

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan pada zaman sekarang semakin maju hal tersebut menyebabkan dunia yang seakan tanpa batas dan secara langsung maupun tidak langsung merubah kebiasaan pola hidup masyarakat dunia pada saat ini misalnya perubahan ekonomi, perubahan sosial maupun penegakan hukumnya. Kemajuan teknologi ini membawa perekonomian dunia memasuki babak baru yang lebih populer dengan istilah jual beli *online*. Keberadaannya ditandai dengan semakin maraknya kegiatan perekonomian yang memanfaatkan teknologi sebagai media komunikasi Perdagangan misalnya, semakin banyak mengandalkan perdagangan elektronik seperti *electronic commerce (e-commerce)* dan *marketplace*. Tidak hanya itu pada saat ini masyarakat juga sangat banyak menggunakan situs *onlineshop* melalui media sosial seperti instagram dan facebook dalam melakukan transaksi jual beli secara *online*.

Peranan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan tidak dapat dipisahkan dari kepentingan hidup masyarakat pada saat sekarang ini misalnya untuk kepentingan individu dan kepentingan bisnis. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi yang bisa membuat dunia seakan tanpa batas yang tidak ada lagi hambatan jarak, ruang dan waktu untuk menjalin interaksi dengan siapapun dan dimanapun maka tentu saja hal tersebut menjadikan kepentingan bisnis jual belimenjadi lebih mudah. Dengan adanya teknologi informasi kita

dapat membeli barang walaupun jaraknya sangat jauh bahkan walaupun dari negara lain, dalam hitungan detik kita dapat melakukan transaksi pembayaran dan mencari informasi mengenai sesuatu yang ingin dibeli. Kemajuan di bidang perdagangan secara *elektronik* tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi informasi yang sangat mendorong daya beli masyarakat.

Masyarakat mulai memanfaatkan kemajuan teknologi dengan cara mengembangkan bisnisnya dengan *E-commerce, marketplace* dan *onlineshop*. Situs-situs jual beli *online* ini pada dasarnya mempunyai tujuan yang sama yaitu menjual dan mempromosikan produk dari masing-masing situs tersebut kepada calon pembeli yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet dengan kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital. Arti *E-commerce* menurut Nugroho ialah aktivitas terkait dengan usaha yang memiliki sangkutan dengan konsumen serta pedagang dengan menggunakan perantara jaringan komputer yakni internet¹. Ada banyak situs jual beli *online* yang ada di Indonesia, yakni Lazada, Shopee, Tokopedia, Bukalapak, Traveloka, Berrybenka, Kaskus, Blibli.com dan yang lainnya. Serta banyak store *onlineshop* yang tersedia di aplikasi Instagram dan Facebook di Indonesia.²

Pembeda antara masing-masing situs jual beli *online* tadi adalah cara kerjanya seperti marketplace merupakan penyedia website *online* yang bertindak sebagai perantara antara penjual dengan pembeli. Di mabanyak

¹ Nugroho, Adi, 2006, "*Informatika, e-commerce: Memahami Perdagangan Modern di dunia Maya*". <https://elibrary.bsi.ac.id> diakses pada 28 Oktober 2022 pukul 22.30 WIB

² Abdu Halim Barkatullah, 2017, *Hukum Transaksi Elektronik*, Nusamedia: Bandung, hlm.11,

penjual dengan berbagai jenis produk dan masih berada dalam satu *platform*. Kemudian, *e-commerce* merupakan *website* yang digunakan untuk menjual produk dari pemilik *website*. Jadi, produk yang dijual pun terbatas karena hanya dijual oleh satu penjual saja. Sedangkan, *online shop* adalah bisnis yang fokus melakukan penjualan di media sosial seperti Facebook dan Instagram. Tapi tetap saja cara kerja masing-masing situs jual beli *online* menggunakan jaringan internet.

Jual beli *online* dapat didefinisikan sebagai arena terjadinya transaksi atau pertukaran informasi antara penjual (*merchant*) dan pembeli (*customer*) dalam dunia maya yang memungkinkan suatu perusahaan atau *merchant* menjangkau seluruh dunia untuk memasarkan produknya tanpa dibatasi oleh batas-batas geografis. Situs jual beli *online* hadir untuk menjawab persoalan gaya hidup modern manusia yang menuntut kemudahan dan kecepatan dalam segala bidang. Situs jual beli *online* sering juga disebut dengan market making karena keberadaannya secara langsung telah membentuk pasar dunia maya yang bisa mempertemukan penjual (*merchant*) dan pembeli (*customer*) dari berbagai tempat hanya dengan internet.

Sehubungan dengan penggunaan media internet dalam melakukan transaksi, pihak yang terlibat tidak jauh berbeda dengan transaksi konvensional. Transaksi *e-commerce* melibatkan beberapa pihak secara langsung dan tidak langsung tergantung komposisi dan kebutuhan transaksi yang dibutuhkan. Adakalanya konsumen harus mengikuti prosedur transaksi yang berlaku, prosedur ini juga terkait dengan keseluruhan terjadinya transaksi secara *online*,

mulai dari terbentuknya transaksi hingga terjadinya pembayaran dan serah terima barang atau jasa.

Tidak semua transaksi yang keseluruhan prosedurnya dilakukan melalui internet adakalanya hanya beberapa tahap saja namun apabila transaksi sepenuhnya dilakukan melalui internet maka ada beberapa element yang hadir dalam transaksi *e-commerce* yaitu (1) penjual (*merchant*), (2) konsumen, (3) *payment gateway*, (4) pihak pengelola (*acquirer*), (5) perusahaan yang menerbitkan kartu kredit (*issuer*) yang semuanya itu akan dihubungkan oleh Berbagai element dalam yang hadir dalam transaksi jual beli *online* ini memiliki peranan masing- masing, pihak pedagang (*merchant*) yaitu penjual barang dan jasa yang menerima uang dari konsumen (*customer*). *Customer* juga disebut sebagai *card holder* yaitu orang yang ingin membeli barang dan jasa di *e-commerce*. *Acquirer* memiliki peran berupa suatu bank atau lembaga bukan bank yang bekerja sama dengan para *merchant* sehingga para pedagang bisa memproses transaksi dari uang elektronik yang diterbitkan oleh pihak selain *acquirer* bersangkutan dan mempertanggungjawabkan penyelesaian pembayaran kepada pedagang (*merchant*). *Payment gateway* adalah sebuah media transaksi yang disediakan oleh layanan aplikasi *e-commerce*. Ataupun pembayaran langsung bagi pelanggan dalam aktivitas bisnis *online*. *Issuer* sebagai pihak yang menerbitkan kartu kredit dalam sistem *pembayaran e-commerce* atau penyedia kartu kredit. Semua aktivitas ini dilakukan melalui media elektronik di *e-commerce* yang dihubungkan oleh jaringan internet (*network*).

Namun pesatnya kemajuan teknologi juga menimbulkan beberapa efek negatif seperti munculnya beberapa kejahatan baru (*cybercrime*) yang lebih canggih dari kejahatan konvensional. Salah satu kejahatan yang paling sering terjadi dalam jual beli *online* adalah penipuan jual beli *online*. Tindak kejahatan penipuan jual beli *online* ini dilakukan dengan menggunakan media *online*, modus ini sering digunakan untuk menjual barang yang sebenarnya tidak ada kebenarannya. Modus ini mengatasnamakan sebuah produk-produk barang yang dibutuhkan oleh masyarakat sebagai pemikat daya tariknya yang sebenarnya barang tersebut tidak ada. Motif seperti itulah yang banyak digunakan oleh para pelaku kejahatan penipuan beli *online* dalam melakukan aksinya.

Penipuan secara *online* pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional. Perbedaan penipuan secara *online* dengan penipuan konvensional yaitu pada sarana perbuatannya yakni menggunakan sistem elektronik dengan melalui komputer internet dan perangkat telekomunikasi³. Berdasarkan laporan dari Direktorat *Cyber Crime* Polri, pada tahun 2017 terdapat 1763 kasus *cybercrime* yang meliputi kejahatan dalam transaksi elektronik (misalnya penipuan) yang membedakan hanyalah sarana perbuatannya, terhadap penipuan dalam media internet, perbuatannya menggunakan sarana elektronik.

³ Satria Nur Fauzi, 2018, Lushiana Primasari, *Tindak Pidana Penipuan Dalam Transaksi Di Situs Beli Online (E-COMMERCE)*, <https://jurnal.uns.ac.id>, diakses pada 28 Oktober 2022 pukul 23.30 WIB

Oleh karena itu untuk memberikan kepastian hukum dan melakukan penegakan hukum terhadap tindak pidana penipuan berbasis *e-commerce* maka pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang kemudian diubah oleh Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Elektronik (“UU 19/26”). Suseno berpendapat bahwa “pengaturan tindak pidana *siber (cybercrime)* dalam UU ITE dan perundang-undangan lainnya mengandung implikasi adanya perlindungan hukum terhadap data elektronik dan informasi elektronik yang dapat menjadi objek target tindak pidana *siber (cybercrime)*”⁴

Berkaitan dengan perlindungan hukum yang diberikan UU ITE saat ini juga dirasakan tidak secara langsung mengatur mengenai tindak pidana penipuan konvensional maupun tindak pidana penipuan *online*. Terkait dengan penipuan *online* tersebut dapat menimbulkan kerugian korban dalam transaksi elektronik terdapat peraturan yang mengatur hal tersebut yaitu Pasal 28 Ayat (1) dan Pasal 45a (1) UU ITE.

Pasal 28 Ayat (1) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik , berbunyi sebagai berikut :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

⁴ Sigit Suseno, 2012, *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*. PT. Refika Aditama: Bandung. hlm. 214.

Pasal 45 A ayat (1) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi sebagai berikut :

Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hal menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan /atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu milyar rupiah)”.

Salah satu contoh kasus penipuan *online* yang terjadi di Indonesia adalah pada bulan Februari 2016 di Kabupaten Sidrap Provinsi Sulawesi Selatan dari laporan sub Direktorat *Cyber Crime* Dit Reserse kriminal khusus Polda Metro Jaya menangkap kelompok penipuan *online* dengan menggunakan akun palsu yang ada di beberapa akun *online* ternama di Indonesia, menurut keterangan Direktur Reskrimsus Polda Metro Jaya Komitsaris Besar dalam pers di Polda Metro Jaya di mana kelompok penipuan itu berkedok menawarkan sepeda motor, jam tangan, mobil, handphone melalui akun palsu di toko *online* yang akhirnya dibekuk polisi. Modusnya adalah setelah korban mentransfer uang kelompok tersebut langsung mengambil uang dan barang yang dipesan oleh korban dan tidak dikirimkan kepada korban dan nomor korban akan langsung diblokir oleh si pelaku yang akan menimbulkan kerugian bagi konsumen. Tujuan mereka mempromosikan barang-barang itu adalah untuk menarik perhatian para konsumen agar membeli produk di situs *ecommerce* mereka yang sebenarnya barang tersebut tidak pernah ada. dengan cara itulah biasanya pelaku melakukan aksi penipuannya.

Tidak hanya itu salah satu contoh kasus penipuan jual beli *online* yang pernah terjadi adalah dengan korban bernama Ihksan Dwi Saputra yang menjadi korban penipuan dalam jual beli *online*. Korban tergiur pada saat melihat promosi produk handphone dalam salah satu *e-commerce* dengan harga produk *handphone* yang lebih murah dari pada toko-toko lain di *e-commerce*. korban langsung percaya tanpa adanya rasa curiga dan langsung melakukan transaksi jual beli *online* dengan si pelaku. Korban mentransfer uang kepada pelaku senilai Rp 3.200.000 (tiga juta dua ratus ribu rupiah). Setelah korban mentransfer uang tersebut kepada pelaku tidak lama setelah itu korban langsung diblock oleh pelaku, setelah itu si korban tidak dapat menghubungi pelaku lagi. beberapa hari setelah itu korban menerima paket pengiriman atas nama si pelaku tetapi paket tersebut berisi sebuah celana sobek-sobek dan sebuah *casing handphone*. Korban ingin melakukan pengaduan penipuan jual beli *online* kepada kepolisian tetapi korban tidak tau bagaimana proses dan kekurangan alat bukti untuk melakukan pengaduan karena identitas yang tidak lengkap dan si pelaku juag menggunakan identitas palsu untuk menipu pembeli.

Modus yang digunakan oleh pelaku adalah mempromosikan produk-produk *handphone* di *e-commerce* dengan harga yang jauh lebih murah dari toko-toko lain di *e-commerce*. Tapi setelah pembeli melakukan transaksi jual beli dengan mentransfer uang kepada pelaku maka pelaku langsung memblokir nomor ponsel si pembeli dan mengirimkan paket yang tidak sesuai dengan apa yang dipesan pembeli dan tentu mengakibatkan kerugian kepada *customer*.

Pentingnya perkembangan teknologi ini sangat dirasakan dalam berbagai aspek, Salah satunya yaitu Perbankan. Peranan teknologi dalam dunia perbankan sangatlah mutlak. Kemajuan system perbankan tidak dapat dipisahkan dari teknologi, Semakin berkembang fasilitas yang diterapkan bank semakin kompleks juga berkembangnya teknologi yang diadopsi oleh suatu bank. Perangkat teknologi ini bertujuan untuk memudahkan dan melindungi nasabah. Adapun faktor yang menentukan perlindungan hukum bagi nasabah bahwa antara nasabah dengan lembaga keuangan perbankan sangatlah erat hubungannya, bank tidak akan mampu berdiri dan berkembang dengan baik apabila tidak mempunyai nasabah karena bank mempunyai peranan dalam memberikan manfaat bagi masyarakat luas. Oleh karena itu, sebagai pelaku usaha perbankan sangatlah bergantung dengan nasabah untuk dapat mempertahankan kelangsungan usahanya.⁵

Perlindungan hukum yang didapatkan di transaksi jual beli secara *online* tidak hanya dari bank tetapi juga dari kepolisian. Polisi sebagai aparat penegak hukum mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk menegakkan hukum dan memberikan perlindungan kepada masyarakat. Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah sebagai alat negara yang menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat bertugas melindungi, mengayomi, melayani masyarakat serta menegakan hukum. Kepolisian sebagai salah satu Lembaga penegakan hukum

⁵ Husni Syazali dan Heni Sri Imaniyati,2000, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Mandar Maju, Bandung, hlm. 36.

selain jaksa dan hakim. Polisi menjadi garda terdepan dalam pemeliharaan keamanan dan tata tertib dalam masyarakat.

Tidak semua kasus bisa diselesaikan dengan mudah oleh kepolisian ada beberapa tindak pidana yang tidak mudah di selesaikan oleh kepolisian salah satunya penipuan jual beli *online*. Tidak mudah bagi aparat kepolisian mengungkap kejahatan teknologi informasi. Kepolisian Indonesia telah membentuk tim khusus untuk menangani kejahatan *cybercrime* ini. Tim itu diberi nama tim Siber Polri yang melakukan penanganan kejahatan *cybercrime* Penanganan *cybercrime* ini dilakukan dengan menerapkan ketentuan menurut UU ITE. Dalam upaya penanggulangan dan penanganan kejahatan teknologi informasi kepolisian negara Indonesia telah mengupayakan berbagai cara, seperti melaksanakan penyelidikan terhadap kegiatan yang berhubungan teknologi informasi, teknologi computer dan teknologi *elektronika*. Keterbatasan alat-alat khusus *cyber crime* yang dimiliki oleh polisi di daerah-daerah provinsi, kabupaten sampai tingkat kecamatan untuk menunjang sarana dan prasarana penyidik kepolisian dalam mengungkap tindak penipuan jual beli *online* upaya dalam menangani kasus *cyber crime* khususnya tindak pidana penipuan dalam transaksi *e-commerce*, Indonesia sangat membutuhkan aparat penegak hukum seperti kepolisian yang mumpuni, terorganisir dan tersruktur untuk menyatukan komunitas-komunitas spesialisasi dalam penanganan segala jenis tindak pidana *cyber*. Tanpa itu penanganan kasus *cybercrime* ini akan sulit untuk diselesaikan. Berdasarkan penjelasan dan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penyusunan skripsi dengan judul “PERAN

KEPOLISIAN DALAM MELINDUNGI *CUSTOMER* DARI TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM JUAL BELI SECARA *ONLINE* (Studi kasus Polda Sumatera Barat)”

B. Rumusan Masalah

1. Apakah upaya Kepolisian dalam melindungi *customer* dari tindak pidana penipuan jual beli *online* di POLDA Sumatera Barat?
2. Apakah faktor penghambat Kepolisian dalam melindungi *customer* dari tindak pidana penipuan *online* di POLDA Sumatera Barat?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis upaya kepolisian dalam melindungi *customer* dari tindak pidana penipuan *online* di POLDA Sumatera Barat.
2. Untuk menganalisis faktor penghambat kepolisian dalam melindungi *customer* dari tindak pidana penipuan jual beli *online* di POLDA Sumatera Barat.

D. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis sosiologis, yaitu penelitian yang dilakukan langsung di lapangan untuk mendapatkan data

primer dan di samping itu juga dilakukan penelitian ke perpustakaan untuk mendapatkan data sekunder⁶.

2. Sumber data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Artinya sumber data penelitian diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang), kejadian atau hasil pengujian (benda). Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara menjawab pertanyaan riset (metode survei) dalam penelitian ini penulis mendapatkan data primer dari wawancara kepada 2 (dua) orang dari POLDA Sumatera Barat yaitu Bripka Surya Putra dan Briptu Ripha M Fajri.

3. Teknik Pengumpulan data

a. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara berdialog dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait dengan penelitian ini sehingga narasumber dapat memberikan jawaban terhadap data apa saja yang peneliti butuhkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik wawancara semi terstruktur.

⁶ Rianto Adi. 2015. *Aspek Hukum dan Penelitian, Yayasan Pustaka Obor Indonesia*. Jakarta, hlm. 12.

b. Studi Dokumen

Studi dokumen yaitu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku dan karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian.

4. Teknik Analisis data

Berdasarkan data yang digandeng, maka dapat dilakukan analisa terhadap data tersebut dengan menggunakan metode kualitatif salah satu tata cara penelitian yang menghasilkan data yang sudah di peroleh, digandeng berdasarkan permasalahan yang sudah diteliti, disitu dapat ditarik kesimpulan dan kemudian diuraikan dalam bentuk kalimat.