

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini, teknologi semakin maju dan berkembang. Dengan teknologi semakin canggih, kegiatan perdagangan juga mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perdagangan jual beli pada kebutuhan hidup manusia yang semakin kompleks dan beragam, serta kemajuan teknologi terus berkembang pesat melalui sistem elektronik.

Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut, muncul beberapa hal yang harus menjadi perhatian, misalnya dalam hal praktik jual beli yang terjadi dalam kegiatan transaksi elektronik secara *online* (internet). Di Indonesia sudah ada undang-undang khusus yang mengatur mengenai informasi dan transaksi elektronik adalah Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Praktik jual beli dapat dilakukan secara transaksi langsung baik itu di swalayan (konvensional), dan transaksi secara tidak langsung disebut (*e-commerce*). Perkembangan teknologi, salah satunya internet telah merubah cara interaksi dalam komunikasi pemasaran dari *face to face* (konvensional) menjadi *internet marketing* (pemasaran di internet). Hal ini disebabkan karena peningkatan pengguna internet serta pengguna akun media sosial di Indonesia yang berdampak pada peningkatan minat belanja secara *online*.

Adanya *e-commerce*, masyarakat Indonesia terkhususnya mahasiswa lebih mudah melakukan transaksi jual beli baik itu di Lazada, Tokopedia, Blibli, dan

Bukalapak maupun media sosial. Selain itu, transaksi jual beli *online* secara efektif dan efisien waktu.

Berbagai media sosial telah hadir di era globalisasi ini, dimana teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Melakukan bisnis *online* dapat dilakukan oleh siapa dan dimana saja, karena hanya bermodalkan *gadget* dan *smartphone* berbasis *android* dan *ios* bisa menggunakannya.

Belanja *online* atau *online shopping* ini sangat diminati berbagai kalangan, baik itu mahasiswa dan mahasiswi karena mempermudah untuk berbelanja kapanpun dan dimanapun, tanpa harus pergi ke pusat perbelanjaan. Ragam barang dan jasa yang ditawarkan, *online shopping* lengkap layaknya toko atau pusat perbelanjaan yang nyata.

Mahasiswa berbelanja juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang mempengaruhi perilaku debitur yaitu budaya, kelas sosial, gaya hidup, dan kepribadian. Beberapa faktor tersebut, calon pembeli ikut terlibat dalam berbelanja baik secara langsung maupun tidak langsung.

Tanpa disadari transaksi perdagangan secara elektronik ini, sesungguhnya mengandung banyak sekali aspek hukum yang harus diperhatikan, misalnya tentang praktik jual beli yang dibuat secara elektronik dan mekanisme penyelesaian hukum dalam jual beli *online*.

Dalam transaksi elektronik, harus memiliki kekuatan hukum yang sama dengan kontrak konvensional. Sebagaimana ditentukan pada Pasal 18 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi

“Transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak elektronik mengikat para pihak”. Selanjutnya Pasal 19 yang berbunyi “Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang disepakati”.

Sering terjadi permasalahan antara debitur dan kreditur, melakukan jual beli secara *online* yang tidak sesuai diharapkan oleh debitur. Sebagai contoh kasus yang peneliti temukan dalam situs web liputan6.com tanggal 30 Juni 2015. Di dalam situs web tersebut, terdapat pengguna twitter bernama Danis Darusman berkeluh kesah perihal penipuan yang dilakukan oleh situs belanja *online* yaitu Lazada. Konsumen tersebut mengaku telah melakukan pembelian iPhone 6 plus di Lazada. Namun ketika barang pesanan dikirimkan dan diterima oleh konsumen, ternyata isinya adalah sabun batangan merek Nuvo. Tidak hanya dari via twitter saja, untuk membuktikan kebenaran keluhannya, konsumen pun memposting video *unboxing* kotak kemasan iPhone 6 plus dari Lazada yang berisi sabun batangan melalui akun Path-nya. Kejadian tersebut membuat netizen heboh dan khawatir.

Dari kasus di atas yang diterima dan diketahui oleh peneliti, sering terjadi kesalahan dan kekeliruan dalam hal praktik jual beli *online*. Permasalahan tersebut mengenai barang yang dijual beserta sistem pengirimannya. Barang yang diterima oleh konsumen, ada hal kerusakan kecil dan menimbulkan rasa ketidakpuasan.

Berbelanja di *e-commerce* baik itu Lazada, Tokopedia, dan Shopee bahwa masyarakat Indonesia merasakan antara kepuasan dan tidak kepuasan konsumen, belanja secara *online* baik itu dikalangan mahasiswa. Mahasiswa lebih suka dan

minat untuk belanja online, karena produk yang ditampilkan oleh *e-commerce* lebih menarik dan mengikuti zaman era sekarang mengenai pakaian, baju, celana, tas, jilbab, *make up*, *handphone*, elektronik dan produk lainnya.

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, mahasiswa dan mahsiswi tersebut suka belanja secara *online* yang beranggapan lebih mudah dan efisien waktu. Dari sistem jual beli *online* yang dilakukan oleh mahasiswa PPKn, dapat membeli barang yang diinginkan agar penampilan mahasiswa tersebut menjadi menarik. Karena pakaian yang ditawarkan di *e-commerce* sangat modis saat ini.

Penampilan mahasiswa dan mahsiswi PPKn sangat rapi, menarik, bersih, *fashionable* (modis) dan bersahaja. Maka mahasiswa PPKn lebih suka belanja secara *online* dikarenakan motif dan *fashion style* baik itu baju, celana, jilbab, sepatu, tas, *make up* dan produk lainnya yang bermerek dan era sekarang.

Peneliti mengetahui bahwa mahasiswa PPKn Universitas Negeri Medan berbagi informasi dan pengalaman yang terlibat dalam jual beli *online* atau *e-commerce*. Mahasiswa tersebut membeli suatu barang yang tidak sesuai dari deskripsi produk toko *online* yang sebagaimana telah diterima oleh konsumen. Sering sekali mahasiswa tersebut, membicarakan produk-produk dibuat oleh kreditur yang akan dijual melalui *e-commerce*, baik secara positif dan negatif. Sebagian mahasiswa merasakan keuntungan membeli barang di toko *online* yang sesuai keinginannya. Dan juga beberapa mahasiswa merasa dirugikan untuk membeli barang secara *online* tersebut.

Muncul permasalahan yang terjadi pada jual beli *online* kepada mahasiswa (debitur) dengan kreditur mengenai barang yang diperjualbelikan. Pembeli merasa dirugikan karena barang yang diterima tidak sesuai diharapkan. Jadi penelitian ini mengangkat permasalahan tersebut, dalam implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menegaskan dalam Pasal 28 ayat (1) yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”. Dan dalam Pasal 38 ayat (1) bahwa “Setiap orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang menimbulkan kerugian”.

Mengingat permasalahan yang ditimbulkan oleh kreditur (penjual) dalam *e-commerce* kepada debitur (pembeli), maka sangat tertarik untuk dilakukan suatu penelitian hukum dengan judul **“IMPLEMENTASI UNDANG-UNDANG NO. 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK TERHADAP PEMAHAMAN MAHASISWA DALAM PRAKTIK JUAL BELI *ONLINE* (Studi Mahasiswa Stambuk 2014 Jurusan PPKn Universitas Negeri Medan)”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, agar penelitian menjadi terarah dan jelas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya pemahaman mahasiswa stambuk 2014 PPKn Universitas Negeri Medan dalam praktik jual beli *online*.
2. Mahasiswa stambuk 2014 PPKn Universitas Negeri Medan dapat mengetahui Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pemahaman mahasiswa dalam praktik jual beli *online*.

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah mutlak dilakukan dalam suatu penelitian agar penelitian terarah dan juga tidak meluas serta untuk menghindari hasil penelitian yang mengambang. Maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pemahaman mahasiswa dalam praktik jual beli *online*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Dengan didasari oleh alasan pemilihan judul di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang

No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pemahaman mahasiswa dalam praktik jual beli *online*?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Pada dasarnya setiap penelitian mempunyai tujuan tertentu, baik tujuan yang bersifat umum maupun tujuan yang bersifat khusus. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pemahaman mahasiswa dalam praktik jual beli *online*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Tidak ada penelitian yang tidak memiliki manfaat. Penelitian yang baik dan benar harus dapat dimanfaatkan dan memberikan kegunaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Secara umum, Syahrudin (2009:98) menyebutkan sebuah penelitian memiliki manfaat terhadap pengembangan khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian tersebut. Akan tetapi dalam penelitian juga diperkenankan untuk memikirkan manfaat yang lebih luas tetapi praktis, baik bagi masyarakat, institusi tertentu, maupun kepada peneliti sendiri. Maka dari itu penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

#### **1. Bagi Penulis**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan melatih untuk meningkatkan kemampuan penulis, dalam melakukan penulisan karya ilmiah seperti riset.

## 2. Bagi Mahasiswa

Diharapkan hasil penelitian ini, dapat dijadikan bahan kajian menambah pengetahuan dan informasi terhadap mahasiswa mengenai praktik jual beli *online*. Dan dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam kegiatan penelitian.

## 3. Bagi Pemerintah

Diharapkan penelitian ini, dapat memberikan masukan positif kepada pemerintah, terkhusus bagian informasi dan transaksi elektronik lebih spesifik untuk melindungi jual beli secara *online* dalam *e-commerce*.

## 4. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini, dapat dijadikan bahan kajian penambah informasi kepada masyarakat Indonesia, dalam hal praktik jual beli secara *online* mengenai *e-commerce*.