

Jurnal Teknik, Kesehatan dan Ilmu Sosial

PENEGAKAN HUKUM UNTUK PELAKU TERKAIT E-COMMERCE SEBAGAI BENTUK DARI PERLUASAN EKONOMI

Anto Tulum, S.E., S.S., M.Si.¹, Dra. Yuanita, M.Si.² dan Zetria Erma, S.H., M.Hum.³

¹Dosen Tetap Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi ITMI Medan, Jl. Timah Putih Blok G. 15-17
Komplek Asia Mega Mas Medan 20224 Telp. (061) 7356888

²Dosen Tetap Fakultas Ekonomi, Universitas Pembangunan Masyarakat Indonesia, Jl. Teladan No. 15
Medan 20214 Telp. (061) 7872060

³Dosen Tetap Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Masyarakat Indonesia, Jl. Teladan No. 15
Medan 20214 Telp. (061) 7872060

¹e-mail : antosintatulim@gmail.com

²e-mail : yuanitasdom@gmail.com

³e-mail : zetriaermaupmi2018@gmail.com

Abstrak

Perdagangan bebas mempunyai arti khusus ketika perdagangan diartikan sebagai proses tukar-menukar yang didasarkan atas kehendak suka rela dari masing-masing pihak tanpa dibatasi ruang dan waktu. Aspek tanpa dibatasi ruang dan waktu menjadi penting dalam perdagangan bebas karena akibat dari perluasan perdagangan dunia yang terjadi sehingga bisa dikatakan perdagangan bebas muncul karena melihat adanya manfaat dari pengembangan arus teknologi. Perluasan ekonomi berdampak pada berkembangnya kemajuan teknologi perdagangan bebas antar negara. melalui perdagangan internasional melahirkan aturan perdagangan bebas serta lebih fokus pada pengembangan pasar bebas atau cepat dalam suatu kehidupan tanpa batas. Wujud dari akibat perluasan perdagangan bebas adalah munculnya fenomena electronic commerce. Penelitian ini mencoba menganalisis permasalahan bagaimana penegakan hukum untuk pelaku terkait e-commerce sebagai bentuk dari perluasan ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif atau yuridis normatif dan bersifat deskriptif analisis dengan bentuk penelitian desk study. Penelitian hukum kepustakaan adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, tantangan hukum dalam pembangunan e-commerce yaitu bentuk badan hukum, perizinan, aspek legalitas dan perlindungan hukum para pihak dalam komunitas e-commerce dan kedua, peran pemerintah dalam pembangunan bisnis e-commerce adalah dengan melakukan perbaikan sistem hukum nasional sesuai dengan dinamika perkembangan telematika dan menerbitkan regulasi yang memuat aspek pendanaan, perpajakan, perlindungan konsumen, pendidikan atau sumber daya manusia, infrastruktur jaringan komunikasi, logistik, keamanan siber serta manajemen pelaksana peta jalan e-commerce.

Kata Kunci : Penegakan Hukum, Pelaku Terkait e-commerce dan Perluasan Ekonomi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi menggambarkan proses percepatan interaksi yang luas dalam bidang politik, teknologi, ekonomi, sosial dan budaya. perkembangan merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan multi lapis dan multi dimensi proses atau fenomena hidup serta pelaksanaan yang terjadi.

Perkembangan dimaksudkan sebagai proses pengintegrasian perekonomian negara-negara ke arah masyarakat ekonomi dunia yang saling terkait, saling tergantung dan saling pengaruh mempengaruhi. Perkembangan ekonomi diperlihatkan oleh saling tergantung dan bahkan pengintegrasian produksi. Perkembangan menimbulkan akibat yang sangat besar terhadap aspek kehidupan bermasyarakat terutama aspek hukum, globalisasi hukum terjadi dalam arti substansi berbagai Undang-undang dan kontrak-kontrak menyebar melewati batas-batas ruang lingkup suatu negara semakin menjadi samar.

Namun, dari hal demikian juga tampak bahwa hukum antar negara-negara di dunia menjadi semakin terintegrasi.

Teknologi informasi di Indonesia berkembang pesat, menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia berjumlah 132,7 juta atau 52% dari jumlah penduduk Indonesia. Dari jumlah tersebut peringkat pertama diduduki pengguna di pulau Jawa sebesar 86,3 juta orang (65%). Hal ini disebabkan selain karena sebaran penduduk tetapi juga karena kesiapan infrastruktur jaringan komunikasi yang lebih baik di pulau Jawa dibandingkan dengan pulau yang lain. Jika dibandingkan dengan hasil survei pada tahun 2016 pengguna internet Indonesia berada pada angka 88 juta pengguna. Peningkatan ini sebanding dengan meningkatnya perkembangan teknologi gadget (*smartphone*) yang semakin murah dan kompetitif

Jurnal Teknik, Kesehatan dan Ilmu Sosial

atau perbaikan infrastruktur komunikasi oleh operator telekomunikasi di Indonesia.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dan pergeseran yang cepat dalam suatu kehidupan tanpa batas di era globalisasi ini. Globalisasi merupakan proses penghapusan berbagai kendali yang menghalangi gerak kinerja perdagangan dan modal untuk merentangkan jangkauan seluas bola dunia.

Perkembangan yang pesat dari teknologi telekomunikasi dan teknologi komputer menghasilkan internet yang multifungsi. Perkembangan ini membawa kita ke ambang revolusi ke empat dalam sejarah pemikiran manusia bila ditinjau dari konstruksi pengetahuan umat manusia yang dicirikan dengan cara berfikir yang tanpa batas (*borderless way of thinking*). Percepatan teknologi semakin lama semakin meningkat yang menjadi sebab material perubahan yang terus-menerus dalam semua interaksi dan aktivitas masyarakat informasi.

Dalam dunia perdagangan global saat ini, transaksi elektronik adalah suatu hal yang tidak dapat dihindarkan. *Electronic commerce (E-commerce)* adalah suatu contoh dari kemajuan teknologi informasi di mana transaksi bisnis tidak lagi dilakukan secara konvensional yang mengharuskan pembeli berinteraksi langsung dengan penjual atau adanya keharusan menggunakan uang tunai. Tetapi, penjual diwakili oleh suatu sistem yang melayani pembeli secara *online* dengan melalui media jaringan komputer. Dalam melakukan transaksi seorang pembeli berhadapan dan berkomunikasi dengan sistem yang mewakili penjual. Oleh karena itu, *E-commerce* ini membutuhkan infrastruktur sistem yang mampu menjamin keamanan transaksi tersebut.

Era perdagangan global membutuhkan dukungan *digital economy* yang tercermin dengan lahirnya aktivitas perdagangan secara elektronik (*electronic trading*) dalam berbagai bentuk kegiatan seperti perdagangan *retail*, pelelangan barang, penawaran jasa dan sebagainya. Sebagai konsekuensinya toko tradisional digantikan oleh toko elektronik yang dikenal dengan nama: *cyberstore*, *virtual store*, *digital market*, *electronic mall*, *online shop* dan lain sebagainya. Pertumbuhan digital ekonomi ini tentunya memberikan dampak positif ataupun negatif terhadap kehidupan ekonomi global yang tidak lagi mengenal batas teritorial suatu negara.

Pertumbuhan industri *e-commerce* dalam negeri semakin pesat di tengah perlambatan laju ekonomi tanah air. Terlebih kebanyakan pelaku bisnis *e-commerce* di tanah air berskala kecil dan menengah (UKM). Seperti yang kita ketahui, bisnis UKM menjadi usaha yang paling tahan banting di saat krisis ekonomi sekalipun. Melalui industri *e-commerce* dapat terus dikembangkan dan

mendukung perekonomian Indonesia yang diprediksi menjadi kekuatan ekonomi baru dunia pada tahun 2020 nanti.

Pemerintah Indonesia ingin menempatkan Indonesia sebagai negara digital ekonomi terbesar di Asia Tenggara pada tahun 2020. Kondisinya saat ini banyak pelaku bisnis *e-commerce* pemula (*startup*) baik perdagangan *online* maupun *startup* digital dengan ide-ide segar dan inovatif yang kurang memiliki akses atau pendanaan untuk mengembangkan bisnisnya. Pemerintah akan mendorong tumbuhnya *technopreneurs* baru baik dengan menggandeng mentor *technopreneurs* terkemuka, pusat data, *technopark* serta memberikan pendanaan. Bagi pelaku bisnis UKM diharapkan mampu naik tingkat menjadi pelaku usaha besar bahkan menggurita hingga internasional.

Penguatan infrastruktur teknis, strategi bisnis dan strategi pemasaran digital tak diragukan memainkan peranan penting untuk meningkatkan profitabilitas *e-commerce*. Namun, pengembangan atau penguatan bisnis juga harus diiringi dengan pengamanan secara hukum atas risiko-risiko yang dapat muncul dalam kegiatan serta transaksi *e-commerce* antara pelaku usaha *online* dan konsumen. Risiko-risiko hukum tersebut di antaranya berkaitan dengan keamanan transaksi baik dari segi pembayaran, logistik maupun *delivery*, keautentikan identitas, perlindungan terhadap privasi dan data, layanan dan penyelesaian komplain dari konsumen serta hubungan kontrak jual beli termasuk risiko tuntutan dari pihak ketiga lainnya.

Hal lain yang sering kali menjadi persoalan hukum terkait dengan *e-commerce* ini adalah erat hubungannya dengan masalah hak kekayaan intelektual seperti hak cipta, merek dan paten. Seperti yang dialami oleh Chef Farah Quinn yang mempersoalkan secara hukum salah satu perusahaan *e-commerce* karena menggunakan fotonya tanpa izin. Di mana foto yang digunakan untuk iklan pisau adalah foto yang terdapat pada sampul buku miliknya berjudul *Healthy Happy Family By Farah Quinn*. Foto yang digunakan oleh produk *double fry pan* milik Modern House merupakan foto yang digunakan untuk iklan produk Tupperware.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti akan membahas mengenai penegakan hukum untuk pelaku terkait *e-commerce* sebagai bentuk dari perluasan ekonomi. Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan adalah bagaimanakah penegakan hukum untuk pelaku terkait *e-commerce* sebagai bentuk perluasan ekonomi?. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penegakan hukum untuk pelaku terkait *e-commerce* sebagai bentuk perluasan ekonomi.

Jurnal Teknik, Kesehatan dan Ilmu Sosial

2. TINJAUAN PUSTAKA

Secara umum *e-commerce* adalah sistem perdagangan yang menggunakan mekanisme elektronik yang ada di jaringan internet. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis. *E-commerce* dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan atau perniagaan barang dan jasa (*trade of goods and services*) dengan menggunakan media elektronik. Di dalam *e-commerce* itu sendiri terdapat perdagangan melalui internet seperti dalam *bussines to consumer* (B2C) dan *bussines to bussines* (B2B) serta perdagangan dengan pertukaran data terstruktur secara elektronik.

Menurut Purbo dan Wahyudi (2016 : 38) yang mengutip pendapatnya Baum menyebutkan bahwa “*E-commerce is a dynamic set of technologies, aplications and business procces that link enterprises, consumers and communities through electronictransaction and the electronic exchange of goods, services and information*” bahwa *e-commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

E-commerce merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada World Wide Web Internet (Darus, 2016 : 86) atau *e-commerce* adalah proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Suyanto, 2018 : 43).

Penggolongan *e-commerce* yang lazim dilakukan orang adalah berdasarkan sifat transaksinya. Berikut jenis-jenis dari *e-commerce* yaitu 1. *Business to Business* (B2B) meliputi semua transaksi elektronik yang dilakukan antar perusahaan. Contoh bisnis *e-commerce* yang menerapkan model ini adalah *bizzy.co.id* dan *ralali.com* 2. *Business to Consumer* (B2C) di mana pelaku bisnisnya melibatkan langsung antara penjual atau perusahaan dan konsumen akhir (*individual buyer*). Jenis ini berkembang dengan sangat cepat karena adanya dukungan munculnya platform website dan banyaknya toko virtual bahkan mal di internet yang menjual beragam kebutuhan masyarakat. Contoh bisnis *e-commerce* yang menerapkan model ini adalah *Berybenka*, *Bhinneka*, *Tiket.com* dan lain-lain. 3. *Consumer to Consumer* (C2C) meliputi semua transaksi elektronik antar konsumen. Umumnya transaksi ini dilakukan melalui pihak ketiga yang menyediakan platform *online* untuk melakukan transaksi tersebut. Konsep jenis ini banyak digunakan dalam situs *online auction* atau lelang secara *online*. Contoh

portal *e-commerce* yang menerapkan konsep C2C adalah Tokopedia, Bukalapak, Elevation dan lain-lain. 4. *Consumer to Business* (C2B) di mana pelaku bisnis perorangan atau individual melakukan transaksi atau interaksi dengan suatu atau beberapa perusahaan. Jenis *e-commerce* seperti ini sangat jarang dilakukan di Indonesia. Contoh portal *e-commerce* yang menerapkan model bisnis seperti ini adalah *priceline.com*. 5. *Business to Administration* (B2A) mencakup semua transaksi yang dilakukan secara *online* antara perusahaan dan administrasi publik pemerintah. Jenis *e-commerce* ini melibatkan banyak layanan khususnya di bidang-bidang seperti fiskal, jaminan sosial, ketenagakerjaan, dokumen hukum dan register. Contoh website administrasi publik yang menerapkan B2A adalah *www.bpjs-online.com*. 6. *Consumer to Administration* (C2A) meliputi semua transaksi elektronik yang dilakukan antara individu dan administrasi publik. Contoh area yang menggunakan jenis *e-commerce* ini adalah a. Pendidikan – Penyebaran informasi, proses pembelajaran jarak jauh dan lainnya b. Jamsostek – Penyebaran informasi, pembayaran dan lainnya c. Pajak – Pengajuan pajak, pembayaran pajak dan lainnya d. Kesehatan – Janji pertemuan, informasi mengenai penyakit, pembayaran layanan kesehatan dan lainnya 7. *Online to Offline* (O2O) jenis *e-commerce* yang menarik pelanggan dari saluran *online* untuk toko fisik. Beberapa website di Indonesia yang menerapkan jenis O2O adalah Kudo dan MatahariMall.

Faktor-faktor yang menjadi pendorong implementasi *e-commerce* menurut Sanusi (2017 : : 67) meliputi 1. Globalisasi dan liberalisasi perdagangan, 2. Kompetisi yang semakin tajam, 3. Perkembangan teknologi, 4. Pengurangan tujuan secara fisik dan 5. Publisitas.

Di samping banyaknya manfaat yang ditawarkan oleh sistem *e-commerce*, ada celah-celah ancaman yang ada dalam pemanfaatannya. Ancaman tersebut yaitu berbagai kemungkinan munculnya kejadian yang dapat membahayakan aset-aset yang berharga. Secara yuridis kegiatan pada ruang siber/ internet tidak dapat menggunakan pendekatan hukum konvensional saja sebab akan banyak kesulitan yang muncul. Kegiatan dalam ruang siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun dokumen yang dijadikan sebagai alat bukti bersifat elektronik atau *softcopy*. Oleh karena itu, maka peran negara dalam hal ini pemerintah mempunyai kewajiban untuk melindungi warga negaranya dengan menjalankan fungsi perlindungan melalui regulasi hukum yang mengatur transaksi *e-commerce* tersebut sehingga kepastian hukum tercapai dan kesejahteraan bisa terwujud.

Jurnal Teknik, Kesehatan dan Ilmu Sosial

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian adalah menggunakan pendekatan kualitatif sebagai strategi untuk mengumpulkan dan memanfaatkan semua informasi terkait pokok permasalahan. Penelitian ini bersifat deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis bagaimana peran atau sinergi antar lembaga terkait guna mendukung pembangunan *e-commerce* dalam negeri sebagai upaya meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional di era ekonomi digital.

Pengumpulan data yaitu menggunakan metode *desk study* yaitu cara pengumpulan data dan informasi melalui pemeriksaan dan analisis data atau informasi yang menggunakan data sekunder. Data sekunder diperoleh melalui penelusuran literatur. Sumber data dalam penelitian ini adalah literatur, artikel, jurnal, penelitian ilmiah dan laman internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiono, 2018 : 38) meliputi kegiatan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dan sajian data disusun pada waktu peneliti mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Setelah pengumpulan data berakhir peneliti berusaha menarik kesimpulan berdasarkan verifikasi data lapangan tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Apabila dilihat dari aspek hukum, transaksi perdagangan atau jual beli sebagai suatu bentuk perjanjian sudah diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata yaitu Buku III tentang Perikatan. Akan tetapi, dalam KUHPdt tersebut hanya mengatur transaksi jual beli konvensional dan belum mengatur kegiatan jual beli di ruang siber (*e-commerce*). Pada tahun 2008 pemerintah mengesahkan Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 yang saat ini telah diubah dalam Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan transaksi Elektronik (UU ITE). UU ITE secara umum mengatur tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam UU tersebut dilakukan perluasan penafsiran terhadap norma-norma yang berkaitan dengan *e-commerce* yang tetap mengacu pada aturan keperdataan konvensional dalam KUHPdt.

Perluasan ekonomi bagi bangsa Indonesia di mana masyarakatnya memiliki multi etnis dengan multi budaya melahirkan beberapa tantangan yang tidak ringan yang bisa mengancam keutuhan bangsa dan negara Indonesia. Tantangan pertama berupa tekanan-tekanan yang datang dari luar baik dalam wujud ekonomi, politik maupun budaya. Ketergantungan atas kekuatan ekonomi internasional menyebabkan bangsa Indonesia tidak

dapat melepaskan dari kekuatan tersebut meski pada kenyataannya hasil yang diperoleh bangsa Indonesia dari ketergantungan tersebut tidaklah selalu manis. Salah satu wujud dari akibat perluasan perdagangan bebas adalah munculnya fenomena *electronic commerce* atau disingkat *e-commerce* adalah kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer networks*) yaitu internet. *E-commerce* sudah meliputi seluruh spektrum kegiatan komersial.

Teknologi internet yang pada awal diciptakannya hanya untuk mempublikasikan informasi kemudian pada saat ini telah banyak berubah menjadi lebih interaktif yang dapat menciptakan proses timbal balik dan menjadi sarana untuk bertransaksi. Demikian pula dengan mekanisme transaksi dan pembayarannya serta pengirimannya.

Transaksi perdagangannya kini telah mengarah menjadi *one-stop shopping* di mana kesepakatan transaksi adalah mencakup kesepakatan atas barang atau jasa berikut pembayaran dan pengirimannya sehingga keseluruhannya mencakup arus informasi, arus uang dan arus barang. Dinamika kebijakan tentang *e-commerce* secara global telah berubah demi adanya kepastian hukum terhadap penyelenggara transaksi *e-commerce* dan perlindungan hukum kepada konsumen. Fenomena *global framework for e-commerce* yang membatasi peran serta pemerintah dalam memberikan pengaturan dalam berbagai regulasi telah berubah menjadi suatu harapan adanya peranan pemerintah dalam menciptakan regulasi untuk mengatur segala aktivitas dalam *e-commerce* sebagai upaya untuk melindungi kedua belah pihak baik dari sisi pelaku usaha ataupun dari pihak konsumen.

Prinsip dari kebijakan perdagangan secara elektronik yakni pada dasarnya diarahkan kepada amanat pemberian perlindungan hukum kepada kepentingan pengguna atau konsumen (*user's centric*). Hal tersebut diturunkan sebagai prinsip-prinsip hukum atau setidaknya-tidaknya beberapa hal penting yang harus diperhatikan oleh pelaku usaha penyelenggara perdagangan secara elektronik antara lain a. Perdagangan harus dibangun atas dasar itikad baik dan menghargai asas keterpercayaan terhadap akuntabilitas sistem elektronik yang baik, b. Perdagangan secara elektronik harus efektif dan efisien sehingga kendala biaya ekonomi tinggi harus ditiadakan, c. Perdagangan diharapkan dapat menumbuhkan iklim persaingan usaha yang sehat, dan d. Perdagangan diharapkan dapat memberikan kemudahan dan melindungi kepentingan konsumen serta mencegah setiap upaya untuk eksploitasi hak-hak konsumen

Jurnal Teknik, Kesehatan dan Ilmu Sosial

Dari kerangka kebijakan umum tersebut maka diperlukan upaya melakukan perbaikan sistem hukum nasional dan pembangunan aturan hukum baru dalam rangka mengawal perkembangan perdagangan elektronik yang semakin meningkat. Sesuai dengan dinamika perkembangan telematika maka kebijakan *e-commerce* tidak dapat dilepaskan dari kebijakan dan regulasi terhadap sumber daya komunikasi atau infrastruktur jaringan telekomunikasi. Dalam konteks telematika perdagangan secara elektronik sesungguhnya berada pada lapisan aplikasi dan konten setelah lapisan penyelenggaraan jaringan sebagai infrastruktur atau sarana perdagangannya.

Terdapat perbedaan paradigma antara regulasi terhadap jaringan dan regulasi terhadap aplikasi atau konten. Dalam konteks infrastruktur, fokusnya adalah untuk dapat menciptakan koneksi internet cepat yang dapat diakses dari seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, pembangunannya adalah sebagaimana layaknya pembangunan fisik yaitu berupa pembangunan infrastruktur jaringan fiber optik atau yang memanfaatkan satelit (palapa ring). Sementara terhadap aplikasi dan konten dapat dikatakan sebaliknya karena keberadaan aplikasi dan konten dapat bersifat dinamis sesuai olah pikir atau kebutuhan pembuat aplikasi dan konten serta tidak terbatas pada pengembangan fisik layaknya infrastruktur jaringan koneksi. Oleh karena itu, dalam penyelenggaraan aplikasi dan konten yang beroperasi pada jaringan koneksi internet tidak memerlukan perijinan layaknya pembangunan fisik pada infrastruktur jaringan koneksi internet. Hal yang harus dipastikan bahwa aplikasi dan konten yang dijalkannya telah memenuhi segala aspek kelayakan secara hukum untuk suatu penyelenggara sistem dan transaksi elektronik untuk kepentingan transaksi *e-commerce* yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Berdasarkan hal di atas maka perlu ada koordinasi kewenangan antara instansi pembina dan pengawas dari jaringan yakni Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dengan instansi pembina dan pengawas dari tata niaga perdagangan yakni Kementerian Perdagangan.

Kemkominfo bertanggung jawab terhadap setiap aspek *engineering process* sementara Kementerian Perdagangan bertanggung jawab terhadap setiap aspek *business process*. Pada sisi teknis setiap penyelenggaraan sistem elektronik harus memenuhi kelaikan atau akuntabilitas sistem elektronik sesuai standart teknis, sementara pada sisi bisnis setiap penyelenggaraan sistem perdagangan harus memenuhi standart perdagangan.

Kebijakan terhadap perdagangan secara elektronik dapat diturunkan dalam bentuk koordinasi antar kementerian misalnya sebuah perusahaan *e-commerce* untuk mendapatkan izin

usahanya (perdagangan) maka perusahaan tersebut harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran terhadap sistem elektroniknya kepada Kemkominfo sesuai dengan Peraturan menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 36 Tahun 2014 tentang Tata Cara Pendaftaran Penyelenggaraan Sistem Eelektronik yang prosesnya data dilaksanakan secara elektronik melalui portal <https://pse.kominfo.go.id/pendaftaranpse> yang terdiri dari beberapa tahap antara lain a. Mengisi form pengajuan pendaftaran penyelenggara sistem elektronik, b. Melengkapi dokumen (profil usaha, domisili, KTP, TDP dan domain.id), c. Melengkapi data gambaran teknis (*hardware, software*, tenaga ahli dan lingkup pelayanan), d. Pendaftaran akan di-*publish* pada website e-busines Kemenkominfo.

Dengan demikian, demi melindungi kepentingan publik pemerintah dapat menyatakan bahwa setiap penyelenggaraan perdagangan secara elektronik tersebut berjalan di atas penyelenggaraan sistem elektronik yang akuntabel dan bertanggung jawab. Pemerintah memiliki visi untuk menempatkan Indonesia sebagai negara dengan kapasitas digital ekonomi terbesar di Asia Tenggara pada 2020. Indonesia adalah salah satu pengguna internet terbesar di dunia, mencapai 93,4 juta orang dan pengguna telepon pintar (*smartphone*) mencapai 71 juta orang. Pada tanggal 21 Juli 2017 Pemerintah telah menerbitkan Peraturan Presiden Nomor 74 tahun 2017 tentang Peta Jalan Sistem Perdagangan Nasional Berbasis Elektronik (*Road Map E-commerce*) tahun 2017-2019 (SPNBE 2017-2019) untuk mendorong perluasan atau peningkatan kegiatan ekonomi masyarakat di seluruh Indonesia secara efisien dan terkoneksi secara global. Peta jalan *e-commerce* ini sekaligus dapat mendorong kreasi, inovasi dan invensi kegiatan ekonomi baru di kalangan generasi muda.

Pengaturan hukum berupa peraturan perundang-undangan tentang *cyber* dan *e-commerce* seyogyanya mencakup perangkat hukum yang berkaitan sehingga menjadi satu subsistem di dalam sistem hukum nasional. Oleh karena itu, perlu dilakukan perluasan makna dari KUH perdata, Undang-undang hak cipta, Undang-undang perlindungan konsumen, Undang-undang informasi teknologi elektronik dan Undang-undang merek terkait dengan hal tersebut. Masalah-masalah legal di internet yang belum terjangkau oleh hukum secara jelas antara lain kontrak *online*, privasi, *e-commerce*, pembayaran elektronis, tanggung jawab pembuat *homepage, e-mail* dan *chat*. Dalam hal kontrak dilakukan di *cyberspace* peraturan tidak memiliki perbedaan. Namun, bagaimanapun terdapat keadaan di *cyberspace* yang sama sekali baru dan tidak ada suatu ketentuanpun yang berlaku sehingga menyebabkan ketidakpastian dan risiko bisnis sangat tinggi.

Jurnal Teknik, Kesehatan dan Ilmu Sosial

Pemerintah sebagai regulator dalam pengembangan iklim *e-commerce* menyiapkan kebijakan dan regulasi yang mendukung pelaksanaan transaksi elektronik pada *e-commerce*, di antaranya dengan 1. Undang-undang Republik Indonesia No. 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang telah dibuat dalam Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 (UU ITE). Undang-undang yang disusun pemerintah (Kemkominfo) bersama DPR untuk mengatur segala aspek *engineering process*. UU ini mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik atau teknologi informasi secara umum. UU ini memiliki yurisdiksi yang 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 atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Perubahan drastis dari perilaku komunikasi yang biasanya menggunakan kertas (*paper*) dan kemudian menggunakan elektronik mengubah sistem kehidupan masyarakat. Gaya hidup yang beralih dari alam wujud (fisik) ke alam elektronik (non-fisik) disebutkan sebagai ruang maya (*cyberspace*). Dalam hukum perdata bisnis, kegiatan di alam maya ini terjadi dalam bentuk kontrak dagang elektronik (*e-commerce*). Kontrak dagang tidak lagi merupakan *paper-based economy* tetapi *digital electronic economy*. Pemakaian benda yang tidak berwujud semakin tumbuh dan mungkin secara relatif akan mengalahkan penggunaan benda yang terwujud.

Beberapa pasal hukum yang sudah ada dapat digunakan untuk menyelesaikan hal-hal yang berhubungan dengan masalah *cyberspace* sedangkan hal-hal lainnya harus dituangkan dalam *cyber law* yang baru sebelum mengarah ke perumusan *cyberlaw* harus praktisi di bidang teknologi informasi berharap peraturan mengenai internet (*cyberlaw*) tidak dibuat secara khusus cukup dimasukkan dalam peraturan lain yang terkait.

Arah perkembangan teknologinya belum bisa ditebak dan pasti akan berpengaruh terhadap cara hidup masyarakat maka sebaiknya tidak perlu diatur secara khusus. Pemerintah perlu mengembangkan struktur regulasi dengan memanfaatkan peraturan perundangan yang telah ada sekarang seperti Undang-undang perlindungan konsumen, Undang-undang anti monopoli serta pengaturan perdagangan dan investasi. Jadi, tidak perlu dibuatkan aturan khusus dan terpisah dan semua negara mengalami persoalan yang sama dengan perkembangan internet sehingga persoalan regulasi *e-commerce* bukan dihadapi di Indonesia saja.

Pengaturan hukum berupa peraturan perundang-undangan tentang *cyber* dan *e-commerce* seyogyanya mencakup perangkat hukum yang berkaitan sehingga menjadi satu subsistem di dalam sistem hukum nasional. Untuk menggunakan pendekatan sistem sangatlah tepat dengan cara melihat perangkat hukum yang terkait termasuk di dalamnya KUH Perdata dan perundang-undangan organik lainnya seperti undang-undang.

5. KESIMPULAN

Perlindungan hukum bagi para pihak dalam *e-commerce* sebagai akibat dari perluasan ekonomi mencakup 2 sisi yaitu dalam perjanjian dan di luar perjanjian. Perlindungan hukum di dalam perjanjian *e-commerce* dokumen tersebut dibuat oleh pihak *merchant* yang berisi aturan dan kondisi yang harus dipatuhi oleh *customer* tetapi isinya tidak memberatkan *customer*. Perlindungan hukum di luar perjanjian lebih menyangkut tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual atas nama domain yang dimilikinya seperti terdapat dalam Pasal 23 UU ITE.

Perdagangan berbasis elektronik saat ini dan ke depannya mempunyai potensi pangsa pasar yang tinggi dan dapat menjadi sektor penting dan salah satu tulang punggung perekonomian nasional. Dari data statistik perkembangan *e-commerce* menunjukkan bahwa peningkatan tiap tahunnya di mana juga telah merambah pada usaha kecil dan menengah. Bagi pelaku bisnis konvensional dan pelaku-pelaku pemula yang ingin mengembangkan bisnis *e-commerce* ada beberapa tantangan hukum yang perlu diketahui bagi pemula antara lain 1) Bentuk badan hukum dalam bisnis *e-commerce*, 2) Perizinan dan dokumen legalitas lainnya dalam pendirian bisnis *e-commerce*, 3) Pemahaman dan implementasi aspek legalitas dari hulu ke hilir sesuai dengan aturan hukum yang berlaku, 4) Pemahaman menyeluruh mengenai bentuk perlindungan hukum para pihak dalam komunitas bisnis *e-commerce*.

Dalam rangka mengoptimalkan pemanfaatan potensi ekonomi berbasis elektronik dari sisi kebijakan umum pemerintah melakukan perbaikan sistem hukum nasional sesuai dengan dinamika perkembangan telematika yang tidak dapat dilepaskan dari pembentukan kebijakan atau regulasi terhadap sumber daya komunikasi dan infrastruktur jaringan telekomunikasi. Pengaturan hukum (payung hukum) tentang *e-commerce* ini harus selaras dengan pengaturan mengenai Hak Kekayaan Intelektual yang berlaku di Indonesia karena *e-commerce* erat kaitannya dengan hak cipta, paten dan merek. Di samping itu, peranan pemerintah sangat dibutuhkan oleh para pelaku bisnis *e-commerce* untuk mendorong percepatan dan pengembangan sistem perdagangan nasional

Jurnal Teknik, Kesehatan dan Ilmu Sosial

berbasis elektronik, usaha pemula (*start-up*), pengembangan usaha dan percepatan logistik.

Pemerintah menetapkan Peta Jalan Sistem Perdagangan Nasional Berbasis Elektronik (*Road Map e-Commerce*) yang terintegrasi yang meliputi aspek pendanaan, perpajakan, perlindungan konsumen, pendidikan dan sumber daya manusia, infrastruktur jaringan komunikasi, logistik, keamanan siber atau manajemen pelaksana peta jalan *e-commerce*.

Peneliti menyarankan bagi para pelaku usaha perdagangan konvensional dan pelaku-pelaku bisnis pemula harus mampu melihat potensi atau peluang-peluang bisnis sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi dengan memanfaatkan perdagangan elektronik (*e-commerce*) ini. Penting untuk dimengerti dan dipahami oleh mereka berbagai persoalan terkait dengan tantangan hukum dalam membangun usaha perdagangan elektronik sebagai upaya dalam meminimalisasi persoalan-persoalan hukum yang dapat terjadi di kemudian hari.

Pemerintah perlu meningkatkan koordinasi antara instansi/ lembaga yang secara langsung memiliki peran dalam mengeluarkan regulasi *e-commerce* yaitu Kementerian Komunikasi dan Informatika, Kementerian Perdagangan, Kementerian Keuangan dan Otoritas Jasa Keuangan sebagai bahan pengambilan kebijakan dan pembentukan regulasi *e-commerce*. Pemerintah dalam membentuk regulasi-regulasi tersebut sebaiknya melibatkan berbagai pihak seperti konsultan (pakar) teknologi informasi ataupun asosiasi pemerhati *e-commerce* dalam pembahasannya.

Diperlukan peran aktif pemerintah untuk segera melihat perkembangan di dalam pengaturan *e-commerce* khususnya masalah kontrak agar dibuat aturan agar setiap kontrak yang ditawarkan di dalam situs internet haruslah terlebih dahulu diundangkan di dalam lembaran negara atau lembaran daerah. Di samping itu, pemerintah juga harus segera menerima pendaftaran setiap kegiatan usaha di dalam *cyberspace* (*e-business*) agar pelaku usaha dapat di-*monitor* di samping keamanan serta kepastian hukum dalam transaksi *e-commerce* supaya dapat berlangsung dengan baik.

Perlu meningkatkan aturan mengenai kebijakan *Safe Harbor Policy* dalam Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2016 Tentang Batasan Tanggung Jawab Penyedia Platform dan Pedagang (*merchant*) Perdagangan melalui sistem elektronik yang berbentuk *user generated content* menjadi setingkat Peraturan Menteri atau yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Darus, Mariam. 2016. *Kompilasi Hukum Perikatan*. Bandung : PT. Citra Aditya Bhakti.
- Elwina S, Marcella. 2016. Aspek Hukum Transaksi (Perdagangan) melalui Media Elektronik (E-Commerce) di Era Global : Suatu Kajian Perlindungan Hukum terhadap Konsumen. *Jurnal Ilmiah Hukum Legality*. Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses pada laman <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/legality/article/view/278> pada 26 Juli 2019.
- Makarim, Edmon. 2016. Kerangka Kebijakan dan Reformasi Hukum untuk Kelancaran Perdagangan secara Elektronik (E-Commerce) di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*. Vol. 44 No. 3. Universitas Indonesia.
- Purbo, Onno W dan Wahyudi. 2016. Mengenal E-Commerce. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Sanusi, Arsyad. 2017. Efektivitas UU ITE dalam Pengaturan Perdagangan Elektronik (E-Commerce). *Jurnal Hukum Bisnis*. Volume 29. No. 1.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Joko. 2018. Kajian Teoritik tentang Pengaruh Globalisasi terhadap Proses Demokratisasi. *Jurnal Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*. Volume 07. No. 2. April 2018. Universitas Airlangga.
- Suyanto, M. 2018. *E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta : Andi.
- Ustadiyanto, Riyek. 2018. *Framework e-Commerce*. Yogyakarta : Andi.