

KONSEPSI PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN E-COMMERCE DALAM TRANSAKSI DI INTERNET

Elisabeth

Program Studi Komputerisasi Akuntansi
STMIK Profesional Makassar
lisastmikprof@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat perlindungan hak-hak konsumen dalam transaksi E-Commerce. Hukum positif di Indonesia memang belum ada yang mengatur secara khusus dan rinci tentang transaksi E-Commerce. Penelitian ini menggunakan penelitian sosial dengan pendekatan normatif dan yuridis dan bahan hukum primer yang meliputi data sekunder. Teknik analisis data ini menggunakan kombinasi deduktif dan induktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dapatkah hukum positif yang telah ada sekarang mengisi kekosongan hukum mengenai E-Commerce, terutama mengenai perlindungan hukum bagi hak-hak konsumen.

Kata Kunci : E-commerce, Transaksi Internet

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa “revolusi”-nya. Di awal tahun 1970-an, teknologi PC atau Personal Computer mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti mini computer. Dengan seperangkat komputer yang dapat ditaruh di meja kerja (desktop), seorang manajer atau teknisi dapat memperoleh data atau informasi yang telah diolah oleh komputer (dengan kecepatan yang hampir sama dengan kecepatan mini computer, bahkan mainframe). Kegunaan komputer di perusahaan tidak hanya untuk

meningkatkan efisiensi, namun lebih jauh untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif. Tidak seperti halnya pada era komputerisasi dimana komputer hanya menjadi “milik pribadi” Divisi EDP (Electronic Data Processing) perusahaan, di era kedua ini setiap individu di organisasi dapat memanfaatkan kecanggihan komputer, seperti untuk mengolah database, spreadsheet, maupun data processing (end-user computing). Pemakaian komputer di kalangan perusahaan semakin marak, terutama didukung dengan alam kompetisi yang telah berubah dari monopoli menjadi pasar bebas. Secara tidak langsung, perusahaan yang telah memanfaatkan

teknologi komputer sangat efisien dan efektif dibandingkan perusahaan yang sebagian prosesnya masih dikelola secara manual. Pada era inilah komputer memasuki babak barunya, yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi perusahaan, terutama yang bergerak di bidang pelayanan atau jasa.

Tidak dapat disangkal lagi bahwa kepuasan pelanggan terletak pada kualitas pelayanan. Pada dasarnya, seorang pelanggan dalam memilih produk atau jasa yang dibutuhkannya, akan mencari perusahaan yang menjual produk atau jasa tersebut: cheaper (lebih murah), better (lebih baik), dan faster (lebih cepat). Oleh karena itu, kunci dari kinerja perusahaan adalah pada proses yang terjadi baik di dalam perusahaan (back office) maupun yang langsung bersinggungan dengan pelanggan (front office). Penerapan teknologi seperti Melalui transaksi perdagangan ini konsep pasar tradisional (penjual dan pembeli secara fisik bertemu) berubah menjadi sistem Telemarketing (jarak jauh menggunakan internet).

Alasan ini didasarkan kepada suatu realitas bahwa transaksi e-commerce yang memanfaatkan media internet sifatnya tidak hanya sebatas lingkup lokal atau nasional

tetapi berjalan tanpa batas, sehingga menimbulkan *choice of law*, *choice of forum* dan masalah yurisdiksi.

B. PEMBAHASAN

Mempelajari E-Commerce sebenarnya cukup mudah, karena tidak jauh berbeda dengan memahami bagaimana perdagangan atau bisnis selama ini dijalankan. Yang membedakannya adalah diikutsertakannya teknologi komputer dan telekomunikasi secara intensif sebagai sarana untuk melakukan dua hal utama.

Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan e-commerce. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia. Dengan menghubungkan jaringan komputer perusahaan dengan internet, perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan e-commerce, sehingga istilah E-Commerce pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.

Faktor-faktor yang mendorong perkembangan dari e-commerce antara lain

a. E-Commerce memiliki kemampuan untuk menjangkau lebih banyak pelanggan dan setiap pelanggan dapat mengakses seluruh informasi secara terus menerus.

b. E-Commerce dapat mendorong kreatifitas dari pihak penjual secara cepat dan tepat dan pendistribusian informasi yang disampaikan berlangsung secara periodik.

c. E-Commerce dapat menciptakan efisiensi yang tinggi, murah serta informatif.

d. E-Commerce dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan pelayanan yang cepat, murah, aman dan akurat.

e. E-Commerce tidak hanya dilakukan dalam suatu wilayah tertentu saja, namun tidak terbatas oleh ruang dan waktu dimanapun berada.

Pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi e-commerce adalah :

a. Penjual, yaitu perusahaan yang menawarkan produknya baik barang maupun jasa melalui jaringan internet.

b. Konsumen, yaitu pihak yang ingin memperoleh pelayanan barang atau jasa dari penjual, dengan sistem pembayaran yang telah diperjanjikan sebelumnya (baik menggunakan kartu kredit maupun secara tunai).

c. Acquirer (Pihak perantara penagihan yaitu pihak yang meneruskan tagihan kepada penerbit berdasarkan tagihan yang telah masuk kepadanya yang telah diberikan oleh penjual dan pihak inilah yang melakukan pembayaran terhadap penjual) dan (pihak perantara pembayaran yaitu bank dimana pembayaran kredit dilakukan oleh pemegang kartu kredit kemudian akan mengirimkan pembayaran tersebut kepada penerbit kartu kredit).

d. Issuer (perusahaan kartu kredit yang menerbitkan kartu), DiIndonesia ada beberapa lembaga yang diizinkan untuk menerbitkan kartu kredit, yaitu :

1). Bank dan lembaga keuangan bukan bank. Tidak semua bank dapat menerbitkan kartu kredit, hanya bank yang memperoleh izin dari Card International dapat menerbitkan kartu kredit seperti Master dan Visa Card.

2). Perusahaan non bank dalam hal ini PT. Dinner Jaya Indonesia Internasional yang membuat perjanjian dengan perusahaan yang ada di luar negeri.

3). Perusahaan yang membuka cabang dari perusahaan induk yang ada di luar negeri, yaitu American Express.

Dalam e-commerce, sistem pembayaran yang digunakan adalah antara lain menggunakan :

1) Tunai atau electronic cash.

Sistem ini mirip dengan pemakaian uang tunai dalam kegiatan sehari-hari, dimana konsumen akan membayar dengan koin atau uang kertas kepada penjual. Dalam sistem E-Commerce nilai dari koin atau uang kertas ini akan digantikan oleh nilai digital (digital value) atau dengan digital token.

Beberapa contoh dari sistem ini adalah; NetCash, VisaCash, Ecash, Millicent, CyberCoin, WorldPay

2) Sistem debit.

Pada sistem debit pembayaran dilakukan dengan cara mengambil (di debit) dari rekening konsumen. Contoh dari sistem ini antara adalah; Bank Internet Payment System (BIPS), FSTC Electronic Check (Echeck), Ecount.

3) Sistem kredit

Pada Sistem ini kewajiban pembayaran dialihkan kepada pihak ketiga. Pedagang akan menerima pembayaran dari pihak ketiga (perantara), sementara penagihan pembayaran terhadap konsumen akan dilakukan oleh pihak ketiga. Sistem ini terdiri dari Credit Card over HTTP/SSL dan SET.

4) Digital Cash

Digital cash adalah bentuk elektronik dari uang yang kita kenal sehari-hari. Digital

Cash dapat dibeli dari Bank yang menerbitkannya. Digital Cash ini dikembangkan oleh David Chaum yang dikenal sebagai bapak uang elektronik. Uang elektronik yang dikeluarkan DigiCash diberi nama Ecash

5) CyberCash

CyberCash adalah sebuah cara pembayaran yang ditujukan terutama untuk transaksi pembayaran barang-barang yang berharga murah (micropayments) di internet, karena kartu kredit tidak dapat digunakan untuk transaksi yang nilainya di bawah minimum pembelian. Dalam skenario CyberCash konsumen diberi sebuah dompet elektronik yang disebut wallet. Wallet tersebut dipasang pada komputer konsumen dan dijalankan browser pada saat konsumen berbelanja.

6) First Virtual

First Virtual adalah sebuah perusahaan jasa pelayanan pembayaran transaksi di internet dengan menggunakan kartu kredit. First Virtual bertindak sebagai perantara antara konsumen, pengelola kartu kredit dan pedagang.

7) NetChex

NetChex adalah cek elektronik yang ditulis konsumen dengan menggunakan perangkat lunak yang dikeluarkan NetChex. Sebelum konsumen dapat menggunakan NetChex

terlebih dahulu harus mendaftar ke NetChex untuk mendapatkan shadow account. Waktu konsumen menulis cek yang digunakan bukan lagi nomor rekening asli tapi menggunakan shadow account, sehingga nomor rekening bank dan data sensitif lainnya tidak perlu ditransmisikan lewat internet.

8). E-Gold

Hampir sama dengan digitalCash, E-Gold juga merupakan uang elektronik yang dikeluarkan oleh perusahaan E-Gold tapi dalam bentuk emas, sehingga nilai uangnya akan mengikuti harga emas dipasaran. Untuk dapat menggunakan E-Gold konsumen dan pedagang harus mendaftar terlebih dahulu untuk mendapatkan account dari E-Gold. Pembayaran dilakukan dengan mentransfer E-Gold dalam jumlah tertentu ke account E-Gold pedagang.

Permasalahan Mendasar dalam e-commerce.

Permasalahan-permasalahan yang mendasar dalam e-commerce adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan yang bersifat substantif,

a). Keaslian data message dan digital signature.

Keabsahan data message ini menjadi persoalan yang sangat vital dalam e-commerce, karena data message inilah yang

dijadikan dasar utama terbentuknya suatu kontrak, baik itu dalam hubungannya dengan kesepakatan ketentuan-ketentuan dan persyaratan kontrak ataupun dengan substansi kesepakatan itu sendiri.

b). Keabsahan (Validity).

Keabsahan suatu kontrak tergantung pada pemenuhan syarat-syarat kontrak. Apabila syarat-syarat kontrak telah terpenuhi, yang terutama adalah adanya kesepakatan atau persetujuan antara para pihak, maka kontrak dinyatakan terjadi. Dalam e-commerce ini, terjadinya kesepakatan sangat erat hubungannya dengan penerimaan atas absah dan otentiknya data message yang memuat kesepakatan itu.

c.). Kerahasiaan (Privacy)

Kerahasiaan ini meliputi data dan atau informasi dan juga perlindungan terhadap data dan informasi tersebut dari akses yang tidak sah dan berwenang.

d). Keamanan (Security)

Masalah keamanan merupakan masalah penting karena keberadaannya menciptakan rasa nyaman bagi para pengguna (user) dan pelaku bisnis untuk tetap menggunakan media elektronik sebagai kepentingan bisnisnya.

e). Ketersediaan (availability).

Permasalahan lain yang harus diperhatikan juga adalah keberadaan informasi yang

dibuat dan ditransmisikan secara elektronik yang harus ada setiap kali dibutuhkan.

2. Permasalahan yang bersifat prosedural.

Yaitu pengakuan dan daya mengikat putusan hakim dari negara lain untuk diberlakukan dan dilaksanakan di negeri lawan, sekalipun hal ini memakai instrumen-instrumen internasional.

Sepanjang menyangkut permasalahan-permasalahan pidana, suatu negara memiliki yurisdiksi^[1] sebagai berikut :

- a). Yurisdiksi dengan prinsip teritorial yaitu setiap negara mempunyai yurisdiksi terhadap kejahatan-kejahatan yang dilakukan diwilayahnya, terhadap setiap orang dan setiap benda yang berada dalam wilayahnya.
- b). Yurisdiksi berdasarkan kewarganegaraan atau kebangsaan
- c). Yurisdiksi berdasarkan perlindungan kepentingan penting negara. Berdasarkan prinsip ini, suatu negara dapat melaksanakan yurisdiksinya terhadap warga negara lain yang melakukan kejahatan di luar negeri yang bisa mengancam kepentingan keamanan, kemerdekaan dan integritasnya.
- d). Yurisdiksi Universal, yaitu bahwa setiap negara mempunyai yurisdiksi untuk mengadili tindak kejahatan tertentu apabila

kejahatan tersebut mengancam atau memiliki karakter membahayakan rakyat internasional tanpa melihat siapa pelaku, warga negara mana dan tempat kejadiannya dimana.

Cyberlaw Dalam E-Commerce

Hak dan kewajiban tidak ada artinya jika tidak dilindungi oleh hukum yang dapat menindak mereka yang mengingkarinya. Sebuah dokumen untuk dapat diajukan ke depan pengadilan harus mengikuti tiga aturan utama:

1. The rule of authentication;
2. Hearsay rule; dan
3. The Best Evidence rule.

Pengadilan modern telah dapat mengadaptasi ketiga jenis aturan ini di dalam sistem e-commerce. Masalah autentifikasi misalnya telah dapat terpecahkan dengan memasukkan unsur-unsur origin dan accuracy of storage jika email ingin dijadikan sebagai barang bukti (sistem email telah diaudit secara teknis untuk membuktikan bahwa hanya orang tertentu yang dapat memiliki email dengan alamat tertentu, dan tidak ada orang lain yang dapat mengubah isi email ataupun mengirimkannya selain yang bersangkutan). Dalam melakukan kegiatan e-commerce, tentu saja memiliki payung hukum, terutama di negara Indonesia. Undang-

Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Internet dan Transaksi Elektronik, walaupun belum secara keseluruhan mencakup atau memayungi segala perbuatan atau kegiatan di dunia maya, namun telah cukup untuk dapat menjadi acuan atau patokan dalam melakukan kegiatan cyber tersebut.

Beberapa pasal dalam Undang-Undang Internet dan Transaksi Elektronik yang berperan dalam e-commerce adalah sebagai berikut :

1. Pasal 2

Undang-Undang ini berlaku untuk setiap Orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

2. Pasal 9

Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui Sistem Elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan.

3. Pasal 10

(1) Setiap pelaku usaha yang menyelenggarakan Transaksi Elektronik

dapat disertifikasi oleh Lembaga Sertifikasi Keandalan.

(2) Ketentuan mengenai pembentukan Lembaga Sertifikasi Keandalan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

4. Pasal 18

(1) Transaksi Elektronik yang dituangkan ke dalam Kontrak Elektronik mengikat para pihak.

(2) Para pihak memiliki kewenangan untuk memilih hukum yang berlaku bagi Transaksi Elektronik internasional yang dibuatnya.

(3) Jika para pihak tidak melakukan pilihan hukum dalam Transaksi Elektronik internasional, hukum yang berlaku didasarkan pada asas Hukum Perdata Internasional.

(4) Para pihak memiliki kewenangan untuk menetapkan forum pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya yang berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari Transaksi Elektronik internasional yang dibuatnya.

(5) Jika para pihak tidak melakukan pilihan forum sebagaimana dimaksud pada ayat (4), penetapan kewenangan pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya yang berwenang

menangani sengketa yang mungkin timbul dari transaksi tersebut, didasarkan pada asas Hukum Perdata Internasional

5. Pasal 20

(1) Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, Transaksi Elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim Pengirim telah diterima dan disetujui Penerima.

(2) Persetujuan atas penawaran Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus dilakukan dengan pernyataan penerimaan secara elektronik.

6. Pasal 21

(1) Pengirim atau Penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui Agen Elektronik.

(2) Pihak yang bertanggung jawab atas segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur sebagai berikut:

a. jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi;

b. jika dilakukan melalui pemberian kuasa, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa; atau

c. jika dilakukan melalui Agen Elektronik, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab penyelenggara Agen Elektronik.

(3) Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagal beroperasinya Agen Elektronik akibat tindakan pihak ketiga secara langsung terhadap Sistem Elektronik, segala akibat hukum menjadi tanggung jawab penyelenggara Agen Elektronik.

(4) Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagal beroperasinya Agen Elektronik akibat kelalaian pihak pengguna jasa layanan, segala akibat hukum menjadi tanggung jawab pengguna jasa layanan.

(5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik.

7. Pasal 22

(1) Penyelenggara Agen Elektronik tertentu harus menyediakan fitur pada Agen Elektronik yang dioperasikannya yang memungkinkan penggunanya melakukan perubahan informasi yang masih dalam proses transaksi.

(2) Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggara Agen Elektronik tertentu sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

8. Pasal 30

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.

(3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

9. Pasal 46

(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah).

(2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah).

(3) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).

Kasus dalam e-Commerce

Dalam beberapa dekade terakhir ini, banyak sekali perbuatan-perbuatan pemalsuan (forgery) terhadap surat-surat dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan bisnis. Perbuatan-perbuatan pemalsuan surat itu telah merusak iklim bisnis di Indonesia. Dalam KUH Pidana memang telah terdapat Bab khusus yaitu Bab XII yang mengkriminalisasi perbuatan-perbuatan pemalsuan surat, tetapi ketentuan-ketentuan tersebut sifatnya masih sangat umum. Seyogyanya Indonesia memiliki ketentuan-ketentuan pidana khusus yang berkenaan dengan pemalsuan surat atau dokumen dengan membedakan jenis surat atau dokumen pemalsuan, yang merupakan *lex specialist* di luar KUH Pidana.

Kejahatan lainnya yang dikategorikan sebagai *cybercrime* dalam kejahatan bisnis adalah *Cyber Fraud*, yaitu kejahatan yang dilakukan dengan melakukan penipuan lewat internet, salah satu diantaranya adalah dengan melakukan kejahatan terlebih

dahulu yaitu mencuri nomor kartu kredit orang lain dengan *meng-hack* atau membobol situs pada internet.

Satu lagi kasus yang berkaitan dengan cybercrime di Indonesia, kasus tersebut diputus di Pengadilan Negeri Sleman dengan Terdakwa Petrus Pangkur alias Bonny Diobok Obok. Dalam kasus tersebut, terdakwa didakwa melakukan Cybercrime. Dalam amar putusannya Majelis Hakim berkeyakinan bahwa Petrus Pangkur alias Bonny Diobok Obok telah membobol kartu kredit milik warga Amerika Serikat, hasil kejahatannya digunakan untuk membeli barang-barang seperti helm dan sarung tangan merk AGV. Total harga barang yang dibelinya mencapai Rp. 4.000.000,- (Pikiran Rakyat, 31 Agustus 2002).

Namun, beberapa contoh kasus yang berkaitan dengan cybercrime dalam kejahatan bisnis jarang yang sampai ke meja hijau, hal ini dikarenakan masih terjadi perdebatan tentang regulasi yang berkaitan dengan kejahatan tersebut. Terlebih mengenai UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Internet dan Transaksi Elektronik yang sampai dengan hari ini walaupun telah disahkan pada tanggal 21 April 2008 belum dikeluarkan Peraturan Pemerintah untuk sebagai penjelasan dan pelengkap terhadap pelaksanaan Undang-Undang tersebut.

C. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Permasalahan yang mendasar dalam e-commerce antara lain:

Pertama, di dalam dunia maya, virtualisasi merupakan konsep utama yang mendasari bentuk dan struktur sebuah perusahaan. **Kedua**, model bisnis yang diterapkan cenderung menghilangkan segala bentuk mediasi.

Ketiga, batasan antara produsen dan konsumen menjadi kabur.

Keempat, kenyataan bahwa sebuah perusahaan virtual tidak dapat mengerjakan seluruh bisnisnya sendiri, melainkan harus melakukan kerja sama dengan berbagai perusahaan virtual lainnya (seperti merchants, content providers, technology vendors, dsb.).

Kelima, sumber daya utama yang mutlak dibutuhkan dalam proses penciptaan produk dan jasa adalah pengetahuan (knowledge).

Dari kelima prinsip utama di atas terlihat bahwa perumusan dan pengembangan cyberlaw harus dilakukan secara ekstra hati-hati. Dunia maya merupakan satu-satunya arena bisnis saat ini yang telah menerapkan konsep pasar bebas dan globalisasi informasi secara hampir

sempurna. Keberadaan cyberlaw pada dasarnya sangat dibutuhkan bukan semata-mata untuk melindungi hak-hak konsumen atau menegakkan keadilan dalam aturan main bisnis, namun lebih jauh untuk mencegah terjadinya “chaos” di dunia maya.

2. Penerapan cyberlaw yang bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar ekonomi digital dapat berakibat tidak berkembangnya model transaksi bisnis modern ini. Pemikiran
3. Kasus-kasus cybercrime dalam bidang e-commerce sebenarnya banyak sekali terjadi, namun ditengah keterbatasan teknologi dan sumber daya manusia dibidang penyelidikan dan penyidikan, banyak kasus yang tidak terselesaikan bahkan tidak sempat dilaporkan oleh korban.

Saran

1. Agar ditingkatkan Sumber Daya Manusia para penegak hukum di Indonesia, melalui pelatihan-pelatihan yang secara khusus membahas permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan teknologi informasi khususnya bidang e-commerce.
2. Pemerintah agar mensosialisasikan Undang-Undang Nomo 11 Tahun 2008

Tentang Internet Dan Transaksi Elektronik dna segera mengeluarkan Peraturan Pemerintah sebagai pedoman pelaksana undang-undnag tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Wahid, Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara, Cyber Crime*, Refika Aditama, Bandung, 2005
- [2] Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara, Perkembangan Kajian Cyber Crime Di Indonesia*, Rajawali Pers, Jakarta, 2006
- [3] Budi Rahardjo *Keamanan Sistem Informasi Berbasis Internet*, insane Indonesia, bandung 1998-2005.
- [4] Didik M Arief Mansur, Gultom, Elisatris, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika Aditama, Bandung, cet.ke-2, 2009
- [5] Ricardus Eko Indrajit, *E-Business; Konsep dan Aplikasi E-Business*, Edisi Koleksi dan Pemikiran.
- [6] Ricardus Eko Indrajit, *E-Commerce; Kiat dan Strategi di Dunia Maya*, Edisi Koleksi dan Pemikiran.
- [7] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

