

BAB II

TINJAUAN TEORITIS TENTANG PERLINDUNGAN HUKUM, *E-COMMERCE*

DAN *CYBERSQUATTING*

A. Tinjauan Teori tentang Perlindungan Hukum di Indonesia

1. Pengertian tentang Perlindungan Hukum

Keberadaan hukum dalam masyarakat merupakan suatu hal untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang biasa bertentangan antara satu sama lain, sehingga hukum diharuskan mampu mengintegrasikannya untuk menghindari benturan-benturan kepentingan tersebut agar dapat ditekan seminimal mungkin. Menurut Fitzgerald, bahwa awal mula munculnya teori perlindungan hukum bersumber dari teori hukum alam atau aliran hukum alam yang dipelopori oleh Plato, Aristoteles dan Zeno.¹¹

Aliran hukum alam menyebutkan bahwa hukum bersumber dari Tuhan yang bersifat universal dan abadi, dimana hukum dan moral tidak dapat dipisahkan. Para penganut aliran hukum alam ini memandang bahwa hukum dan moral merupakan cerminan dan aturan secara internal dan eksternal dari kehidupan manusia yang diwujudkan melalui hukum dan moral. Indonesia sebagai negara hukum (*Rechtsstaat*) pada prinsipnya bertujuan untuk menegakan suatu perlindungan hukum (*iustitia protectiva*) dimana hukum sebagai suatu perwujudan budaya.

Satjipto Raharjo mendefinisikan perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang

¹¹ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm. 53.

dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.¹² Sedangkan menurut Philipus M. Hadjon menjelaskan bahwa perlindungan hukum merupakan perlindungan terhadap harkat dan martabat serta pengakuan terhadap hak asasi manusia yang dimiliki oleh subyek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan.¹³

Muchsin menjelaskan bahwa perlindungan hukum merupakan kegiatan untuk melindungi individu dengan menyetarakan hubungan nilai-nilai atau kaidah-kaidah yang menjema dalam sikap dan tindakan dalam menciptakan adanya ketertiban dalam pergaulan hidup antara sesama manusia.¹⁴ Sedangkan menurut Hetty Hassanah, perlindungan hukum merupakan segala upaya yang dapat menjamin adanya kepastian hukum, sehingga hal tersebut dapat memberikan perlindungan hukum kepada pihak-pihak yang bersangkutan atau melalui tindakan hukum.¹⁵

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat dikatakan bahwa perlindungan hukum merupakan perbuatan melindungi setiap orang atas perbuatan-perbuatan melanggar hukum ataupun melanggar hak orang lain, yang dilakukan oleh pemerintah melalui aparat penegak hukum dengan cara-cara tertentu berdasarkan hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku sebagai upaya pemenuhan hak bagi

¹² *Ibid.* hlm. 54

¹³ Phillipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya, 1987. hlm. 1-2.

¹⁴ Muchsin, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*, Disertasi S2 Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2003, hlm. 14

¹⁵ Hetty Hassanah, *Perlindungan Konsumen dalam Perjanjian Pembiayaan Konsumen atas Kendaraan Bermotor dengan Fidusia*. Diakses pada 23 April 2019 dari <http://unikom.jurnal.ac.id>

setiap warga negaranya, termasuk atas perbuatan sewenang-wenang yang dilakukan oleh penguasa atau aparaturnya sendiri.

Pada hakikatnya perlindungan hukum tidak membedakan terhadap kaum pria maupun wanita. Indonesia yang merupakan Negara Hukum sebagaimana tertuang dalam Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945. Perlindungan hukum pun dapat menimbulkan pertanyaan yang meragukan keberadaan hukumnya. Hukum harus memberikan perlindungan terhadap semua pihak sesuai dengan status hukumnya karena setiap orang memiliki kedudukan yang sama dihadapan hukum. Perlindungan hukum yang diberikan bagi masyarakat Indonesia merupakan implementasi atas prinsip pengakuan dan perlindungan terhadap harkat dan martabat manusia yang bersumber dari Pancasila dan prinsip Negara Hukum yang berdasarkan pada Pancasila. Perlindungan hukum sangat erat kaitannya dengan aspek keadilan, pada hakikatnya tujuan hukum adalah mencapai suatu keadilan. Adanya suatu perlindungan hukum menjadikan salah satu medium dalam menegakan keadilan.

2. Bentuk-bentuk Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum menggambarkan dari bekerjanya fungsi hukum untuk mewujudkan tujuan hukum, yaitu keadilan, kepastian serta kemanfaatan hukum. R. La Porta menyebutkan bahwa bentuk suatu perlindungan hukum yang diberikan oleh negara terhadap masyarakatnya memiliki dua sifat, yaitu sebagai pencegahan (*prohibited*) dan sebagai

hukuman (*sanction*).¹⁶ Pengadilan, kejaksaan, kepolisian serta lembaga penyelesaian sengketa di luar pengadilan (non-litigasi) lainnya merupakan bentuk perlindungan hukum yang nyata sebagai penegak hukum. Bentuk pencegahan (*prohibited*) yakni adanya pembuatan peraturan perundang-undangan, sedangkan bentuk hukuman (*sanction*) yakni lebih kepada menegakan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Menurut Philipus M. Hadjon, menyebutkan bahwa perlindungan hukum bagi rakyat meliputi dua hal, yakni :¹⁷

- a. Perlindungan Hukum Preventif, merupakan bentuk perlindungan hukum kepada rakyat dengan memberikan kesempatan untuk mengajukan keberatan ataupun pendapatnya sebelum keputusan pemerintah mendapatkan bentuk yang definitif. Tujuannya adalah mencegah terjadinya sengketa. Perlindungan hukum ini sangat berpengaruh besar artinya pemerintah terdorong untuk hati-hati dalam mengambil suatu keputusan yang berdasarkan pada diskresi. Pengaturan khusus mengenai perlindungan hukum preventif belum diatur di Indonesia.
- b. Perlindungan Hukum Represif, merupakan bentuk perlindungan hukum dimana rakyat lebih ditujukan dalam penyelesaian sengketa. Tujuan dari perlindungan hukum Refresif yakni untuk menyelesaikan sengketa, dimana penanganan hukumnya dilakukan oleh Pengadilan Umum dan Peradilan Administrasi di Indonesia yang termasuk pada

¹⁶ R. La Porta, 'Investor Protection and Corporate governance', *Jurnal Of financial Economics* 58 (1 January), 2000, hlm. 2.

¹⁷ Philipus M. Hadjon, *op.cit.*, hlm. 4.

kategori perlindungan hukum ini. Prinsip pada perlindungan hukum terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan bersumber pada konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia yang diarahkan kepada pembatasan dan peletakan kewajiban masyarakat dan pemerintah.

Hakekatnya setiap orang berhak mendapatkan suatu perlindungan hukum. Hampir setiap hubungan hukum diharuskan mendapatkan perlindungan dari hukum, diantaranya perlindungan hukum yang diberikan kepada Hak Kekayaan Intelektual (HKI), Pengaturan mengenai Hak Kekayaan Intelektual meliputi, Hak Cipta, Hak Indikasi Geografis, Hak Paten, Hak Merek dan sebagainya. Pengaturan mengenai Hak Kekayaan Intelektual tersebut dituangkan dalam sejumlah peraturan perundang-undangan diantaranya yakni Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Hak Merek dan Indikasi Geografis.

3. Hak dan Kewajiban Perlindungan Hukum

Hak ialah suatu yang harus didapatkan sedangkan kewajiban sesuatu yang harus dikerjakan. Lahirnya suatu kontrak menimbulkan hubungan hukum perikatan yang mengakibatkan timbulnya hak dan kewajiban, oleh karena itulah timbul akibat hukum dari suatu kontrak. Suatu kontrak tidak hanya mengikat dalam hal-hal yang dengan tegas dinyatakan pada kontrak tersebut, tetapi segala sesuatu yang menurut sifatnya persetujuan dituntut berdasarkan keadilan, kebiasaan, atau undang-undang sebagaimana hal tersebut diungkapkan pada Pasal 1339 KUHPerdota.

B. Tinjauan Teori tentang *E-commerce*

1. Pengertian *E-commerce*

Istilah *E-Commerce* mulai muncul di tahun 1990-an melalui adanya inisiatif untuk mengubah paradigma transaksi jual beli dan pembayaran dari cara konvensional ke dalam bentuk digital elektronik berbasis komputer dan jaringan internet. Terdapat beberapa definisi *E-commerce* menurut para ahli, yaitu:¹⁸

- a. Menurut Bourakis, Kourgiantakis, dan Migdalas di tahun 2002, *E-commerce* adalah proses untuk mengantarkan informasi, produk, layanan, dan proses pembayaran, melalui kabel telepon, koneksi internet, dan akses digital lainnya.
- b. Menurut Kim dan Moon di tahun 1998 mengungkapkan bahwa *E-commerce* adalah proses untuk mengantarkan informasi, produk, layanan, dan proses pembayaran, melalui kabel telepon, koneksi internet, dan akses digital lainnya.
- c. Menurut Quayle di tahun 2002 mendefinisikan *E-commerce* sebagai berbagai bentuk pertukaran data elektronik atau *Elektronic Data Interchange (EDI)* yang melibatkan penjual dan pembeli melalui perangkat *mobile*, *E-mail*, perangkat terhubung *mobile*, di dalam jaringan internet dan intranet.
- d. Menurut Chaffey di tahun 2007 berpendapat bahwa *E-commerce* dengan mempertimbangkan bahwa di tahun 2007 perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet telah menambah perubahan

¹⁸ I Putu Agus Eka Pratama, *E-commerce, E-Business, dan Mobile Commerce*. Informatika, Bandung, 2015. Hlm. 2

pada *E-commerce*, dengan munculnya beragam teknologi keamanan, teknologi pembayaran online, perangkat-perangkat *mobile* (*Smartphone, Handphone, Tablet*), makin banyaknya organisasi dan pengguna yang terhubung ke internet, dan munculnya berbagai teknologi pengembangan aplikasi berbasis web. Sehingga dibuatlah perbaikan definisi dari *E-commerce*. *E-commerce* diartikan sebagai semua bentuk proses pertukaran informasi antara organisasi dan *Stakeholder* berbasiskan media elektronik yang terhubung ke jaringan internet.

2. Jenis-Jenis *E-commerce*

Onno W Purba dan Aang Arif Wahyudi mengklasifikasikan *E-commerce* menjadi dua (2) jenis beserta karakteristiknya, yaitu :¹⁹

a *Bussiness to Business*, karakteristiknya adalah:

- *Trading partners* yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama. Pertukaran informasi hanya berlangsung diantara mereka dan karena sudah sangat mengenal, maka pertukaran informasi tersebut dilakukan atas dasar kebutuhan dan kepercayaan.
- Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati. Jadi *service* yang

¹⁹ Ono W Purbo dan Aang Arif Wahyudi. *Mengenal eCommerce*, PT Alex Media Komputindo, Jakarta, 2001.hlm.5

digunakan antarkedua sistem tersebut sama dan menggunakan standar yang sama pula.

- Salahsatu pelaku tidak harus menunggu partner mereka lainnya untuk mengirimkan data.
- Model yang umum digunakan adalah *peer-to-peer*, dimana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.

b *Bussiness to Consumer*, karakteristiknya adalah:

- Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarakan secara umum pula.
- *Service* yang dilakukan juga bersifat umum, sehingga mekanismenya dapat digunakan oleh orang banyak. Sebagai contoh, karena sistem web sudah umum di kalangan masyarakat maka sistem yang digunakan adalah sistem web pula.
- *Service* yang diberikan adalah berdasarkan permintaan. Konsumen berinisiatif sedangkan produsen harus siap memberikan respon terhadap inisiatif konsumen tersebut.
- Sering dilakukan sistem pendekatan *client-server*, dimana konsumen di pihak *client* menggunakan sistem yang minimal (berbasis web) dan penyedia barang/jasa (*bussiness procedure*) berada pada pihak server.

Menurut Kotler & Armstrong (2012) terdapat tiga jenis *E-commerce*, berdasarkan karakteristiknya, yaitu: ²⁰

a *Business to Business (B2B)*

- Mitra bisnis yang sudah saling mengenal dan sudah menjalin hubungan bisnis yang lama.
- Pertukaran data yang sudah berlangsung berulang dan telah disepakati bersama.
- Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, dimana *processing intelligence* dapat didistribusikan oleh kedua pelaku bisnis.

b *Business to Consumer (B2C)*

- Terbuka untuk umum dimana informasi dapat disebarakan untuk umum juga.
- Servis yang digunakan juga untuk umum sehingga dapat digunakan oleh banyak orang.
- Servis yang digunakan berdasarkan permintaan, sehingga produsen harus mampu merespon dengan baik permintaan konsumen.
- Sistem pendekatan adalah *client-server*.

c *Consumer to Consumer (C2C)*

Model bisnis dimana website yang bersangkutan tidak hanya membantu mempromosikan barang dagangan saja, melainkan juga memberikan.

²⁰ Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2012. Principles of Marketing. New Jersey: Prentice Hal 238.

3. Cara pembayaran untuk *E-commerce*

Ada beberapa alternatif pembayaran dalam *e-commerce*, yaitu:²¹

a Kartu Kredit

Untuk saat ini pembayaran dengan kartu kredit adalah yang paling banyak dimanfaatkan dalam *e-commerce*.

b *E-cash*

E-cash merupakan *account* yang digunakan pembayaran untuk *e-commerce* untuk bisa mempunyai *account*, diperlukan kartu kredit untuk membuka *account* pembayaran untuk berbelanja.

c *Smart Card*

Smart card ini fungsinya seperti kartu debit ATM. Ketika mengadakan transaksi, uangnya langsung didebet dari saldo di bank.

d Kartu Debet

Penggunaan kartu debit ini seperti *smart card*, akan tetapi tidak perlu menggunakan *smart card reader*. Contoh kartu debit yang bisa dipakai seperti ATM BCA dan BII.

4. Keuntungan *E-commerce*

Perdagangan secara elektronik (*e-commerce*) dilakukan antara lain melalui penggunaan nama domain sebagai alamat situs internet. Menurut

²¹Rijanto Tosin dan Catur Meiwanto. *E-commerce Di Internet*. Dinastindo, Jakarta, 2000. Hlm.. 16-17

Sinta Dewi bahwa *e-commerce* sangat memberi keuntungan, baik bagi pengusaha, konsumen maupun masyarakat. Keuntungan yang dapat diambil dari *e-commerce* bagi kalangan pengusaha adalah:²²

- a Dapat memperluas pasar sampai dengan tingkat Internasional dengan modal kecil karena melalui internet para pengusaha dengan mudah, cepat, dan murah bisa lebih banyak mendapatkan konsumen.
- b Memungkinkan perusahaan untuk menurunkan jumlah persediaan barang (*inventory*) dan kelebihan persediaan barang akan tergantung pada pemesanan konsumen.
- c Dapat meningkatkan efisiensi perusahaan dengan meningkatkan tingkat produktivitas pegawai-pegawai di bagian penjualan dan administrasi.
- d Dapat menekan biaya komunikasi karena biaya penggunaan internet jauh lebih murah.
- e Meningkatkan citra perusahaan dengan semakin baiknya pelayanan pada konsumen, ditemukanya mitra bisnis baru, proses kerja yang lebih sederhana, dan bertambah cepatnya akses berbagai informasi.

Bagi konsumen, *E-commerce* memberikan keuntungan sebagai berikut:

- a Memungkinkan para konsumen untuk berbelanja atau melakukan transaksi lainnya selama 24 jam untuk seluruh lokasi atau melakukan transaksi lainnya selama 24 jam untuk seluruh lokasi di seluruh dunia.

²² Sinta Dewi, *Cyberlaw, Perlindungan Privasi atas Informasi dalam E-commerce Menurut Hukum Internasional*, Bandung, Widya Padjajaran, 2009, hlm. 60-61

- b Memberikan lebih banyak pilihan bagi para konsumen.
- c Umumnya menawarkan barang-barang atau jasa-jasa dengan harga yang relatif lebih murah.
- d Di dalam sektor jasa pengiriman produk-produk lebih cepat.
- e Konsumen dapat tukar-menukar informasi dengan konsumen lainnya secara interaksi yang ada dalam komunitas tertentu.

Bagi masyarakat, perdagangan secara elektronik memberikan keuntungan sebagai berikut:

- a Memungkinkan banyak orang untuk bekerja dirumah mereka.
- b Memungkinkan sejumlah pedagang untuk menjual barang-barang atau jasa merek dengan harga yang lebih murah sehingga orang dapat membeli produk dan jasa.
- c Dapat memfasilitasi pemberian-pemberian layanan publik seperti perawatan kesehatan, pendidikan, pendistribusian layanan-layanan sosial.

Di sisi lain, Rijanto dan Catur lebih menekankan pada Keuntungan yang dapat di ambil oleh semua kalangan dengan adanya *E-commerce* sebagai berikut:²³

- a *Revenue stream* (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan, yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
- b Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar).
- c Menurunkan biaya operasional (*operating cost*).
- d Melebarkan jangkauan (*global reach*).

²³ Rijanto Tosin dan Catur Meiwanto. *E-commerce Di Internet*. Dinastindo, Jakarta, 2000. Hlm. 3

- e Meningkatkan *customer loyalty*.
- f Meningkatkan *supplier management*.
- g Memperpendek waktu produksi.
- h Meningkatkan *value chain* (mata rantai pendapatan).

5. Faktor Pendorong Kemunculan dan Perkembangan Keamanan *E-commerce*

Faktor-faktor yang mendorong terjadinya perubahan-perubahan pada *E-commerce* adalah :²⁴

a Kemajuan infrastruktur sistem komunikasi

Fasilitas komunikasi yang mendukung *electronic commerce* telah berubah secara dramatis. Hubungan antarpoin yang semakin terbuka, tidak ada yang mengatur, semakin tidak terjaga, dan jaringan yang bersifat bebas. Dalam hal ini kemajuan Internetlah yang membawa perubahan tersebut.

b Meledaknya sistem perdagangan global

Kalangan bisnis kini mulai menginginkan sistem perdagangan global yang cepat, yang didukung oleh komunitas digital dengan tingkat kepercayaan yang tinggi. Karena rekan bisnis bisa saja berada di negara lain, sehingga bisa saja menjadikan hal ini sebagai pendorong timbulnya perselisihan atau ketidakcocokan antar rekan bisnis di kawasan hukum negara lain.

²⁴ Ono W Purbo dan Aang Arif Wahyudi. *Mengenal eCommerce*. Elex Media Komputero, Jakarta, hlm. 12-14

Dengan memanfaatkan sistem keamanan yang baik, diharapkan bisa memberikan dan mengamankan tanda bukti pengesahan transaksi yang terjadi. Jika sistem keamanan tersebut diyakini memiliki keandalan yang sangat bagus, maka segala hal yang bisa menyebabkan timbulnya perselisihan bisa dihindari atau dikurangi.

Hal ini penting sekali khususnya jika kita menyadari bahwa dunia elektronik ini mungkin tidak memiliki batas-batas hukum yang jelas, khususnya lagi jika informasi dikirim melalui sebuah wilayah yang tidak memiliki kontrol yuridikasi yang kuat.

Untuk itu, dengan penggunaan sistem keamanan yang tepat dan handal akan dapat membantu para pelaku bisnis dalam rangka menghindari segala kemungkinan perselisihan maupun rintangan yang terjadi.

c Sistem Perdagangan *Real Time*

Sistem perdagangan *real time* yang dilakukan dengan rekan bisnis yang letaknya sangat jauh dari kita merupakan solusi efektif dan tuntutan perkembangan bisnis saat ini. Tetapi sistem *real time* ini memiliki efek negatif yaitu dapat mengurangi kesempatan para pelaku bisnis untuk saling menanyakan segala sesuatu yang ditransaksikan (kelemahan dan kelebihan) dan dapat mengurangi faktor keamanan yang melekat pada sistem perdagangan tradisional.

d Meningkatkan rasa pengertian/penghargaan terhadap segala risiko yang mungkin terjadi

E-commerce memiliki resiko-risiko yang tidak bisa dianggap remeh begitu saja. Karena resiko-risiko yang terjadi bisa saja membuat semua yang dilakukan dan dimiliki akan hancur begitu saja. Untuk itu dengan adanya sistem keamanan pada *E-commerce* akan dapat memberikan rasa aman dan percaya diri terhadap penggunaan sistem *E-commerce* tersebut.

e Tersedianya Teknologi Sistem Keamanan (*Security*)

Sistem keamanan informasi menjadi bagian yang sangat penting seiring dengan berkembangnya fungsi keamanan pada komunitas utama sektor komersial dan berbagai aplikasi lain yang dianggap semakin penting. Perkembangan teknologi sistem keamanan ini meningkat dengan pesat dan bisa diterapkan pada berbagai platform teknologi *Electronic Commerce* yang berbeda-beda, khususnya untuk melengkapi sistem secure digital payment. Intinya, sistem keamanan tersebut menjadi bagian yang sangat penting dari transaksi-transaksi yang terjadi.

f Sistem Keamanan Sebagai Aset yang Berharga

Sistem keamanan dapat memberikan keuntungan yang kompetitif pada bisnis dan dapat menciptakan suatu penghalang yang kuat jika ingin memasukinya. Intinya, sistem keamanan informasi adalah *power*.

g Politik

Sistem keamanan informasi telah menjadi bagian dari pokok masalah penting dari sistem politik yang perlu dibahas. Karena hal itu juga

melibatkan sistem keamanan-keamanan dan pelaksanaan undang-undang.

h Pengakuan terhadap Pernyataan Sah

Seiring dengan berkembangnya zaman, sistem keamanan informasi semakin dihargai. Terutama usaha untuk membuktikan sesuatu itu sah atau tidak. Hal itu penting sekali karena kita mengadakan transaksi mungkin dengan orang-orang yang tidak kita kenal, dan untuk itu perlu sekali adanya pembuktian transaksi yang berlangsung, baik itu keabsahan identitas penjual, pembeli, dan sebagainya.

Faktor-faktor itulah yang mendukung arus perkembangan *E-commerce* dimana segi keamanan (*security*) menjadi bagian yang terpenting. Teknologi sistem keamanan informasi menghasilkan suatu model yang diperlukan untuk membuat *E-commerce* yang global dapat terwujud. Peran dan tanggung jawab pelaku *E-commerce* dilibatkan, efek-efek informasi disebarkan, dan dunia komputer berbasis komersial mengalami transisi untuk memenuhi keinginan yang semakin pesat akan *E-commerce* yang aman.

6. Resiko *E-commerce*

Meskipun *E-commerce* merupakan sistem yang menguntungkan karena dapat mengurangi biaya transaksi bisnis dan dapat memperbaiki kualitas pelayanan kepada pelanggan, namun sistem *E-commerce* ini beserta semua infrastruktur pendukungnya mudah sekali disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, dan bisa juga terkena

kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul melalui berbagai cara. Kerusakan hebat bisa terjadi pada semua elemen yang berkaitan dengan sistem ini baik dalam sistem perdagangan komersial, institusi finansial, *service provider*, bahkan konsumen sekalipun.

Penyalahgunaan dan kegagalan sistem yang terjadi dari segi pandangan bisnis, yaitu :²⁵

- a. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan
Seseorang atau seorang penipu yang berasal dari dalam atau dari luar mentransfer sejumlah uang dari rekening yang satu ke rekening lainnya atau dia telah menghancurkan/mengganti semua data finansial yang ada.
- b. Pencurian informasi rahasia yang berharga
Pada umumnya banyak organisasi maupun lembaga-lembaga yang menyimpan data rahasia yang sangat penting bagi kelangsungan hidup mereka. Misalnya, kepemilikan teknologi atau informasi pemasaran maupun informasi yang berhubungan dengan kepentingan konsumen/Client mereka. Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.
- c. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan
Bergantung pada pelayanan elektronik dapat mengakibatkan gangguan selama periode waktu yang tidak dapat diperkirakan.

²⁵ *Ibid.* Hlm. 7

Kesalahan ini bersifat kesalahan yang nonteknis, seperti aliran listrik tiba-tiba padam, atau jenis-jenis gangguan tak terduga lainnya.

d. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak

Pihak luar mendapatkan akses yang sebenarnya bukan menjadi haknya dan dia gunakan hal itu untuk kepentingan pribadi. Misalnya, seorang hacker yang berhasil membobol sebuah sistem perbankan. Setelah itu, dengan seenaknya sendiri dia memindahkan sejumlah rekening orang lain ke dalam rekeningnya sendiri.

e. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen

Kepercayaan konsumen terhadap sebuah perusahaan/lembaga/institusi tertentu dapat hilang karena berbagai macam faktor, seperti usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pihak lain yang berusaha menjatuhkan reputasi perusahaan tersebut, dan bisa juga berupa kesalahan-kesalahan fatal yang dilakukan oleh perusahaan itu yang mengakibatkan kepercayaan konsumen berkurang.

f. Kerugian-kerugian yang tidak terduga

Gangguan terhadap transaksi bisnis, yang disebabkan oleh gangguan dari luar yang dilakukan dengan sengaja, ketidakjujuran, praktek bisnis yang tidak benar, kesalahan faktor manusia, atau kesalahan sistem elektronik, mengakibatkan kerugian transaksi bisnis yang tidak bisa dihindarkan. Terutama dari segi finansial. Sebagai contohnya, konfirmasi sebuah transaksi tidak diterima dengan baik seperti sebagaimana mestinya. Kehilangan kesempatan bisnis, hilangnya kredibilitas dan reputasi, dan kerugian biaya yang

besar merupakan resiko yang sewaktu-waktu bisa saja terjadi, namun kita harus siap-siap mengantisipasi atau mencegahnya.

C. Aspek Hukum tentang *Cybersquatting*

1. Pengertian *Cybersquatting*

Sebuah nama domain yang didaftarkan dapat mengandung merek atau nama orang terkenal yang sebenarnya dilindungi hukum merek. Hal inilah yang menimbulkan permasalahan hukum, karena hak pemilik merek atau orang terkenal terganggu bahkan terlanggar akibat penggunaan yang dilakukan tanpa izin untuk kepentingan komersial. Penggunaan merek atau nama orang terkenal tersebut biasa dituangkan dalam bagian SLD suatu nama domain. Praktik demikian, dikenal dengan istilah *cybersquatting*. Orang yang melakukan tindakan *cybersquatting* disebut *cybersquaters*.

Cybersquatting Biasanya justru dilakukan dengan tidak meminta izin terlebih dahulu kepada pemilik merek. *Cybersquatter* mendaftarkan merek milik pihak lain sebagai nama domain internet kepada registrar, tanpa sepengetahuan dan tanpa adanya izin. Pemilik merek baru mengetahui bahwa mereknya telah digunakan sebagai nama domain internet, pada saat pemilik merek tersebut hendak mendaftarkan mereknya sebagai nama domain internet dan ternyata ditolak oleh registrar karena *cybersquatter* memanfaatkan kelemahan prinsip first come first serve dalam sistem pendaftaran nama domain yang tidak

terlebih dahulu melakukan pemeriksaan substantif, Definisi *cybersquatting* menurut Black's Law Dictionary, yaitu bahwa:

"cybersquatting is the act of reserving a domain name on the internet, esp. a name that would be associated with a company's trademark, and then seeking to profit by selling or licensing the name to the company that has an interest in being identified with it."

Berdasarkan hal tersebut, *cybersquatting* adalah perbuatan hukum yang mendaftarkan nama domain internet, terutama nama yang merupakan merek milik suatu perusahaan, yang dilakukan untuk memperoleh keuntungan dengan menjual atau menyewakan nama domain tersebut kepada suatu perusahaan lain yang memperoleh keuntungan dengan menggunakan nama domain tersebut.²⁶

Selanjutnya menurut US Anti-Cybersquatting Consumer Protection Act 1999, *cybersquatting* didefinisikan sebagai kegiatan meregistrasikan atau menggunakan nama domain dengan maksud untuk mendapatkan keuntungan dari pemilik sah dari merek dagang / trademark yang akan dijadikan nama domain oleh orang lain. Definisi serupa juga digunakan oleh *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* (ICANN), bahwa *cybersquatting* adalah suatu kegiatan pengambilan atau pembatalan oleh pemilik merek dagang terhadap *generic Top Level Domain* (gLTD) yang serupa atau identik yang diregistrasikan oleh pihak ketiga.²⁷ *Faktor Terjadinya Cybersquatting, Tahapan Proses Tindakan Cybersquatting*

²⁶ Muhammad Amirulloh. *Cyberlaw Perlindungan Merek dalam Cyberspace (Cybersquatting terhadap Merek)*, PT Refika Aditama, Bandung, 2017. Hlm. 20

²⁷ *Etika It dan Hukum terhadap tindakan Kejahatan Cybersquatting pada Domain Merek Terkenal*. Diakses pada 14 Februari 2020 dari <https://www.researchgate.net>

2. Perlindungan Hukum Indonesia atas Tindakan, faktor terjadinya, dan proses tindakan *Cybersquatting*,

Nama domain merupakan sebuah informasi dan atau dokumen elektronik, sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 1 UU ITE, yang menyatakan bahwa informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.²⁸

Sementara itu, Pasal 1 angka 4 UU ITE menyebutkan, bahwa yang dimaksud dengan dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan dan/atau dengan melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

²⁸ Hetty Hassanah , *Aspek Hukum Pidana Cybersquatting yang Menimbulkan Kerugian Terhadap Pemilik Nama Domain Asli Dalam E-commerce*, Majalah Ilmiah UNIKOM, Bandung, 2014, hlm. 245.

Selain itu, yang dimaksud dengan sistem elektronik menurut pasal 1 angka 5 adalah serangkaian perangkat atau prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi elektronik. Nama domain sebagai suatu informasi dan atau dokumen elektronik secara pidana dapat dijadikan sebagai alat bukti pada kasus *cybersquatting*, sebagaimana ditentukan dalam Pasal 5 ayat (1) UU ITE yang berbunyi : “Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah” dan Pasal 5 ayat (2) UU ITE juga menegaskan bahwa : “Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat 1 merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia” dalam hal ini hukum acara yang dimaksud adalah hukum acara pidana, yang telah mengatur ketentuan alat bukti dalam kasus pidana konvensional yakni termuat dalam Pasal 184 KUHAP, yang menegaskan bahwa alat bukti yang sah adalah : 1. keterangan saksi; 2. keterangan ahli; 3. surat; 4. petunjuk; 5. keterangan terdakwa. Ketentuan mengenai alat bukti di atas merupakan ketentuan hukum acara pidana yang bersifat memaksa (*dwingen recht*), artinya semua jenis alat bukti yang telah diatur dalam pasal tersebut tidak dapat ditambah atau dikurangi. Untuk membuktikan bahwa *cybersquatting* merupakan sebuah tindak pidana, maka tidak terlepas dari proses pembuktian tentang aspek pidananya. Secara umum terdapat beberapa teori mengenai sistem pembuktian yakni:

1. *Conviction in time theory*, yaitu sistem pembuktian yang menyatakan bahwa salah tidaknya seorang terdakwa semata - mata ditentukan oleh penilaian keyakinan hakim. Keyakinan hakim ini dapat diperoleh melalui alat-alat bukti yang diajukan dalam persidangan.
2. *Conviction Raisonee Theory*, merupakan sistem pembuktian berdasarkan keyakinan hakim untuk menentukan salah tidaknya terdakwa, namun dalam sistem ini keyakinan hakim dibatasi dan harus didasari dengan alasan-alasan yang jelas dan dapat diterima yang wajib diuraikan dalam putusannya.
3. Teori Pembuktian Menurut Undang-Undang Secara Positif, merupakan pembuktian yang berlatar belakang sistem pembuktian berdasarkan keyakinan atau *Conviction in time theory*. Pembuktian pada sistem ini didasari dengan alat-alat bukti yang sah yang telah ditetapkan oleh Undang-Undang disertai keyakinan hakim dalam menentukan salah tidaknya terdakwa.
4. Teori Pembuktian menurut Undang-Undang Secara Negatif (*Negatief Wettelijke stelsel*), merupakan sistem pembuktian yang menggunakan teori perpaduan antara sistem pembuktian menurut undang-undang secara positif dengan sistem pembuktian menurut keyakinan atau *Conviction in time theory*. Rumusan teori ini adalah bahwa salah tidaknya seorang terdakwa ditentukan oleh keyakinan hakim yang didasarkan pada cara dan dengan alat-alat bukti yang sah.

Sementara Undang-Undang itu, sistem pembuktian yang dianut oleh KUHAP adalah sistem pembuktian menurut undang-undang secara negative, karena merupakan perpaduan antara sistem pembuktian menurut undang-undang secara positif dengan sistem pembuktian menurut keyakinan atau *Conviction in time theory*. Hal ini terlihat dari ketentuan Pasal 183 KUHAP yang menegaskan bahwa hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seseorang kecuali apabila dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah ia memperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan bahwa terdakwa yang bersalah melakukannya. Berbicara mengenai alat bukti petunjuk, tidak terlepas dari ketentuan Pasal 188 (2) KUHAP yang membatasi kewenangan hakim dalam memperoleh alat bukti petunjuk, yang secara limitatif hanya dapat diperoleh dari : 1. keterangan saksi; 2. surat; 3. keterangan terdakwa. Berdasarkan hal di atas, alat bukti petunjuk hanya dapat diambil dari ketiga alat bukti di atas. Pada umumnya, alat bukti petunjuk baru diperlukan apabila alat bukti lainnya belum mencukupi batas minimum pembuktian yang diatur dalam pasal 183 KUHAP di atas. Dengan demikian, alat bukti petunjuk merupakan alat bukti yang bergantung pada alat bukti lainnya yakni alat bukti saksi, surat dan keterangan terdakwa. Alat bukti petunjuk memiliki kekuatan pembuktian yang sama dengan alat bukti lain, namun hakim tidak terikat atas kebenaran persesuaian yang diwujudkan oleh petunjuk, sehingga hakim bebas untuk menilai dan mempergunakannya dalam upaya pembuktian. Selain itu, petunjuk sebagai alat bukti tidak dapat berdiri sendiri membuktikan kesalahan terdakwa, karena hakim tetap terikat pada batas

minimum pembuktian sesuai ketentuan Pasal 183 KUHP. Informasi elektronik atau dokumen elektronik dapat dianggap sebagai petunjuk, yang merupakan perluasan dari alat bukti surat sebagai bahan untuk dijadikan petunjuk bagi hakim dalam membuktikan suatu perkara termasuk kasus *cybersquatting* yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Tindakan *cybersquatting* dimungkinkan melibatkan lebih dari satu sistem hukum atau menyangkut sistem hukum beberapa negara, sehingga dapat dikategorikan sebagai kejahatan transnasional. Pada praktiknya terdapat banyak faktor yang menyebabkan adanya kepentingan lebih dari satu negara dalam suatu kejahatan, baik pelakunya, korbannya, tempat terjadinya kejahatan atau perpaduan unsur-unsur tersebut. Ada beberapa dimensi yang dapat dijadikan pedoman dalam menentukan bahwa suatu kejahatan itu merupakan kejahatan transnasional, yakni:

1. Tempat terjadinya kejahatan nasional di luar wilayah negara yang bersangkutan tetapi menimbulkan akibat dalam wilayahnya, dalam hal ini ada kepentingan satu negara atau lebih yang terkait dengan kejahatan itu.
2. Korban suatu kejahatan nasional tidak semata-mata dalam wilayah negara itu sendiri tetapi juga terdapat di wilayah negara lain atau di suatu tempat di luar wilayah negara.
3. Kejahatan yang terjadi dalam wilayah suatu negara tetapi pelakunya adalah negara yang bukan warganegarannya. Selain itu, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk

mengidentifikasi suatu kejahatan sebagai kejahatan transnasional,

yaitu:

1. Tempat terjadinya kejahatan
2. Kewarganegaraan pelaku dan atau korbannya
3. Korban yang berupa harta benda bergerak dan atau benda tidak bergerak milik pihak asing.
4. Perpaduan antara butir 1,2 dan 3
5. Tersentuhnya nilai-nilai kemanusiaan universal, rasa keadilan dan kesadaran hukum umat manusia Tindakan cybersquatting dapat melibatkan orang-orang dari berbagai negara, dikategorikan sebagai kejahatan transnasional, sehingga dalam proses penegakan hukumnya, harus pula memperhatikan jalinan kerjasama antara kepolisian Indonesia dengan negara-negara lain

Perlindungan Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah mengatur mengenai kepemilikan nama domain serta penggunaannya. Dijelaskan dalam Pasal 23 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dinyatakan

bahwa:

“(1) Setiap penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat berhak memiliki Nama Domain berdasarkan prinsip pendaftar pertama.

(2) Pemilikan dan penggunaan Nama Domain sebagaimana dimaksud pada ayat 1 harus didasarkan pada iktikad baik, tidak melanggar prinsip persaingan usaha secara sehat, dan tidak melanggar hak Orang lain.

(3) Setiap penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, atau masyarakat yang dirugikan karena penggunaan Nama Domain secara tanpa hak oleh Orang lain, berhak mengajukan gugatan pembatalan Nama Domain dimaksud.”

Dalam hal untuk memperoleh nama suatu domain, para pihak yang bersangkutan untuk meminta nama domain tersebut telah dinyatakan secara pribadi bertanggung jawab dan menjamin bahwa pengajuan permintaan pendaftaran nama domain yang dilakukannya tersebut yaitu telah didasari dengan suatu itikad yang baik dan tidak merugikan bagi kepentingan dari pihak manapun yang secara hukum berkepentingan atas keberadaan nama suatu domain yang dimintakannya tersebut, maka dari itu telah diberlakukan asas “*First Come First Served*”. Setiap kepemilikan dan penggunaan dari suatu nama domain harus didasari dengan itikad baik dan tidak melanggar dari prinsip persaingan usaha yang tidak sehat dan tidak melanggar hak milik orang lain. Semua pihak yang dimaksud diatas berhak melakukan gugatan pembatalan nama domain apabila pihak-pihak tersebut telah dirugikan dengan adanya penggunaan nama domain secara tanpa hak yang dilakukan oleh pihak lain, kerugian dari perbuatan melanggar hukum tersebut dapat berupa kerugian harta kekayaan atau materiil dan imateriil maka hal tersebut dapat dilakukan gugatan berdasarkan pasal 38 dan pasal 39 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang diterangkan sebagai berikut: Pada Pasal 38 UU ITE disebutkan bahwa:

“(1) Setiap Orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/atau menggunakan Teknologi Informasi yang menimbulkan kerugian.

(2) Masyarakat dapat mengajukan gugatan secara perwakilan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/atau menggunakan

Teknologi Informasi yang berakibat merugikan masyarakat, sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.”