyidik yang mempunyai kemampuan di bidang Teknologi Informasi yang akan membantu pihak Kepolisian. Oleh karena itu perlu dibentuk penyidik Pejabat Pegawai Negeri Sipil (PPNS) yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi.

Ayat (2) ... di bidang teknologi informasi penyidik PPNS



yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi sebagaimana diatur dalam ketentuan ayat ini.

Ayat (3) Pelaksanaan penyidikan dalam rangka penegakan hukum terhadap tindak pidana di bidang teknologi informasi tetap berada dalam koordinasi Kepolisian Republik Indonesia.

Ayat (4)  
Cukup jelas.

#### Pasal 36

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan orang adalah orang perseorangan termasuk korporasi baik badan hukum maupun bukan badan hukum. Tindak pidana dalam ketentuan ini merupakan tindak pidana dalam penggunaan nama domain dengan menggunakan Hak Kekayaan Milik Orang lain dengan maksud untuk mendapat keuntungan ekonomis baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Misalnya perbuatan *cybersquatting*.

Ayat (2)  
Cukup jelas.

#### Pasal 37

Ketentuan dalam Pasal ini dimaksud untuk memberikan perlindungan terhadap pemilik dari perbuatan akses data secara melawan hukum atau tanpa hak baik dengan merusak atau tanpa merusak sistem pengaman yang digunakan untuk memproteksi data tersebut. Tindak pidana tersebut dapat digunakan melalui komputer atau internet atau media elektronik lainnya.

#### Pasal 38

Ayat (1)

Tindak pidana dalam ayat ini merupakan tindak pidana terhadap pengiriman data dari dan ke dalam sistem komputer atau jaringan komputer. Tindak pidana ini dapat dilakukan dengan menggunakan komputer atau internet atau media elektronik lainnya dengan maksud untuk mendapat keuntungan ekonomis bagi diri sendiri atau orang lain.

Ayat (2)  
Tindak pidana dalam ayat ini merupakan tindak pidana terhadap pengiriman data yang mengakibatkan terhambatnya komunikasi dalam sistem komputer atau jaringan komputer atau sistem komunikasi lainnya.

#### Pasal 39

Ayat (1)

Ketentuan dalam ayat ini dimaksud untuk memberikan perlindungan terhadap data atau program komputer atau data elektronik lainnya dari perbuatan melawan hukum.

Ayat (2)

Tindak pidana dalam ketentuan ayat ini merupakan tindak pidana terhadap data elektronik baik berupa perbuatan menggunakan, mengubah, maupun menambah data elektronik yang mengakibatkan kerugian ekonomis bagi orang lain.

Pasal 40

Ayat (1)

Sanksi pidana dalam pasal ini dimaksudkan untuk mengatasi tindakan-tindakan berupa pengambilan, penyadapan dan penyimpanan data kartu kredit atau alat pembayaran elektronik lainnya yang sewaktu-waktu dapat digunakan sebagai alat perbuatan melanggar hukum oleh orang yang tidak berwenang dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain.

Ayat (2)

Ketentuan ini dimaksud untuk memberikan perlindungan kepada pemilik kartu kredit atau alat pembayaran elektronik dalam melakukan transaksi secara elektronik.

Pasal 41

Ayat (1)

Tindak pidana dalam ketentuan ayat ini merupakan tindak pidana kesulitaan dalam bentuk data elektronik, tulisan, gambar atau rekaman dengan menggunakan media elektronik.

Ayat (2)

Tindak pidana dalam ketentuan ayat ini merupakan tindak pidana kesulitaan sebagaimana diatur dalam ayat (1) yang menggunakan anak-anak sebagai objeknya. Ketentuan dalam ayat ini dimaksud untuk memberikan perlindungan yang lebih baik terhadap anak sebagaimana berkembang dalam masyarakat internasional.

Ayat (3)

Tindak pidana dalam ketentuan ayat ini merupakan tindak pidana yang menggunakan media elektronik untuk melakukan tindak pidana kesulitaan terhadap anak.

Pasal 42

Cukup jelas.

Pasal 43

Cukup jelas.

TAMBAHAN LEMBARAN NEGARA NOMOR.....

**Arsip Artikel :.**

17 / 04 / 2004 : 09:13

Konsumen Dalam E-Commerce OLEH ESTHER DWI MAGFIRAH



Alvin Toffler dalam bukunya *The Third Wave* (1980) telah memprediksikan bahwa di era milenium ketiga teknologi akan memegang peranan yang signifikan dalam kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern ini akan mengimplikasikan berbagai perubahan dalam kinerja manusia. Salah satu produk inovasi teknologi telekomunikasi adalah internet (*interconnection networking*) yaitu suatu koneksi antar jaringan komputer. Aplikasi internet saat ini telah memasuki berbagai segmen aktivitas manusia, baik dalam sektor politik, sosial, budaya, maupun ekonomi dan bisnis. Dalam bidang perdagangan, internet mulai banyak dimanfaatkan sebagai media aktivitas bisnis terutama karena kontribusinya terhadap efisiensi. Aktivitas perdagangan melalui media internet ini populer disebut dengan *electronic commerce (e-commerce)*. *E-commerce* tersebut terbagi atas dua segmen yaitu *business to business e-commerce* (perdagangan antar pelaku usaha) dan *business to consumer e-commerce* (perdagangan antar pelaku usaha dengan konsumen).

Di Indonesia, fenomena *e-commerce* ini sudah dikenal sejak tahun 1996 dengan munculnya situs <http://www.sanur.com> sebagai toko buku on-line pertama. Meski belum terlalu populer, pada tahun 1996 tersebut mulai bermunculan berbagai situs yang melakukan *e-commerce*. Sepanjang tahun 1997-1998 eksistensi *e-commerce* di Indonesia sedikit terabaikan karena krisis ekonomi namun di tahun 1999 hingga saat ini kembali menjadi fenomena yang menarik perhatian meski tetap terbatas pada minoritas masyarakat Indonesia yang mengenal teknologi. Salah seorang pakar internet Indonesia, Budi Raharjo, menilai bahwa Indonesia memiliki potensi dan prospek yang cukup menjanjikan untuk pengembangan *e-commerce*. Berbagai kendala yang dihadapi dalam pengembangan *e-commerce* ini seperti keterbatasan infrastruktur, ketiadaan undang-undang, jaminan keamanan transaksi dan terutama sumber daya manusia bisa diupayakan sekaligus dengan upaya pengembangan pranata *e-commerce* itu (Info Komputer edisi Oktober 1999: 7).

Bagaimanapun, kompetensi teknologi dan manfaat yang diperoleh memang seringkali harus melalui proses yang cukup panjang. Namun mengabaikan pengembangan kemampuan teknologi akan menimbulkan eksese negatif di masa depan. Keterbukaan dan sifat proaktif serta antisipatif merupakan alternatif yang dapat dipilih dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi. *Learning by doing* adalah alternatif terbaik untuk menghadapi fenomena *e-commerce* karena mau tak mau Indonesia sudah menjadi bagian dari pasar *e-commerce* global. Meski belum sempurna, segala sarana dan prasarana yang tersedia dapat dimanfaatkan sambil terus direvisi selaras dengan perkembangan mutakhir. Dalam bidang hukum misalnya, hingga saat ini Indonesia belum memiliki perangkat hukum yang mengakomodasi perkembangan *e-commerce*. Padahal pranata hukum merupakan salah satu ornamen utama dalam bisnis.

Dengan tiadanya regulasi khusus yang mengatur mengatur perjanjian virtual, maka secara otomatis perjanjian-perjanjian di internet tersebut akan diatur oleh hukum perjanjian non elektronik yang berlaku. Hukum perjanjian Indonesia menganut asas kebebasan berkontrak berdasarkan pasal 1338 KUHPerd. Asas ini memberi kebebasan kepada para pihak yang sepakat untuk membentuk suatu perjanjian untuk menentukan sendiri bentuk serta isi suatu perjanjian. Dengan demikian para pihak yang membuat perjanjian dapat mengatur sendiri hubungan hukum diantara mereka. Sebagaimana dalam perdagangan konvensional, *e-commerce* menimbulkan perikatan antara para pihak untuk memberikan suatu prestasi. Implikasi dari perikatan itu adalah timbulnya hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh para pihak yang terlibat. Didalam hukum perikatan Indonesia dikenal apa yang disebut ketentuan hukum pelengkap. Ketentuan tersebut tersedia untuk dipergunakan oleh para pihak yang membuat perjanjian apabila ternyata perjanjian yang dibuat mengenai sesuatu hal ternyata kurang lengkap atau belum mengatur sesuatu hal. Ketentuan hukum pelengkap itu terdiri dari ketentuan umum dan ketentuan khusus untuk jenis perjanjian tertentu.

Jual-beli merupakan salah satu jenis perjanjian yang diatur dalam KUHPerd, sedangkan *e-commerce* pada dasarnya merupakan model transaksi jual-beli modern yang mengimplikasikan inovasi teknologi seperti internet sebagai media transaksi. Dengan demikian selama tidak diperjanjikan lain, maka ketentuan umum tentang perikatan dan



perjanjian jual-beli yang diatur dalam Buku III KUHPerd berlaku sebagai dasar hukum aktifitas *e-commerce* di Indonesia. Jika dalam pelaksanaan transaksi *e-commerce* tersebut timbul sengketa, maka para pihak dapat mencari penyelesaiannya dalam ketentuan tersebut. Akan tetapi permasalahannya tidaklah sesederhana itu. *E-commerce* merupakan model perjanjian jual-beli dengan karakteristik dan aksentuasi yang berbeda dengan model transaksi jual-beli konvensional, apalagi dengan daya jangkau yang tidak hanya lokal tapi juga bersifat global. Adaptasi secara langsung ketentuan jual-beli konvensional akan kurang tepat dan tidak sesuai dengan konteks *e-commerce*. Oleh karena itu perlu analisis apakah ketentuan hukum yang ada dalam KUHPerd dan KUHD sudah cukup relevan dan akomodatif dengan hakekat *e-commerce* atau perlu regulasi khusus yang mengatur tentang *e-commerce*.

Beberapa permasalahan hukum yang muncul dalam bidang hukum dalam aktivitas *e-commerce*, antara lain:

1. otentikasi subyek hukum yang membuat transaksi melalui internet;
2. saat perjanjian berlaku dan memiliki kekuatan mengikat secara hukum ;
3. obyek transaksi yang diperjualbelikan;
4. mekanisme peralihan hak;
5. hubungan hukum dan pertanggungjawaban para pihak yang terlibat dalam transaksi baik penjual, pembeli, maupun para pendukung seperti perbankan, *internet service provider* (ISP), dan lain-lain;
6. legalitas dokumen catatan elektronik serta tanda tangan digital sebagai alat bukti .
7. mekanisme penyelesaian sengketa;
8. pilihan hukum dan forum peradilan yang berwenang dalam penyelesaian sengketa.

Sebagai fenomena yang relatif baru, bertransaksi bisnis melalui internet memang menawarkan kemudahan . Namun memanfaatkan internet sebagai fondasi aktivitas bisnis memerlukan tindakan terencana agar berbagai implikasi yang menyertainya dapat dikenali dan diatasi.

*E-commerce* terdiri dari dua kategori *business to business e-commerce* dan *business to consumer e-commerce*.

- *Business to consumer e-commerce* berhubungan dengan *customer life cycle* dari *awareness* sebuah produk pada prospek *customer* sampai dengan *order* dan pembayaran atau juga sampai dengan pelayanan dan dukungan kepada *customer*. Alat yang digunakan dalam *cycle* ini adalah *business to customer web site*.
- *Business to business e-commerce* melibatkan *cycle* dari *awareness*, riset produk, perbandingan, pemilihan *supplier* *sourcing*, transaksi *fulfillment*, *post sales support*. Alat yang berperan adalah EDI, dan *business to business web site* (Komputer

asuransi, dan pihak terkait lainnya (Utoyo, 1999: 5). Segmen *business to business e-commerce* memang lebih mendominasi pasar karena nilai transaksinya yang tinggi, namun level *business to consumer e-commerce* juga memiliki pangsa pasar tersendiri yang potensial.