

**ANALISIS PILIHAN HUKUM DALAM PENYELESAIAN
SENGKETA E-COMMERCE MENURUT HUKUM PERDATA
INTERNASIONAL**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Menempuh Ujian
Sarjana Hukum**

Oleh :

**ELISA DIANA OKTARINI
02003100003**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
INDERALAYA
2005**

340.907
Okt
a
e-051341
2005

**ANALISIS PILIHAN HUKUM DALAM PENYELESAIAN
SENGKETA E-COMMERCE MENURUT HUKUM PERDATA
INTERNASIONAL**



12765/
18097

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Menempuh Ujian
Sarjana Hukum**

Oleh :

**ELISA DIANA OKTARINI
02003100003**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
INDERALAYA
2005**

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS HUKUM

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : ELISA DIANA OKTARINI
NIM : 02003100003
PROG. KEKHUSUSAN : STUDI HUKUM DAN BISNIS
**JUDUL SKRIPSI : ANALISIS PILIHAN HUKUM DALAM
PENYELESAIAN SENGKETA E-COMMERCE
MENURUT HUKUM PERDATA
INTERNASIONAL**

DISETUJUI OLEH :

PEMBIMBING UTAMA



**AMRULLAH ARPAN, SH, SU.
NIP.130876415**

PEMBIMBING PEMBANTU



**SRI HANDAYANI, SH, M.Hum
NIP. 132493322**

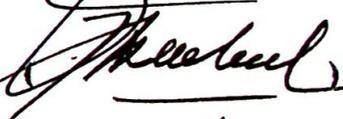
Telah diuji pada :
Hari : Rabu
Tanggal : 2 Maret 2005

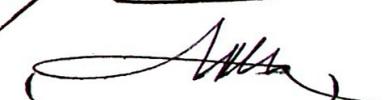
Nama : **ELISA DIANA OKTARINI**
Nomor Induk Mahasiswa : **02003100003**
Program Kekhususan : **Studi Hukum dan Bisnis**

TIM PENGUJI :

1. Ketua : **H.M.Rasyid Ariman, S.H.,M.H.** ()

2. Sekretaris : **Fahmi Yoesmar AR, S.H.,M.S.** ()

3. Anggota : **Hambali Hasan, S.H.** ()

4. Anggota : **Amrullah Arpan, S.H., S.U,** ()



Inderalaya,

2005

Mengetahui :

Dekan,


H.M. Rasyid Ariman, S.H.,M.H.

NIP. 130 604 256

Motto :

“ Sesungguhnya orang yang berakal tidak akan bosan menerima manfaat pendapat, tidak berputus asa dalam kondisi apapun, dan tidak akan berhenti berpikir dan berusaha.”

(DR. 'Aidh Bin Abdullah Al-Qarni, M.A.)

Kupersembahkan Kepada :

- *Papa (alm) dan Mama Tercinta*
- *Kak Chan, Yuk Rina, Kak Een, Kak Andi, Yuk Maya, Yuk Shinta dan Kak Dhony yang tersayang*

KATA PENGANTAR



Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **ANALISIS PILIHAN HUKUM DALAM PENYELESAIAN SENGKETA E-COMMERCE MENURUT HUKUM PERDATA INTERNASIONAL.**

Hasil kerja penulis tidak akan terwujud tanpa bantuan dari semua pihak yang dengan penuh keikhlasan memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk yang diperlukan untuk penulisan ini. Untuk itu, penulis berkeinginan untuk mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak H.M. Rasyid Ariman, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Ruben Achmad, S.H., M.H., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Wahyu Ernaningsih, S.H., M.Hum., selaku Pembantu Dekan II Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
4. Bapak H. Fahmi Yoesmar A.R, S.H., M.S., selaku Pembantu Dekan III Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Amir Syarifuddin, S.H., M.Hum., selaku Pembimbing Akademik.

6. Bapak Amrullah Arpan, S.H.,S.U., selaku Pembimbing Utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak meluangkan waktunya serta memberi kritik, saran dan ilmunya kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Sri Handayani, S.H.M.Hum., selaku Pembimbing Pembantu dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Asisten Dosen Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang telah berjasa dalam memberikan ilmu dan pendidikan kepada penulis selama menimba ilmu dibangku kuliah.
9. Seluruh Staff Pengajaran dan Staff Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
10. Papa (alm) dan mama tercinta, yang sangat berperan dalam hidupku.
11. Kak Chan dan Yuk Yuli, Yuk Rina dan Bang Melvin, Kak Een dan Yuk Lina, Kak Andi dan Yuk Sri, Yuk Maya dan Bang Mardanus, Yuk shinta, dan Kak Dhony yang telah membantuku selama ini.
12. Keluarga besar Azwari H. Kosim (alm), terima kasih atas semua bantuannya pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Keponakan-keponakanku, Gheddi, Dival, Fauzan, Rifqi, Rere, Daffa, Nia dan Abdi (alm), *I Luv U all.*
14. Para personel “Seven Dwarfs”, Y’ Dewi, Oppie’, Liza, Eja’, Ryma, Dhie2, *Le Gra Go Deo, Cia Yo !!!!!*
15. Irda Thank’s ya atas bantuan dan dukungannya.

16. Kawan-kawan KKL di Pengadilan Negeri Klas IA Palembang tahun 2003, Jack, Rika, Marliani, Yuni, Yuanita, Dian K. dan Haryanto.
17. Rio S., Anang, Aan, Rudi, Kak Aziz dan Kak Indra Sakti, *Finally We've Got It !!!*
18. Enggal, Joni, Ade, Vian dkk, Chaca dkk, Ebek dkk, Selvi dkk, serta seluruh kawan-kawan Angkatan 2000 *Xie-Xie Ni*.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan semoga Tuhan selalu memberikan berkat, rahmat dan kasihNya kepada kita semua. Amin.

Palembang, Maret 2005

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN TIM PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR ISTILAH	x

BAB I PENDAHULUAN

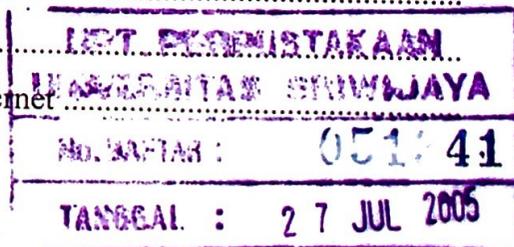
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	6
C. Ruang Lingkup	7
D. Tujuan Penulisan.....	7
E. Manfaat Penulisan	7
F. Metode Penelitian	8

BAB II Tinjauan Umum Tentang *Electronic Commerce (E-commerce)*

dan Hukum Perdata Internasional

A. Internet

1. Pengertian Internet	11
2. Sejarah Internet	12
3. Cara Kerja Internet.....	4
4. Fasilitas-fasilitas Dalam Internet.....	7



B. Electronic Commerce (E-commerce)	
1. Pengertian <i>Electronic Commerce (E-commerce)</i>	28
2. Sejarah <i>Electronic Commerce (E-commerce)</i> di Indonesia	31

**BAB III PENYELESAIAN SENGKETA TRANSAKSI ELECTRONIC
COMMERCE (E-commerce)**

A. Mekanisme dalam Transaksi <i>Electronic Commerce (E-commerce)</i>	42
B. Mekanisme Penyelesaian Sengketa Dalam Transaksi <i>Electronic Commerce (E-commerce)</i>	76

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR ISTILAH

- Acquirer : Institusi penyelenggara kartu kredit
- Amazon.com : Sebuah tempat pada *Word Wide Web* yang sangat terkenal yang menjual produk berupa buku-buku
- Akselerator Browser : Sebuah alat yang membantu untuk meningkatkan daya kerja modem agar mempercepat proses browsing
- ARPANet : Jaringan yang dikembangkan oleh ARPA dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat, yang menjadi cikal bakal dari jaringan internet saat ini
- Archie : Suatu fasilitas di Internet yang memberikan kemudahan dalam mencari informasi di antara ribuan *FTP site* di Internet. Archie menyediakan suatu database yang berisikan indeks informasi dari FTP-FTP site tersebut, sehingga pemakai Internet dapat dengan mudah menemukan informasi di FTP
- Bandwith : Kecepatan maksimum yang dapat digunakan untuk transmisi data antar computer dalam jaringan internet
- Bank Issuer : Bank yang mengeluarkan kartu kredit
- Broadband : Suatu system yang memungkinkan pengguna internet dapat mengakses lebih cepat

Browser	: Program aplikasi yang khusus digunakan untuk mengakses, menampilkan dan menjelajahi belantara informasi di internet
Browsing	: Metode untuk menjelajahi <i>World Wide Web</i> (www) internet
Business to Business (B2B)	: Transaksi antar perusahaan (baik pembeli maupun penjual adalah perusahaan), dimana diantara mereka telah saling mengetahui satu sama lain dan sudah terjalin hubungan yang cukup lama, pertukaran informasi hanya berlangsung diantara mereka dan didasarkan pada kebutuhan serta kepercayaan.
Business to Consumers (B2C)	: Transaksi antara perusahaan dengan konsumen / individu
Buyer	: Pembeli
Card Holder	: Pemegang kartu kredit
Certification Authority (CA)	: Sebuah lembaga yang bertugas untuk mensertifikasi jati diri pelanggan/subjek agar pelanggan itu bisa dikenali di dunia digital, dengan cara memberikan autentikasi dan verifikasi, kemudian menerbitkan sertifikat untuk setiap pelanggannya
Chatting	: Istilah yang dimaksudkan dengan aktifitas yang terjadi dalam ruangan <i>chattroom</i> , di mana 2 (dua) orang atau

	lebih saling bertukar pikiran (“ngobrol”)
Client	: Pelanggan (pemakai/pengguna jasa)
Client Server	: Pemakai dari suatu jaringan atau dapat pula diartikan sebagai computer yang ikut memanfaatkan sumber-sumber (<i>resources</i>) yang ada di komputer lain
Clickwrap Contract	: Suatu online <i>shrinkwrap contract</i> untuk pengadaan barang digital
Consumer	: Konsumen
Connect	: Perintah yang digunakan untuk menyambung atau akses antara computer ke internet
Copyright	: Hak cipta
Cybershop	: Sebuah istilah yang menunjukkan pada sebuah toko yang berada di dalam <i>World Wide Web</i> (www)
Cyberspace	: Dunia Maya
Crypthograpy	: Bidang ilmu pengetahuan yang menggunakan persamaan matematis untuk melakukan proses <i>enkripsi</i> dan <i>deskripsi</i> data untuk kemudian menkonversi data tersebut dalam bentuk kode-kode tertentu dengan tujuan agar informasi yang disimpan atau ditransmisikan tidak dapat dibaca oleh orang lain yang tidak berhak

DARPA	: Suatu badan pemerintah yang menciptakan DARPA Net yang akhirnya menjadi Internet
Decrypt	: Proses yang menjadikan informasi yang telah di <i>enkripsi</i> sebelumnya menjadi informasi asal agar dapat dibaca kembali oleh orang yang berwenang
Digital Cash	: Pembayaran secara digital
Digital Signature	: “Tanda tangan elektronik” sebagai tanda bukti outentifikasi (keaslian) identifikasi seseorang dalam system internet
Dial-up	: Koneksi antara 2 (dua) komputer yang menggunakan saluran telepon dan modem, koneksi <i>dial-up</i> merupakan cara yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet
Domain Name	: Nama lain dari IP (<i>Internet Protocol</i>) Adress. <i>Domain Name</i> merupakan nama yang mewakili suatu organisasi atau perusahaan, dimana nama itu akan digunakan oleh pemakai internet untuk menghubungkan ke perusahaan tersebut
Down Load	: Menyalin data dari komputer lain ke komputer anda
Electronic Commerce (E-Commerce)	: Sistem perdagangan melalui internet (dunia maya)
Electronic Checks (E-Checks)	: Sistem pembayaran elektronis, dimana pembeli (<i>costumer</i>) akan membayar

- kepada penjual (*merchant*) dengan menuliskan cek elektronis yang dikirimkan secara elektronis dengan *e-mail*, mesin Fax, atau telepon
- Electronic Mail (E-mail) : Surat menyurat elektronik yang merupakan suatu system korespondensi secara elektronis antar satu computer dengan computer lain dengan memanfaatkan system jaringan internet.
- Electronic Merchant (E-Merchant) : Penjual atau perusahaan yang menjual produknya melalui sarana jaringan internet
- File : Data
- Finger : Fasilitas yang memungkinkan pemakai computer mengetahui data pemakai-pemakai lain yang juga mengakses system yang sedang diakses oleh pemakai computer tersebut
- FTP : Salah satu fasilitas di internet yang dapat digunakan untuk mentransfer file dari satu sumber di internet ke computer local dan sebaliknya
- Gopher : Sistem penampilan dan pengaksesan informasi di internet yang disusun secara hirarkis dan terstruktur sehingga mempermudah pemakai untuk mencari dan mendapatkan informasi yang diinginkan

- Google : Salah satu *search engine* yang paling sering digunakan
- Harddisk : Sekumpulan disket yang dikemas sebagai unit tersendiri yang mempunyai keunggulan dalam kecepatan proses dan kapasitas yang tinggi
- Hardware : Unit fisik yang membentuk komputer
- Hash function : Sebuah fungsi matematika yang digunakan untuk mengkodekan dokumen pada system *digital signature*
- Hyperteks : Salah satu cara untuk me-link banyak file
- Host : Sebuah layanan *connect* ke internet
- Hypertext Markup Language (HTML) : Bahasa yang digunakan pada dokumen di web yang memungkinkan sebuah dokumen tidak hanya berisi teks dan link saja tapi dapat juga berisi gambar, suara, klip, form dan sebagainya
- Hypertext Transfer Protocol (HTTP) : Protokol yang memungkinkan bermacam-macam komputer saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa HTML
- Internet : Jaringan komputer dunia yang menghubungkan jaringan-jaringan regional di seluruh dunia
- Intranet : Jaringan internet dalam sebuah perusahaan yang dapat diakses oleh orang yang memiliki akses langsung ke jaringan komputer perusahaan

tersebut, atau dengan kata lain intranet adalah pemanfaatan internet untuk kepentingan intern suatu organisasi atau perusahaan

- Internet Relay Chat (IRC) : Sebuah layanan yang memungkinkan anda dapat berbicara/berkomunikasi dengan orang lain melalui internet
- Internet Service Provider (ISP) : Suatu perusahaan yang memiliki perangkat komunikasi computer yang digunakan untuk menyediakan jasa hubungan ke internet bagi masyarakat
- Internet Protocol (IP) : Bagian dari TCP/IP yang menangani rute di internet
- Item : Unit
- Jughead : Kependekan dari *Jonzy's Universal Gopher Hierarchy Excavation and Display* yang merupakan suatu fasilitas pencarian di system *Gopher*
- Link : Sambungan atau koneksi dari sebuah sumber ke sumber lain, misalnya dalam system *networking* atau internet
- Line Telephone : Saluran telepon
- Local Area Network : Jaringan yang dirancang untuk memebri fasilitas komunikasi antar pemakai dalam suatu daerah geografis, jaringan ini tidak memakai jaringan umum/standar

Mailing List	: Fasilitas <i>e-mail</i> internet, dimana pemakai dapat mendaftarkan diri ke suatu daftar pengiriman
Merchant	: Pedagang/penjual
Modem	: <i>Modulator Demodulator</i> , yaitu suatu perangkat komunikasi tambahan bagi computer, yang berfungsi untuk mengkonversi signal analog (telepon) menjadi <i>signal digital</i> (computer) dan sebaliknya
Network	: Hubungan kontinyu antar dua computer atau lebih yang memberikan fasilitas file dan sumber secara bersama-sama
Newsgroup	: Suatu bentuk forum diskusi di internet dimana para pemakai dapat saling berdiskusi tentang suatu topic tertentu dengan jalan saling berkirin artikel
Node	: Komputer-komputer yang terhubung dalam internet
Online	: Kondisi saat berlangsungnya suatu hubungan komunikasi
Order Form	: <i>Form</i> pemesanan yang ditujukan bagi konsumen yang melakukan pemesanan
Packet switching	: Suatu teknik komunikasi data yang membagi data yang dikirim dalam segmen-segmen atau paket-paket yang <i>uniform</i> (biasanya 8.000 Bit) supaya dapat ditransmisikan dengan cara yang paling efisien dan cepat

Peer-to Peer	: Salah satu model komunikasi dua arah antara pengguna PC melalui jaringan computer atau internet tanpa melalui sebuah <i>server</i> . Dalam model ini, tiap pesertanya memiliki <i>Capabilitas</i> yang sama dan tidak seorang pun dari peserta dapat memulai suatu sesi komunikasi tersendiri
Privat Key	: Kunci Privat (pribadi)
Product Table	: Katalog Barang
Record	: Rekaman
Search Engine	: Sarana mencari dokumen di internet (<i>WWW</i> atau news) dengan cara memasukkan kata yang ingin dicari
Site	: Situs yang dapat dikunjungi oleh pengguna internet
Shrinkwrap Contract	: Suatu contract dimana seorang pedagang menawarkan penggunaan produknya dengan syarat yang menyertai produk tersebut
Software	: Istilah untuk menunjukkan semua program yang dapat dipakai di sistem komputer tertentu. Sistem ini menunjukkan semua program yang dapat mempermudah pemakai berbagai komputer untuk mendayagunakan komputer dengan baik
Take or Leave it Contract	: Suatu kontrak baku dimana penjual telah menetapkan ketentuan-ketentuan

- secara sepihak, sedangkan pihak konsumen mau tidak mau harus memenuhi ketentuan-ketentuan tersebut
- Telnet : Fasilitas di internet yang memungkinkan para pengguna computer untuk menghubungkan ke suatu computer server di internet dan untuk mengakses segala fasilitasnya seakan-akan pengguna computer tersebut berada di depan computer server tersebut secara langsung
- Telephone billing System : Merupakan alternative baru yang memberikan pilihan kepada *customer* untuk melakukan pembayaran secara *online* melalui tagihan rekening telepon
- TCP/ IP : *Transmission Control Protocol/ Internet Protocol*, protocol yang digunakan untuk melakukan transfer informasi di internet
- Uniform Resource Locator (URL) : Suatu tata penulisan alamat yang digunakan untuk menuju lokasi tertentu di internet
- User : Istilah untuk pengguna internet
- Virtual Mall : Mal atau toko yang ada di dunia maya
- Virtual World : Dunia maya
- Vendor : Seseorang atau perusahaan yang memproduksi, mensuplai atau menjual perangkat keras dan perangkat lunak computer atau pelayanan servis

- Veronica : *Very Easy Rodent-Oriented Net-wide Index to Computerized Archives*, yang merupakan suatu fasilitas pencarian di system *Gopher*. Dengan Veronica maka pemakai *Gopher* dapat mencari informasi berdasarkan judul (title) file-nya tanpa perlu menjelajah satu persatu struktur direktori *Gopher*-nya
- Web : Sistem pada internet yang memungkinkan siapapun untuk online 24 jam/ hari di internet
- Website : Kumpulan halaman web dan seluruh isinya yang di akses melalui *WWW* , atau dengan kata lain *website* merupakan lokasi-lokasi pada *web*
- Wide Area Network : Sebuah jaringan yang merentang ratusan hingga ribuan mil pada *Local Area Network (LAN)*
- WAIS : *Wide Area Information Services*, suatu program dan protocol untuk pencarian berdasarkan kata teks penuh lebih dari 400 data basenya lalu memasukkan kata atau kata-kata yang akan digunakan untuk pencarian
- Whois : Sebuah utility internet yang dapat digunakan untuk membantu pemakai dalam menemukan lokasi pengguna internet lainnya

WWW

: *World Wide Area*, fasilitas di internet yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif, yang tersusun dari rangkaian hubungan/ link yang antara satu sumber (dokumen, alamat web, dan lain-lain) dengan sumber yang lain di internet

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan telekomunikasi dewasa ini, telah mengakibatkan semakin beragam pula jasa-jasa dan fasilitas telekomunikasi yang ada, serta semakin canggihnya produk-produk teknologi informasi yang mampu mengintegrasikan semua media informasi. Dengan adanya kemajuan di bidang teknologi informasi yang membawa perubahan pada proses komunikasi, peranan telekomunikasi semakin penting sebagai akibat dari tuntutan aktivitas dunia modern yang serba cepat dan mendunia (globalisasi).

Dunia modern saat ini menjadi sangat tergantung pada teknologi komunikasi yang dapat menciptakan efisiensi dengan jangkauan wilayah yang luas tanpa dihalangi oleh batas-batas negara. Salah satu wujud teknologi yang berhasil menjawab kebutuhan tersebut adalah teknologi internet. Internet adalah jaringan komputer dunia yang menghubungkan jaringan-jaringan regional di seluruh dunia.¹ Berbekal keunggulan-keunggulan yang dimilikinya berupa jaringan yang dapat menjangkau keseluruhan pelosok dunia, internet berhasil merambah semua sektor kehidupan manusia mulai dari pendidikan, perdagangan, kesehatan, periklanan sampai pada sektor hiburan. Fenomena ini telah menempatkan internet sebagai alat

¹Wahana Komputer, *Kamus Istilah Internet*, Andi Yogyakarta, 1997, hlm. 53.

komunikasi pilihan yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat global. Dengan adanya teknologi ini menyebabkan komunikasi berlangsung lebih cepat, efektif dan murah serta perolehan informasi yang lebih aktual.

Perdagangan melalui internet atau yang lebih dikenal dengan *E-commerce* (*Elektronik Commerce*) sekarang ini tengah berkembang dengan sangat pesat. Banyak pihak yang memulai bisnis yang berbasiskan kepada *e-commerce*, hal ini terjadi karena banyaknya perusahaan-perusahaan yang telah berhasil melakukan perdagangan melalui internet. Dengan berbelanja melalui internet seseorang tidak perlu bersusah payah mencari barang yang dinginkannya di suatu pasar biasa, cukup dengan duduk didepan komputer ia dapat mencari barang yang diinginkannya dan tinggal memesannya melalui internet. Dengan membuka suatu *Website*, seseorang dapat mencari informasi mengenai segala hal yang diinginkannya. *Website* (lokasi-lokasi pada *Web. www* (*world wide web*) merupakan fasilitas di internet yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif, yang tersusun dari rangkaian hubungan / *Link* antara satu sumber (dokumen, alamat, *web*, dan lain-lain) dengan sumber yang lain di internet.²

Sebagai contoh keberhasilan yang paling sukses dapat dilihat pada keberhasilan yang dicapai oleh amazon.com yang pada awalnya hanyalah sebuah toko buku virtual di Amerika Serikat, pada tahun 1998 pendapatan amazon.com yang kini tidak hanya mengecerkan buku, tetapi juga musik, kado, *e-card* dan melakukan

² OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 520.

lelang mencapai US\$ 610 juta dengan nilai aset tetap sebesar US\$ 9 juta, dan tentu saja pendapatan ini terus meningkat setiap tahunnya.³

Perdagangan melalui internet (*e-commerce*) pada dasarnya sama saja seperti perdagangan biasa yang selama ini dijalankan secara tradisional, hanya saja dalam *e-commerce* menggunakan teknologi komputer dan telekomunikasi secara intensif sebagai sarannya, serta didalam *e-commerce* penjual merupakan suatu perusahaan yang menjual produk-produknya dengan menggunakan identitas yang dapat dikunjungi pembeli melalui internet. Identitas tersebut disebut dengan istilah *Domain Name*. *E-commerce* merupakan bidang multidisipliner (*multidisciplinary field*) yang mencakup bidang-bidang teknik, seperti jaringan dan telekomunikasi, pengamanan dan pengambilan data (*retrieval*) dari multi media, pemasaran (*marketing*), pembelian dan penjualan (*procurement and purchasing*), penagihan dan pembayaran (*billing and payment*) dan aspek hukum seperti *information privacy*, hak milik intelektual/*intellectual property rights*), perpajakan (*taxation*), pembuatan perjanjian dan penyelesaian hukum lainnya.⁴

Ada 6 (enam) komponen dalam *e-commerce*, keenam komponen ini yaitu:⁵

- a. Ada kontak dagang;
- b. Kontrak itu dilaksanakan dengan media elektronik (digital);

3. *Manisnya Bisnis E-Commerce*, [http : // www.infokomputer.com/arsip/index.htm](http://www.infokomputer.com/arsip/index.htm), diakses pada tanggal 12 November 2004.

4. Jullian Ding LL. B. *E-Commerce, Law & Practice*, Sweet & Maxwell Asia, 1999, p. 27, etc.

5. Mariam Darus Badruzaman dkk, *Kompilasi Hukum Perikatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 284.

- c. Kehadiran para pihak secara fisik tidak diperlukan;
- d. Kontrak itu terjadi dalam jaringan publik;
- e. Sistemnya terbuka, yaitu dengan internet atau *www (world wide web)*;
- f. Kontrak itu terlepas dari batas yurisdiksi nasional.

Namun demikian dibalik makin maraknya bisnis yang berdasarkan pada konsep *e-commerce*, masih terdapat kendala yang cukup mengganjal dalam pelaksanaannya. Kendala tersebut diantaranya menyangkut masalah perpajakan, masalah asuransi, masalah pilihan hukum dan masalah yuridis lainnya. Masalah yang terpenting dalam *e-commerce* adalah masalah pilihan hukum, hal ini terkait dengan hukum manakah yang harus diambil dalam rangka penyelesaian sengketa yang terjadi di dalam suatu transaksi *e-commerce* mengingat transaksi tersebut terjadi di dunia maya (*cyberspace* atau *virtual world*). Apabila timbul suatu perselisihan yang menyangkut suatu transaksi *e-commerce* diantara orang-orang atau badan-badan hukum yang berkedudukan di Indonesia dan transaksi tersebut berlangsung di Indonesia, sedangkan untuk transaksi tersebut para pihak sebelumnya tidak membuat perjanjian diantara mereka, maka masih mudah bagi hakim untuk menentukan atau bagi para pihak untuk melakukan kesepakatan dikemudian hari setelah timbulnya perselisihan itu, agar perselisihan tersebut diselesaikan menurut hukum Indonesia.

Akan tetapi persoalan semakin sulit apabila transaksi *e-commerce* tersebut berlangsung diantara pihak-pihak yang merupakan penduduk negara yang berbeda. Sebagai contoh misalnya, toko buku Gramedia di Jakarta memesan buku-buku dari *amazon.com* melalui internet, ternyata kemudian buku-buku tersebut tidak pernah

dikirimkan atau tibanya sangat terlambat, atau dikirim dengan salah alamat, yaitu misalnya menyimpang ke alamat lain, bahkan ke alamat di negara lain, misalnya ke Malaysia. Dalam kasus yang sedemikian ini, timbul suatu pertanyaan besar yaitu ke pengadilan manakah pihak Gramedia harus melakukan gugatannya? Ke pengadilan Indonesia atau ke pengadilan Amerika Serikat? Hukum mana yang harus diberlakukan oleh hakim, apakah hukum Indonesia atautkah hukum Amerika Serikat?

Apabila yang diberlakukan adalah hukum dari negara dimana perbuatan itu dilakukan, maka akan sulit sekali untuk menentukan di negara mana perbuatan itu dilakukan. Apakah perbuatan itu dilakukan di Indonesia atau di Amerika Serikat, mengingat transaksi itu terjadi di dunia maya yang tidak mengenal batas-batas negara, maka sulit menentukan di negara mana peristiwa hukum itu terjadi. Karena transaksi itu terjadi di dunia maya, maka transaksi itu tidak dapat dikatakan terjadi di Amerika Serikat atau terjadi di Indonesia. Transaksi itu telah terjadi tidak di negara manapun juga, tetapi terjadi di dunia maya.

Pertanyaan-pertanyaan ini merupakan masalah-masalah yang terletak dalam bidang Hukum Perdata Internasional, oleh karena hubungan-hubungan hukum yang terjadi karena transaksi *e-commerce* bukan saja akan merupakan hubungan-hubungan keperdataan nasional yang tunduk pada hukum perdata dari suatu negara tertentu (dalam hal Indonesia tunduk pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia),

melainkan merupakan hubungan-hubungan keperdataan internasional yang termasuk ke dalam ruang lingkup Hukum Perdata Internasional.⁶

Selain itu permasalahan mengenai hukum dalam *e-commerce* masih menjadi tanda tanya karena belum adanya peraturan perundang-undangan Indonesia yang mengatur secara tegas dan jelas mengenai *e-commerce*, sehingga apabila terjadi sengketa dikhawatirkan tidak dapat diselesaikan dengan baik.

Dari pertanyaan-pertanyaan diatas, maka berangkat dari keinginan untuk mengetahui mekanisme dari suatu transaksi *e-commerce* sekaligus ingin mengetahui pilihan hukum yang dapat digunakan dalam penyelesaian sengketa *e-commerce*, mendorong penulis untuk membuat suatu karya ilmiah dengan judul: **“Analisis Pilihan Hukum dalam Penyelesaian Sengketa E-Commerce menurut Hukum Perdata Internasional”**

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mekanisme terjadinya transaksi menggunakan *Electronic Commerce (e-commerce)*?
2. Hukum apakah yang digunakan dalam penyelesaian sengketa dalam transaksi *e-commerce* bila salah satu pihak berasal dari negara luar?

⁶ *Ibid.*, hlm.35

C. Ruang Lingkup

Agar masalah yang dibahas tidak meluas, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian pada segi mekanisme terjadinya suatu transaksi *e-commerce* dan pilihan hukum dalam penyelesaian sengketa *e-commerce*.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dengan jelas tentang mekanisme terjadinya suatu transaksi *e-commerce*.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara penyelesaian sengketa dan pilihan hukum yang dapat digunakan dalam sengketa *e-commerce*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan sumbangan kepada disiplin ilmu hukum khususnya tentang *e-commerce* dan bagaimana pilihan hukum dalam penyelesaian sengketa *e-commerce* ditinjau dari Hukum Perdata Internasional.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat memberikan informasi dan masukan bagi peneliti khususnya dan mahasiswa umumnya mengenai mekanisme transaksi *e-commerce*.
- b. Dapat menjadi acuan bagi para praktisi hukum, khususnya di bidang Hukum Perdata Internasional, mengenai pilihan hukum yang dapat diambil terhadap penyelesaian sengketa dalam *e-commerce*.

F. Metode Penelitian

Metode merupakan jalan atau cara sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut cara kerja untuk memahami obyek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.⁷

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan dalam skripsi ini adalah pendekatan yuridis normatif, yaitu dengan mengkaji ketentuan perundang-undangan beserta peraturan-peraturan pelaksanaannya yang mempunyai hubungan langsung dengan permasalahan dalam penulisan skripsi ini.

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang dipergunakan adalah data sekunder, yakni yang bersumber dari bahan hukum maupun data yang telah diolah terlebih dahulu. Sifat datanya adalah kualitatif, yang maksudnya adalah dengan menggali pengetahuan-pengetahuan mengenai *e-commerce*, ruang lingkup *e-commerce*, dan mengenai Hukum Perdata Internasional. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan.

⁷ Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, Gramedia, Jakarta, 1997, hlm. 16.

Sumber bahan hukum yang dipergunakan didapat dari perpustakaan yang dalam hal ini:

a. Bahan hukum primer:

Yaitu bahan yang mempunyai kekuatan mengikat yang terdiri dari peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berkaitan dan relevan dengan materi penulisan ini.

b. Bahan hukum sekunder,

Yaitu bahan hukum yang memberi penjelasan mengenai bahan hukum primer. Bahan hukum yang digunakan penulis disini meliputi, literatur-literatur, hasil-hasil penelitian, tulisan-tulisan karya ilmiah hasil para ahli, serta majalah, dan surat kabar yang ada kaitannya dengan penulisan ini.

c. Bahan hukum tertier

Yaitu bahan hukum yang memberi petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder seperti kamus, indeks, dan ensiklopedia.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah studi dokumentasi, yaitu dengan cara melakukan penelusuran dan analisis terhadap sumber-sumber bahan hukum baik bahan hukum primer, sekunder, dengan dibantu dengan bahan hukum tertier. Bahan-bahan hukum tersebut adalah bahan-bahan hukum yang telah dibukukan dan termasuk dokumen pribadi yang bersifat arsip yang

berhubungan dengan materi objek yang diteliti yakni mengenai *e-commerce* dan Hukum Perdata Internasional.

4. Analisis Data

Data yang diperoleh dari sumber bahan hukum dikumpulkan, diklasifikasikan baru kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, yakni suatu bentuk pengolahan data yang pada awalnya panjang dan lebar kemudian diolah menjadi suatu data yang ringkas dan sistematis⁸, selanjutnya hasil analisis dari sumber bahan hukum tersebut dikonstruksikan berupa kesimpulan sehingga hasil analisis tersebut dapat menjawab permasalahan dalam penelitian.

⁸ Noeng Muhadjir, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Rake Sarasin, Yogyakarta, 1998, hlm. 29.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Agus Raharjo, *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002.
- Annalisa Y, *Karakteristik Sistem Pembayaran Kartu Kredit Pada Transaksi E-Commerce Berbasis Internet*, Simbur Cahaya Majalah Ilmiah FH Unsri No. 26 Tahun IX September, 2004.
- Bayu Seto, *Dasar-dasar Hukum Perdata Internasional*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001.
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada, 2003.
- Joni Emirzon, *Hukum Surat Berharga dan Perkembangannya di Indonesia*, PT. Prehallindo, Jakarta, 2001.
- Jullian Ding LL. B. *E-Commerce, Law & Practice*, Sweet & Maxwell Asia, 1999.
- Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, Gramedia, Jakarta, 1997.
- Mariam Darus Badruzaman *et.al*, *Kompilasi Hukum Perikatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001.
- Michael R. Wijela, *Kursus Kilat 24 Jurusan Internet dan Intranet*, Dinastindo, Jakarta, 2001.
- M. Arsyad Sanusi, *E-COMMERCE Hukum dan Solusinya*, PT. Mizan Grafika Sarana, Bandung, 2001.
- Noeng Muhadjir, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Rake Sarasin, Yogyakarta, 1998.

- OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.
- Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi, *Mengenal eCommerce*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2001.
- Onno. W. Purbo, *Internet Untuk Seluruh Universitas di Seluruh Indonesia: Visi Sebuah Teknologi Rakyat*, Makalah pada seminar Pengenalan dan Pemanfaatan Internet, Purwokerto, 15 Juni 1996.
- Randy Reddick dan Elliot King, *Internet Untuk Wartawan, Internet Untuk Semua Orang*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 1996.
- Richardus Eko Indrajit, *E-Commerce Kiat dan Strategi Bisnis*, Gramedia, Jakarta, 2001.
- Riyeke Ustadiyanto, *Framework E-Commerce*, ANDI Yogyakarta, Yogyakarta, 2001.
- Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, PT. Grasindo, Jakarta, 2000, hlm. 58.
- Sudargo Gautama, *Pengantar Hukum Perdata Internasional*, Alumni, Bandung, 1977.
- Sunaryati Hartono, *Pokok-pokok Hukum Perdata Internasional*, Binacipta, Bandung, 1976.
- Sutan Remy Sjahdeini, *E-Commerce Tinjauan Dari Perspektif Hukum*, Jurnal Hukum dan Bisnis, Volume 12, Yayasan Pengembangan Hukum Bisnis, Jakarta, 2002.
- Wahana Komputer, *Kamus Istilah Internet*, ANDI, Yogyakarta, 1997.
- Wahana Komputer Semarang, *Apa & Bagaimana E-Commerce*, ANDI Yogyakarta, 2002.

B. Undang-Undang

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Hukum Perlindungan
Konsumen.

C. Majalah dan Internet

Tabloid PCPlus, *Broadband: Lebih Besar, Lebih Mengasyikan*, No.12/ II/
10-16 Januari 2001.

[http : // www.infokomputer.com\arsip\indeks.htm](http://www.infokomputer.com/arsip/indeks.htm), diakses pada tanggal 12
November 2004.

How The Internet Came To Be,
<http://www.isoc.org/internet/history/vcerf.html>, diakses pada
tanggal 12 November 2004

[http : // www.infokomputer.com\arsip\indeks.htm](http://www.infokomputer.com/arsip/indeks.htm), diakses pada tanggal
12 November 2004.