

**PEMANFAATAN MALFUNGSI SISTEM
PEMBAYARAN UNIPIN SECARA
MELAWAN HUKUM**
(Analisis Berdasarkan Undang - Undang Nomor 19 Tahun 2016
Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)

SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum

Oleh :
FAUZI ALDIFA HUTABARAT
1506200356



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS HUKUM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 662
Website : <http://www.umsuac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir. Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, bagi:

NAMA : FAUZI ALDIFA HUTABARAT
NPM : 1506200356
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PEMANFAATAN MALFUNGSI SISTEM PEMBAYARAN UNIPIN SECARA MELAWAN HUKUM (Analisis Hukum Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)

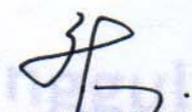
PENDAFTARAN : 03 Maret 2020

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah Lulus dari Ujian Skripsi Penulis berhak memakai gelar:

SARJANA HUKUM (S.H)

Diketahui
DEKAN FAKULTAS HUKUM

PEMBIMBING


Dr. IDA HANIFAH, S.H., M.H
NIP: 196003031986012001


HARISMAN, S.H., M.H
NIDN: 0103047302



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id>, <http://www.fahum.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id, fahum@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA
UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI
SARJANA BAGI MAHASISWA PROGRAM
STRATA I**

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari selasa tanggal 10 maret 2020 Jam 08.30 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang:

NAMA
NPM
PRODI/BAGIAN
JUDUL SKRIPSI

MENETAPKAN
:FAUZI ALDIFA HUTABARAT
:1506200356
:ILMU HUKUM/ HUKUM PIDANA
:PEMANFAATAN MALFUNGSI SISTEM PEMBAYARAN UNIPIN SECARA MELAWAN HUKUM (Analisis Hukum Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik)

Dinyatakan

: (B/A) Lulus Yudisium dengan predikat Baik
() Lulus Bersyarat, memperbaiki/ujian ulang
() Tidak Lulus

Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam Bagian Hukum pidana

Ketua

PANITIA UJIAN

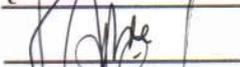
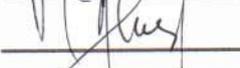
Sekretaris


Dr. IDA HANIFAH, S.H., M.H.
NIP: 196003031986012001


FAISAL, S.H., M.Hum
NIDN:0122087502

ANGGOTA PENGUJI:

1. HARISMAN, S.H., M.H
2. Dr. IDA NADIRAH, S.H., M.H
3. NURHILMIYAH, S.H., M.H

1. 
2. 
3. 



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS HUKUM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 662
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir. Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : FAUZI ALDIFA HUTABARAT
NPM : 1506200356
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PEMANFAATAN MALFUNGSI SISTEM PEMBAYARAN UNIPIN SECARA MELAWAN HUKUM (Analisis Hukum Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)

Disetujui Untuk Disampaikan Kepada
Panitia Ujian

Medan, 20 Januari 2020

DOSEN PEMBIMBING

HARISMAN, S.H., M.H
NIDN: 0103047302

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzi Aldifa Hutabarat
NPM : 1506200356
Fakultas : Hukum
Program Studi : Ilmu Hukum
Bagian : Hukum Pidana
Judul Skripsi : **PEMANFAATAN MALFUNGSI SISTEM
PEMBAYARAN UNIPIN SECARA MELAWAN HUKUM
(Analisis Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun
2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Dan apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini merupakan hasil plagiat atau merupakan karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Februari 2020

Saya yang menyatakan



FAUZI ALDIFA HUTABARAT



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id>, <http://www.fahum.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id, fahum@umsu.ac.id

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

NAMA : FAUZI ALDIFA HUTABARAT
NPM : 1506200356
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PEMANFAATAN Malfungsi SISTEM PEMBAYARAN UNIPIN SECARA MELAWAN HUKUM (Analisis Hukum Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)
PEMBIMBING : HARISMAN, S.H., M.H

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN
26-09-2019	Perbincangan proposal. Latar belakang, permasalahan.	[Signature]
04-10-2019	Perbincangan Bab I, II, III dan IV dan teknik penulisan.	[Signature]
09-10-2019	Perbincangan metode penelitian.	[Signature]
23-10-2019	Perbincangan Bab I dan Bab II	[Signature]
06-11-2019	Perbincangan Bab III	[Signature]
21-11-2019	Perbincangan Bab III	[Signature]
19-12-2019	Perbincangan Bab III dan Bab IV	[Signature]
24/1-2020	TURUTIN	[Signature]
20/1-2020	ACC untuk diujikan pada sidang Skripsi / Sidang Wawancara.	[Signature]

Diketahui,
 Dekan Fak. Hukum UMSU

Pembimbing

[Signature]
 Dr. IDA HANIFAH, S.H., M.H)

[Signature]
 (HARISMAN, S.H., M.H)

ABSTRAK

PEMANFAATAN MALFUNGSI SISTEM PEMBAYARAN UNIPIN SECARA MELAWAN HUKUM (Analisis Hukum Berdasarkan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik)

Fauzi Aldifa Hutabarat

Pembayaran menggunakan sistem online belakangan ini semakin mengalami peningkatan atas minat masyarakat yang menggunakannya. Salah satu bidang yang menggunakan sistem pembayaran elektronik adalah dalam bidang gim online yang sedang menjadi konsumsi khususnya bagi remaja dan anak muda saat ini. Sistem pembayaran elektronik pada pembelian item gim online melalui layanan *payment gateway*. UNIPIN sebagai salah satu penyelenggara pada sistem pembayaran elektronik atas pembelian item gim online yang melakukan kerjasama dengan pihak bank dalam hal ini, menjadi salah satu contoh keberadaan sistem elektronik tersebut. Namun pada kenyataannya, telah terjadi kasus yang berkaitan dengan tindak pidana yang dilakukan oleh oknum dalam rangka memanfaatkan kegagalan sistem fungsi pembayaran tersebut untuk kemudian mencari keuntungan pribadi dengan cara melawan hukum.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang bersifat sifat deskriptif. Data Primer, sekunder diperoleh dan diolah menggunakan alat pengumpul data dan dianalisis secara kualitatif demi menghasilkan gambaran hasil berupa kesimpulan pada akhir penelitian nantinya.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui pengaturan hukum sistem pembayaran unipin dalam transaksi online, diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kemudian mengenai pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yaitu terkait dengan pemanfaatan malfungsi atas ketidakmampuan sistem pembayaran mencatat transaksi pembayaran item gim online oleh pelaku serta tindakan pengulangan perbuatan yang dilakukan pelaku atas malfungsi yang terjadi pada sistem pembayaran transaksi item gim online. Pada akhirnya mengenai penerapan unsur pidana dalam pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran ditinjau dari undang-undang nomor 19 tahun 2016 perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik tindakan oknum telah memenuhi unsur pasal 30 hingga pasal 46 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut.

Kata Kunci: Transaksi Elektronik, Pemanfaatan, Malfungsi Sistem

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarkatuh

Pertama sekali disampaikan rasa syukur ke khadirat Allah SWT yang maha pengasih lagi penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan bagi setiap mahasiswa yang ingin menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sehubungan dengan itu, disusun skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Unipin (Analisis Hukum Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik) ”**.

Terima kasih kepada Orang tua penulis yaitu ayah **Edy Hutabarat** dan mama **Iffa Banat** yang telah menunjang dan mendukung serta memenuhi seluruh kebutuhan yang dibutuhkan dalam menjalankan perkuliahan sejak awal hingga menyelesaikan studi di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Terima kasih juga kepada adik-adik penulis yaitu **Brigadir Fauzan Alfandi Hutabarat** dan **Faiz Alfadlan Hutabarat** serta **Faldi Alhafiz Hutabarat** yang selalu mendukung dan menyemangati selama proses perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

Adapun dengan selesainya skripsi ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. **Dr. Agussani., M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dr. Ida Hanifa, S.H., M.H** selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Faisal, S.H., M.Hum** dan **Zainuddin, S.H., M.H** selaku Wakil Dekan I dan Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Harisman, S.H., M.H.**, selaku Pembimbing dan **Dr. Tengku Erwinsyahbana, S.H., M.Hum**, selaku pembimbing dalam menyelesaikan skripsi serta seluruh dosen-dosen Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu dan berdiskusi dalam menjalankan perkuliahan.
5. **Assyafiq Anugrah Putra, S.H** selaku kolega dan guru yang memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi.
6. **Indra Pratama “Tancap” Harahap, S.Kom., S.H** selaku Ketua **BHC** juga **Prasetya ”Agek” Rahardjo S.T** selaku Wakil Ketua **BHC**.
7. **Francois Fredly Africo, S.H., Hendrik Abdul Hamdi, S.H., Irpan Siddik Hasibuan, S.H., Faradilla Harahap, S.H., Siska Nurhaliza, S.H.**, selaku anggota **DBU** yang telah membantu dalam semua proses perkuliahan.
8. **“REFRESH” Patrick, Bima, dan Verdy** sebagai forum berkumpul dan berdiskusi diluar perkuliahan,
9. **“SEI.ALAS” Dandy, Arif, Rozilong, Wisnu, Ari “Oki”, Alucard, Pazi, Wak Iwan** dan;

10. Keseluruhan teman-teman atau kerabat penulisan yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu namanya.

Akhirnya. “Untuk mencapai tujuan akhirmu, maka kamu harus bersabar.”

Maka atas segala kesalahan dan usaha selama ini, begitu pun disadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, penulis menyampaikan permohonan maaf sebesar-besarnya. Untuk itu diharapkan masukan yang membangun agar penulis bisa terus belajar dan berkembang. Terima kasih semua, tiada lain yang diucapkan selain kata semoga kiranya mendapat balasan dari Allah SWT dan mudah-mudahan semuanya selalu dalam lindungan Allah SWT, Aamiin. Sesungguhnya Allah mengetahui akan niat baik hamba-Nya.

Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarkatuh

Medan, 20 Februari 2020
Hormat Penulis,

Fauzi Aldifa Hutabarat
1506200356

DAFTAR ISI

Pendaftaran Ujian	
Berita Acara Ujian	
Persetujuan Pembimbing.....	
Pernyataan Keaslian.....	
Abstrak	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	v
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
1. Rumusan Masalah.....	5
2. Faedah Penelitian.....	5
B. Tujuan Penelitian.....	6
C. Definisi Operasional	6
D. Keaslian Penelitian	7
E. Metode Penelitian.....	9
1. Jenis dan pendekatan penelitian	9
2. Sifat penelitian.....	9
3. Sumber data.....	10
4. Alat pengumpul data.....	11
5. Analisis hasil penelitian	11

BAB II:TINJAUAN PUSTAKA

A. Unsur Melawan Hukum Dalam Kejahatan Siber	11
B. Tindakan Kejahatan Siber Sebagai Suatu Tindak Pidana.....	16
C. Modus Pencucian Uang Menggunakan Transaksi Elektronik di Indonesia	22

BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengaturan Sistem Pembayaran UNIPIN dalam Transaksi Online	33
B. Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang -Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang -Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.....	41
C. Pemenuhan Unsur Pidana Dalam Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.....	56

BAB IV: KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	73
-----------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akibat dari kemajuan zaman diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjamah berbagai bidang aspek kehidupan, termasuk dalam urusan transaksi keuangan. Sistem pembayaran keuangan saat ini sudah memasuki era modern dimana penggunaan layanan internet telah menjadi perubahan mode pembayaran di beberapa bidang. Sistem pembayaran tersebut kemudian lebih dikenal dengan istilah sistem transaksi online atau sistem pembayaran elektronik.

Terhadap dampak dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut, setiap orang berhak untuk mengakses dan mendapatkannya serta mengembangkannya sesuai dengan amanat Konstitusi Negara Republik Indonesia Undang-Undang Dasar 1945. Pasal 28C Undang-Undang Dasar 1945 menyebutkan setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Kemudian Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia pada pasal 13 menyebutkan pula Setiap orang berhak untuk mengembangkan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya sesuai dengan martabat manusia demi kesejahteraan pribadinya, bangsa, dan umat manusia.

Terkait hak-hak tersebut, dalam tujuannya menyelenggarakan ketertiban dan keadilan bagi seluruh masyarakat, Pemerintah juga telah mengatur mengenai bagaimana ketentuan dan regulasi terkait pemenuhan hak atas akses teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut. Hal ini dapat dilihat setelah dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang kemudian mengalami perubahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang tersebut diterbitkan guna menciptakan regulasi terkait penggunaan teknologi dalam beberapa bidang khususnya berkenaan dengan akses Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia. Tidak hanya mengenai regulasi mengenai hal itu saja, dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 mengalami perubahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, juga mengatur mengenai hal-hal yang berkaitan dengan tindak pidana khusus terkait penyalahgunaan teknologi dan media informasi.

Islam sendiri telah mengenal istilah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan apa yang dicantumkan dalam kitab suci Al-Qur'an. Berdasarkan isi surat An Naml ayat 40:

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتِيكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَّ إِلَيْكَ طَرْفُكَ فَلَمَّا رآهُ
 مُسْتَقِرًّا عِنْدَهُ قَالَ هَذَا مِن فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي أَأَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ وَمَن شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ
 لِنَفْسِهِ وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌّ كَرِيمٌ ﴿٤٠﴾

“Berkatalah seorang yang mempunyai ilmu dari Al Kitab [1097]: "Aku akan membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip". Maka tatkala Sulaiman melihat singgasana itu terletak di hadapannya, iapun berkata: "Ini Termasuk kurnia Tuhanku untuk mencoba aku Apakah aku

bersyukur atau mengingkari (akan nikmat-Nya). dan Barangsiapa yang bersyukur Maka Sesungguhnya Dia bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri dan Barangsiapa yang ingkar, Maka Sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi Maha Mulia". [1097] Al kitab di sini Maksudnya: ialah kitab yang diturunkan sebelum Nabi Sulaiman ialah Taurat dan Zabur. [An Naml : 40]¹

Perkembangan zaman yang membawa kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut tidak hanya menimbulkan dampak signifikan dalam hal kemudahan akses berbagai bidang kehidupan saja. Akibat kemudahan mengakses segala bentuk gagasan dan perkembangan ilmu pengetahuan, melalui kecanggihan teknologi saat ini, banyak pula terjadi peristiwa-peristiwa yang menyebabkan kerugian dan dampak negatif. Tidak saja akibat dari suatu perbuatan yang merugikan saja, tindak kejahatan demi mencapai suatu tujuan menggunakan akses teknologi yang serba canggih semakin menunjukkan angka progresif di setiap waktunya.

Khusus terhadap kejahatan terkait penipuan, penggelapan, dan korupsi, total angka kejahatan yang terjadi terus mengalami fluktuasi dan berada dikisaran 50.000 kasus di setiap tahunnya sejak 2013 hingga 2017. Pada 2017, angka kejahatan tersebut mencapai angka 47.594 kasus yang terjadi.² Salah satu alasan terjadinya peningkatan dan katalis terjadinya kejahatan terkait penipuan dan penggelapan adalah semakin tersedianya akses alat dan/atau cara untuk melakukan tindak kejahatan tersebut, termasuk dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

¹ Kitab Suci Al-Qur'an, Departemen Agama Republik Indonesia, diterbitkan oleh: KALIM : Banten

² Badan Pusat Statistik, 2018, "*Statistik Kriminal 2018*" Jakarta : Badan Pusat Statistik, halaman 20.

Salah satu kasus yang sedang hangatnya menjadi perbincangan adalah tersangka berinisial YS warga Pontianak yang melakukan tindakan dengan memanfaatkan malfungsi sistem pembayaran dengan sengaja mencari keuntungan dengan melawan hukum dan menyebabkan kerugian terhadap orang lain. Menurut wakil direktur reskrim Polda Metro Jaya AKBP Ade Ary Syam, tersangka melakukan pembelian *e-voucher* untuk game Mobile Legend di *e-commerce* Unipin. Caranya dengan transfer dana lewat rekening banknya, di *e-commerce*.³ Masih dalam sumber yang sama dijelaskan, tersangka melakukan hal tersebut dengan menggunakan virtual akun BNI untuk mengakses layanan *e-commerce* Unipin dalam tujuannya membeli *e-voucher* Mobile Legend. Padahal tersangka diketahui menggunakan rekening BCA, hal ini berdasarkan barang bukti yang disita dari tersangka berupa ATM BCA, tabungan BCA dan sebuah ponsel. Tersangka diketahui telah melakukan hal tersebut berulang kali hingga total kerugian Bank yang dialami oleh BNI mencapai 1,85 Miliar. Diduga tersangka mengganti kode-kode dalam mengakses transaksi elektronik tersebut akibat adanya celah dari malfungsi sistem transaksi *e-commerce* mendeteksi tindakan manipulatif yang dilakukan tersangka. Namun sayangnya, terhadap kasus tersebut, aparat penegak hukum hanya bisa menjeratnya menggunakan pasal terkait transfer dana dan pencucian uang akibat dari perbuatannya berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2011 Tentang Transfer Dana.

Penelitian ini dilaksanakan agar dapat menemukan titik permasalahan serta pemenuhan unsur-unsur tindak pidana atas kasus tersebut berdasarkan hukum

³ Tribun Manado, "Gara-Gara E-Voucher Mobile Legend, Wanita ini Bobol Uang di Bank 1,85 Miliar ini Kronologinya" dari Tribunnews.com, diakses pada tanggal 19 Mei 2019 Pukul 15:44 WIN

Informasi dan Transaksi Elektronik sesuai ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengaturan hukum sistem pembayaran UNIPIN dalam transaksi online?
- b. Bagaimana pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
- c. Bagaimana penerapan unsur pidana dalam tindakan pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

2. Faedah Penelitian

- a. Secara teoritis penelitian ini dilaksanakan untuk melihat dan mencari tahu tentang perbuatan pemanfaatan malfungsi pada sistem pembayaran elektronik, mengenai pemenuhan unsur pidana serta dampak yang timbul akibat dari perbuatan tersebut agar dapat menjadi sumbangsih baik kepada ilmu pengetahuan pada umumnya maupun ilmu hukum pada khususnya.
- b. Secara praktis penelitian ini dilakukan untuk menemukan titik temu dari permasalahan akibat dari tindakan pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran elektronik secara masif dan dengan melawan hukum, sehingga menimbulkan permasalahan baru ditengah masyarakat sebagai subjek hukum serta penyedia jasa layanan transaksi elektronik. Agar

setelah mengetahui hasil dari penelitian tersebut nantinya dapat menjadi masukan khususnya terhadap pemerintah dalam mengantisipasi dan memperbaharui sistem hukum pemidanaan terkait bidang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. Tujuan Penelitian

1. Guna mengetahui bentuk pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Guna mengetahui ketentuan hukum pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Guna mengetahui pemenuhan unsur pidana dalam pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

C. Definisi Operasional

1. Pemanfaatan Malfungsi, pada penelitian ini yang dimaksud dengan pemanfaatan malfungsi adalah suatu tindakan dan/atau perbuatan yang dilakukan terhadap kegagalan sistem elektronik guna mendapatkan keuntungan secara pribadi, dalam hal sitem pembayaran *e-commerce*.

2. Sistem Pembayaran, pada penelitian ini yang dimaksud dengan sistem pembayaran adalah sistem pembayaran pada transaksi *e-commerce* melalui penyedia jasa layanan.
3. Unipin, pada penelitian ini yang dimaksud Unipin adalah Perusahaan penyedia jasa layanan *e-commerce*.
4. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, pada penelitian ini yang dimaksud dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang selanjutnya disebut sebagai ITE adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

D. Keaslian Penelitian

Peneliti meyakini telah banyak peneliti-peneliti lainnya yang mengangkat tentang topik permasalahan tersebut sebagai topik penelitiannya. Peneliti menyebutkan demikian setelah melakukan penelusuran melalui jejaring internet maupun pada pustaka-pustaka khususnya yang ada di kota Medan. Penelitian-penelitian yang peneliti temukan dilapangan, dari beberapa hasil tersebut, ada dua yang hampir mendekati dikarenakan topik penelitian yang sama, yaitu :

1. Wanda Kurniandy, NIM : 1112046100142 Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarifhidayatullah Jakarta 2016 dengan judul “Analisis manajemen resiko sistem pembayaran transaksi online pada toko online mataharimall.com“ Adapun rumusan masalah pada penelitian tersebut adalah :

- a. Apa saja model risiko yang muncul dalam bisnis online shop mataharimall.com?
- b. Bagaimana strategi pengendalian yang diterapkan mataharimall.com dalam risiko tersebut?
- c. Apakah strategi pengendalian risiko yang dilakukan oleh mataharimall.com terbukti efektif dalam pengupayaannya?

Adapun penelitian tersebut bersifat empiris dan lebih berfokus dalam menemukan risiko-risiko yang dapat terjadi dan penanggulangan terhadap akibat dari penggunaan sistem pembayaran elektronik di online shop mataharimall.com.

2. M. Eldi Ermawan NIM : 1412011220 Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lampung 2018 dengan judul “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Pembobolan Rekening Nasabah Pengguna *Mobile Banking*” Adapun rumusan masalah pada penelitian tersebut adalah :

- a. Bagaimanakah penegakan hukum terhadap tindak pidana pembobolan rekening nasabah pengguna *mobile banking* ?
- b. Siapakah yang paling bertanggungjawab atas pembobolan rekening nasabah pengguna *mobile banking* ?

Adapun penelitian tersebut bersifat normatif dan lebih berfokus dalam menemukan analisis kasus permasalahan tindak pidana pembobolan rekening nasabah yang dapat terjadi menggunakan sistem *mobile banking*.

Secara konstruktif, substansi dan pembahasan terhadap kedua penelitian tersebut di atas berbeda dengan penelitian peneliti yang dilakukan saat ini. Pada penelitian ini peneliti fokus untuk mengkaji perihal pemenuhan unsur pidana

terhadap kejahatan Informasi dan Transaksi Elektronik pada kasus pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran Unipin dengan melawan hukum berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sistematis yang digunakan peneliti terdiri atas bentuk dan jenis penelitian, sifat penelitian, sumber data, alat pengumpul data maupun analisis data terhadap suatu topik permasalahan yang diteliti.

1. Jenis dan pendekatan penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif. Penelitian normatif diartikan suatu penelitian hukum baik bersifat murni maupun bersifat terapan, yang dilakukan oleh seorang peneliti hukum untuk meneliti suatu norma seperti dalam bidang-bidang keadilan, kepastian hukum, ketertiban, kemanfaatan dan efisiensi hukum serta bidang hukum lainnya.⁴ Adapun pendekatan penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian kali ini adalah pendekatan terhadap asas-asas hukum. Pendekatan tersebut dimaksudkan sebagai suatu pendekatan dilakukan terhadap kaidah-kaidah hukum, yang merupakan patokan berperilaku dan bersumber dari bahan-bahan hukum primer dan sekunder yang mengandung kaidah hukum.⁵

⁴ Munir Fuady, 2018, "*Metode Riset Hukum Pendekatan Teori dan Konsep*" Jakarta Rajawaliipers, halaman 130.

⁵ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2013, "*Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*", Jakarta : Rajawaliipers, halaman 62

2. Sifat penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, yaitu untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya. Penelitian deskriptif dimaksud adalah terutama untuk mempertegas hipotesa-hipotesa agar dapat membantu di dalam memperkuat teori-teori lama atau di dalam kerangka penyusunan teori-teori.

3. Sumber data

Data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tiga jenis data yang bersumber dari:

- a. Data yang bersumber dari hukum Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadist yang lazim disebut juga sebagai data kewahyuan.
- b. Data Primer, yaitu data yang bersumber dan diperoleh langsung dari lapangan yang diartikan sebagai data yang bersumber dari narasumbernya langsung dan/atau dari hasil observasi atas perilaku masyarakat tersebut.
- c. Data Sekunder, Yaitu data yang bersumber dari bahan kepustakaan, dokumen-dokumen resmi, publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus dan jurnal hukum serta komentar-komentar atas putusan Pengadilan. Data sekunder terbagi lagi menjadi tiga bahan hukum, meliputi :

- 1) Bahan hukum primer

Bahan hukum primer yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat⁶. maka dalam penelitian ini bahan hukum primer terdiri dari Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

⁶ *Ibid.*, halaman 13.

Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2) Bahan hukum sekunder

Sebagai bahan hukum sekunder yang terutama adalah buku-buku hukum, termasuk skripsi dan jurnal-jurnal hukum. Peneliti berusaha menggunakan buku-buku dan jurnal yang memang menjadi fokus dalam topik permasalahan yang diangkat pada penelitian tersebut nantinya.

3) Bahan hukum tersier

Dalam penelitian ini juga digunakan dan didapatkan data-data yang bersumber dari situs internet, khususnya dalam penyertaan beberapa kasus atas topik permasalahan pada penelitian tersebut nantinya.

4. Alat pengumpul data

Penelitian ini setidaknya menggunakan tiga jenis alat pengumpulan data, yakni studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan pada perustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (*Library Research*) terhadap dokumen-dokumen yang memiliki kaitan dan relevansi, Pengamatan atau Observasi melalui penelusuran pada situs-situs internet yang terkait.

5. Analisis data

Penelitian ini dilangsungkan dengan menguraikan topik permasalahan secara kualitatif demi memecahkan permasalahan yang menjadi topik dalam penelitian tersebut. Pendekatan kualitatif yaitu model penelitian yang berasal dari ilmu sosial

untuk meneliti masalah dan fenomena sosial kemasyarakatan secara mendalam dengan wilayah penelitian atau populasi lebih relatif kecil dan lebih terfokus.⁷

⁷ *Ibid.*, halaman 95.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Unsur Melawan Hukum Dalam Kejahatan Siber

Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber. Istilah “hukum siber” diartikan dari kata cyber law. Saat ini secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi. istilah lain yang digunakan adalah hukum dunia maya (virtual word law), hukum teknologi informasi (law of information technology). Istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (dunia maya) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual atau maya. Kemudian setelah itu, muncul istilah baru dari tindak pidana komputer yaitu Cyber crime.⁸

Cyber Crime merupakan perkembangan dari *computer crime*. *Cyber crime* dan *cyber law* dimana tindak pidana ini sudah melanggar hukum pidana. Dengan adanya kasus yang terjadi di dunia maya tersebut, telah banyak menjatuhkan korban, bukan hanya pada kalangan remaja namun disemua usia. Hal tersebut mengharuskan satuan kepolisian untuk segera bertindak dalam menangani kasus cyber crime (tindak pidana dunia maya) yang cakupan tindak pidananya sangat luas bahkan tidak terbatas. Cara pandang konvensional terhadap tindak pidana cyber crime akan menghasilkan kesulitan dan ketimpangan dalam proses

⁸ A.ACO AGUS, Penanganan Kasus Cyber Crime Di Kota Makassar (Studi Pada Kantor Kepolisian Resort Kota Besar Makassar), dalam jurnal *Supremasi*, Volume XI Nomor 1, April 2016.

penyelidikan, penyidikan dan pembuktian dimana proses tersebut tidaklah sama dengan proses penyelidikan, penyidikan dan pembuktian pada kasus-kasus tindak pidana konvensional, namun sikap positif tetap harus kita ambil terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Dunia maya dan Transaksi Elektronik sebagai payung hukum dalam dunia Cyber Crime, dengan harapan dapat menjadi acuan dan salah satu literatur undang-undang dalam hal penegakan cyberlaw di Indonesia. Dalam penanganan kasus cybercrime pula diharapkan kemaksimalan dari pihak kepolisian untuk menghindari agar kasus cyber crime yang telah terjadi dapat begitu saja terlepas dari pengawasan hukum, Cyber crime memiliki sifat efisien dan cepat serta sangat menyulitkan bagi pihak penyidik dalam melakukan penangkapan terhadap pelakunya. Hal ini disebabkan antara lain oleh kurangnya pemahaman dan pengetahuan manusia terhadap jenis tindak pidana cyber crime, pemahaman dan pengetahuan ini mengakibatkan upaya penanggulangan cyber crime mengalami kendala, dalam hal ini kendala yang berkenaan dengan penataan hukum dan proses pengawasan manusia terhadap setiap aktivitas yang diduga berkaitan dengan tindak pidana cyber crime tersebut.⁹

Persoalan tentang perubahan hukum dan perubahan masyarakat pada intinya terdiri dari aspek penting, yaitu:

- a. Sejauh mana perubahan masyarakat harus mendapatkan penyesuaian oleh hukum. dengan kata lain hukum yang menyesuaikan diri dengan perubahan masyarakat ini menunjukkan sifat pasif dari hukum.

⁹ *Ibid.*,

- b. Sejauh mana hukum berperan untuk menggerakkan masyarakat menuju suatu perubahan yang terencana. Disini hukum berperan aktif dan sering disebut sebagai fungsi hukum *a tool of social engineering*.

Terkait pemenuhan kedua fungsi di atas, menurut Joseph C. Hutcheson Jr., tugas hakim itu sebagai berikut:

“Let us suppose a judge to have decided, in a case offering some leeway that a particular result, from his point of view, is just. He does not reach this conclusion in a void. His decision is merely a hunch, a guess, a sentiment”. Hal tersebut dapat diartikan anggapan apabila seorang hakim telah memutuskan, dalam kasus menawarkan beberapa keringanan bahwa hasil tertentu, dari sudut pandangnya, adalah adil. Dia tidak mencapai konduksi ini dalam kekosongan. Keputusannya hanyalah sebuah sentakan, tebakan, sentimen”¹⁰

Hal tersebut mengindikasikan suatu perubahan hukum atas suatu nilai dan keadaan pada suatu masyarakat, juga sangat berpengaruh terhadap apa yang telah diputuskan oleh hakim pada peristiwa sebelumnya Termasuk dalam hal ini terjadinya perubahan akibat perkembangan teknologi dan pengetahuan.

Perubahan tersebut juga tak terlepas dari adanya hubungan hukum antara prinsip, norma, dan aturan yang berlaku. prinsip, norma dan aturan meskipun memiliki hubungan yang erat satu dengan lainnya.¹¹ Sehingga kedepannya dalam menghadapi suatu peristiwa hukum yang jarang bahkan belum pernah terjadi, hukum haruslah menyesuaikan dan turut mengalami perubahan dan perkembangan. Salah satunya terkait dengan perubahan hukum atas hukum siber di Indonesia.

¹⁰ Achmad Ali, 2015, *Menguak Tabir Hukum*, Jakarta:Kencana, halaman 213

¹¹ A'an Efendi, 2017, *Teori Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, halaman 165

Pengertian ‘melawan hukum’ di bidang hukum pidana Indonesia tidak bisa lepas dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang merupakan instrumen hukum pidana pertama, sekaligus juga yang meletakkan ‘melawan hukum’ sebagai unsur dalam pasal-pasal nya. Secara historis dan etimologi, ‘melawan hukum’ sebagaimana dimaksud dalam pasal-pasal yang terdapat dalam KUHP tersebut berasal dari kata “*wederrechtelijk*” di dalam KUHP Belanda. Namun, kata “*wederrechtelijk*” di dalam KUHP Indonesia diterjemahkan tidak seragam sebagai ‘melawan hukum’, melainkan ada juga yang mengartikannya sebagai ‘melawan hak’.

Kata ‘melawan hukum’ (*wederrechtelijk*) terdapat pada rumusan beberapa delik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), untuk menggambarkan sifat tidak sah dari suatu tindakan atau suatu maksud tertentu.³ Istilah ‘*wederrechtelijk*’ yang menunjukkan sifat tidak sah suatu tindakan atau perbuatan dijumpai di dalam pasal-pasal seperti Pasal 167 ayat (1), 168, 179, 378, 382 dan lainnya. Hal ini yang kemudian menyebabkan adanya beberapa dotrin pemaknaan terhadap unsur melawan hukum dalam tata sistem hukum di Indonesia. Pada awalnya, menurut ajaran melawan hukum formil, suatu perbuatan dianggap melawan hukum (*wederrechtelijk*), apabila perbuatan tersebut telah memenuhi semua unsur yang terdapat dalam rumusan dari suatu delik menurut undang-undang.¹² Disini dimaksudkan apabila terhadap suatu perbuatan terpenuhi unsur atas suatu rumusan delik menurut Undang-Undang, maka perbuatan tersebut dapat digolongkan sebagai perbuatan melawan hukum. Sedangkan

¹² Shinta Agustina dkk, 2016, “*Penjelasan Hukum Unsur Melawan Hukum*” Judicial Sector Support Program : Jakarta, halaman 21.

menurut paham ajaran hukum materiil, suatu perbuatan itu bersifat melawan hukum (*wederrechtelijk*), atau tidak, bukan hanya harus ditinjau kesesuaiannya dengan ketentuan-ketentuan hukum tertulis, melainkan juga harus ditinjau menurut asas-asas umum hukum yang tidak tertulis.¹³

Beberapa pakar hukum pidana dalam tulisannya berpandangan bahwa pertimbangan hakim tentang perbuatan yang tidak sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat tersebut, akan memudahkan penegak hukum untuk menjangkau perilaku yang tidak sesuai dengan rasa keadilan dan norma sosial dalam masyarakat. Van Bemmelen mengartikan melawan hukum tidak ada bedanya dengan arti melawan hukum di bidang hukum perdata. Yang dimaksud oleh Van Bemmelen di sini adalah pengertian yang diberikan oleh Arrest tanggal 31 Januari 1919 dalam perkara Lindenbaum vs. Cohen. Terhadap kasus tersebut dimana Hoge Raad berpendapat bahwa perbuatan melawan hukum harus diartikan sebagai berbuat atau tidak berbuat yang bertentangan dengan atau melanggar:¹⁴

- a. Hak subjektif orang lain;
- b. Kewajiban hukum pelaku;
- c. Kaidah kesusilaan;
- d. Kepatutan dalam masyarakat.

Setelahnya maka dapat ditarik kesimpulan menurut Van Bemmelen melawan hukum diartikan sebagai suatu tindakan berbuat maupun tidak berbuat yang bertentangan dengan hak dan kewajiban maupun kaidah-kaidah serta kepatutan masyarakat suatu wilayah. Sedangkan Pompe berpandangan '*wederrechtelijk*' itu

¹³ *Ibid.*,

¹⁴ *Ibid.*, halaman 39

berarti ‘*in strijd met het recht*’ atau bertentangan dengan hukum yang mempunyai pengertian lebih luas daripada sekedar ‘*in strijd met de wet*’, atau bertentangan dengan undang-undang. Karena bermacam-macamnya pengertian melawan hukum itu, Noyon-Langemeyer (1954) mengusulkan agar fungsi kata ‘melawan hukum’ hendaknya disesuaikan dengan setiap delik tanpa secara asasi menghilangkan kesatuan artinya.¹⁵

Terkait tidak adanya alasan pembenar sebagai unsur pertanggungjawaban pidana, Van Kan dan Beekhuis menjelaskan bahwa kepentingan hukum yang hendak dilindungi. Van Kan dan Beekhuis juga menekankan bahwa selain memaafkan tingkah laku pembuat dalam keadaan-keadaan pembuat juga menghapuskan sifat melawan hukumnya perbuatan pembuat.¹⁶ Sehingga kemudian apabila unsur adanya alasan pembenar berlaku maka secara serta merta peniadaan terhadap pemidanaan seseorang akan dapat dihapuskan dan menghilangkan segala pembebanan pidana terhadapnya. Maka dari itu menurut pandangan teori dualistis, tidak adanya alasan pembenar merupakan unsur tindak pidana, demi menghindari adanya penghapusan tindak pidana dan putusan bebas terhadap seorang pelaku tindak pidana.

B. Tindakan Kejahatan Siber Sebagai Suatu Tindak Pidana

Kejahatan cyber saat ini menjadi sesuatu bentuk kejahatan yang marak terjadi diberbagai wilayah di dunia, termasuk di Indonesia. Pada beberapa literatur disebutkan bahwa apa yang disebut dengan kejahatan telematika (konvergensi), itu pula yang disebut dengan kejahatan *cyber*. Hal ini didasari pada argumentasi

¹⁵ *Ibid.*, halaman 40

¹⁶ Agus Rusianto, 2016, “*Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana Tinjauan Kritis Melalui Konsistensi Antara Asas, Teori, dan Penerapannya*” Kencana : Jakarta, halaman 184.

bahwa *cyber crime* merupakan kegiatan memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh sistem telekomunikasi baik itu *dial up system*, menggunakan jalur telepon, ataukah *wireless system*, menggunakan antena khusus yang nirkabel.¹⁷ Kejahatan *cyber* di Indonesia sendiri menjadi sesuatu yang belum terlalu lama muncul, walaupun sebenarnya kejahatan ini telah ada sejak adanya penggunaan akses teknologi pada berbagai bidang kehidupan seperti halnya penggunaan mesin ATM.

Terkait kejahatan Cyber, terdapat beberapa kelompok bentuk kejahatannya itu sendiri. Bentuk-bentuk kejahatan cyber antara lain:¹⁸

- a. *Unauthorized Access to Computer System and Service*, yaitu kejahatan yang dilakukan ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau pengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Biasanya pelaku kejahatan (*Hacker*) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia. Namun begitu, ada juga yang melakukannya hanya karena merasa tertantang untuk mencoba keahliannya menembus suatu sistem yang memiliki tingkat proteksi yang tinggi.
- b. *Illegal Contents*, yaitu kejahatan dengan memasukkan data atau informasi internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Salah satu contohnya antara lain penyebaran *Hoax* atau berita bohong, fitnah melalui situs jaringan internet, dan/atau pemuatan suatu informasi yang merupakan

¹⁷ Maskun, 2013, "*Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*" Kencana : Jakarta, halaman 44

¹⁸ *Ibid.*, halaman 51-54

rahasia negara, agitasi dan propaganda untuk melawan pemerintah yang sah.

- c. *Data Forgery*, yaitu kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai *Scriptless document* melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen-dokumen *e-commerce* dengan membuat seolah-olah terjadi “salah ketik” yang pada akhirnya menguntungkan si pelaku.
- d. *Cyber Espionage*, yaitu kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer pihak sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen ataupun datanya tersimpan dalam suatu sistem komputerisasi.
- e. *Cyber Sabotage and Extortion*, yaitu kejahatan yang dilakukan dengan membuatn gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data , program komputer atau sistem jaringan komputer yang tersambung dengan internet. Biasanya kejahatan ini dilakuan dengan menyusupkan suatu *logic bomb*, virus komputer ataupun suatu program tertentu sehingga data, program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan, tidak berjalan sebagaimana mestinya, atau berjalan sebagaimana yang dikehendaki oleh pelaku. Dalam beberapa kasus setelah hal itu terjadi, maka pelaku kejahatan tersebut menawarkan diri kepada korban untuk memperbaiki data, program komputer dan/atau sistem jaringan komputer yang telah disabotase tersebut.

- f. *Offence Against Intellectual Property*, yaitu kejahatan yang ditujukan terhadap hak kekayaan intelektual yang dimiliki seseorang di Internet. Sebagai salah satu contohnya adalah peniruan tampilan *web page* suatu situs milik orang lain secara ilegal.
- g. *Infringements Of Privacy*, yaitu kejahatan yang ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan informasi sangat pribadi dan rahasia. Kejaatan ini biasanya ditujukan kepada pribadi seseorang yang tersimpannya pada formuler data pribadi melalui komputerisasi, seperti identitas kartu kredit, PIN kartu ATM, keterangan tentang cacat tersembunyi dan sebagainya.

Terhadap kesemuanya itu termasuk dalam tindakan kejahatan *Cyber*. Dari ketujuh bentuk kejahatan tersebut yang paling sering terjadi di Indonesia saat ini adalah kejahatan dalam bentuk *Unauthorized Access to Computer System and Service*, *Offence Against Intellectual Property*, dan *Data Forgery*.

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya *cybercrime* pada dasarnya adalah perbuatan jahat yang dilakukan melalui dunia maya dengan menggunakan internet atau komputer atau peralatan lainnya, dimana tindakan itu merupakan suatu kejahatan.

Pengertian *cybercrime* memang bermacam-macam tetapi pada intinya adalah bahwa tindak pidana atau tindak kejahatan tersebut:¹⁹

1. Dilakukan di dunia maya
2. Melalui internet atau komputer atau jaringan lainnya

¹⁹ Nurdiman Munir, 2017, *Pengantar Hukum Siber Indonesia*, Depok: Raja Grafindo Persada, halaman 411-412.

3. Perbuatan tersebut adalah perbuatan pidana menurut ketentuan undang-undangan yang berlaku.

Berdasarkan buku tersebut lebih banyak dibahas bentuk kejahatan dunia maya. Sedangkan pelanggaran hukum atau ingkar janji (*wanprestasi*) sebagaimana diatur di dalam KUHPerdara hanyalah dibahas secara ringkas. Selain itu asas-asas hukum pidana maupun hukum perdata berlaku di dalam hukum siber (*cyber law*).

Menurut ilmu pengetahuan hukum pidana, sesuatu tindakan itu dapat merupakan *een doen* atau *een niet* atau dapat merupakan “hal melakukan sesuatu” ataupun “hal tidak melakukan sesuatu”, yang terakhir ini di dalam doktrin juga sering disebut sebagai *een nalaten* yang juga berarti “hal mengapalkan sesuatu yang diwajibkan (oleh undang-undang)”.²⁰

Adapun *strafbaar feit* itu oleh Hoge Raad juga pernah diartikan bukan sebagai “suatu tindakan” melainkan sebagai suatu peristiwa atau sebagai suatu keadaan, yaitu seperti yang dapat kita baca dari *arrest*-nya tanggal 19 November 1928, N.J.1928 halaman 1671, W. 11915, di mana Hoge Raad telah menjumpai sejumlah tindak pidana dibidang perpajakan yang terdiri dari peristiwa-peristiwa atau keadaan-keadaan, di mana seseorang itu harus dipertanggungjawabkan atas timbulnya peristiwa-peristiwa atau keadaan-keadaan tersebut tanpa ia telah melakukan sesuatu kealpaan atau tanpa adanya orang lain yang telah melakukan suatu kealpaan, hingga ia harus dipertanggungjawabkan menurut hukum pidana.

Sungguh pun demikian setiap tindak pidana yang terdapat di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana itu pada umumnya dapat kita jabarkan ke dalam

²⁰ Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang, 2018, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika, halaman 191

unsur-unsur yang pada dasarnya dapat kita bagi menjadi dua macam unsur, yakni unsur-unsur subjektif dan unsur-unsur objektif.²¹

Dimaksud dengan unsur subjektif itu adalah unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang berhubungan dengan diri si pelaku, dan termasuk ke dalamnya, yaitu segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Sedang yang dimaksud unsur objektif itu adalah unsur yang ada hubungannya dengan keadaan, yaitu di dalam keadaan mana tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan. Unsur subjektif dari sesuatu tindak pidana itu adalah:²²

- a. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*dolus* atau *culpa*)
- b. Maksud atau *voornemen* pada suatu percobaan atau *poging* seperti yang dimaksud di dalam Pasal 53 ayat (1) KUHP
- c. Macam-macam maksud atau *oogmerk* seperti yang terdapat misalnya terdapat dalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain-lain.
- d. Merencanakan terlebih dahulu atau *voorbedachte raad* seperti yang misalnya terdapat di dalam kejahatan pembunuhan menurut Pasal 340 KHUP
- e. Perasaan takut atau *vrees* seperti yang antara lain terdapat di dalam rumusan tindak pidana menurut Pasal 308 KUHP.

Unsur objektif dari sesuatu tindak pidana itu adalah:

- a. Sifat melanggar hukum atau *wederrechtelijkheid*
- b. Kualitas dari pelaku, misalnya “keadaan sebagai seorang pegawai negeri” di dalam kejahatan jabatan menurut Pasal 415 KUHP atau “keadaan sebagai

²¹ *Ibid.*, halaman 191-192

²² *Ibid.*, halaman 192-193

pengurus atau komisaris dari suatu perseroan terbatas” di dalam kejahatan menurut Pasal 398 KUHP. Kausalitas, yakni hubungan antara sesuatu tindakan sebagai penyebab dengan sesuatu kenyataan sebagai akibat.

Adanya kecanggihan teknologi komputer di zaman abad modern ini, memang sangat bermanfaat bagi manusia. Keunggulan komputer berupa kecepatan dan ketelitiannya dalam menyelesaikan pekerjaan sehingga dapat menekan jumlah tenaga kerja, biaya serta memperkecil kemungkinan melakukan kesalahan, mengakibatkan masyarakat semakin mengalami ketergantungan kepada komputer. Namun dampak negatif dapat timbul apabila terjadi kesalahan peralatan komputer yang mengakibatkan kerugian besar bagi pemakai (*user*) atau pihak-pihak yang berkepentingan. Kesalahan yang disengaja mengarahkan kepada penyalahgunaan komputer.²³

Para pelaku kejahatan cyber dalam melakukan aksinya pastilah memiliki akses menggunakan teknologi sebagai sarana dalam melakukan kejahatan tersebut. Tak jarang saat ini para pelaku kejahatan cyber paling banyak menggunakan media komputer maupun Smartphone sebagai suatu penyalahgunaan untuk dapat mengakses dokumen elektronik dan melangsungkan kejahatannya. Maka dalam hal tindak kejahatan Cyber dapat dianalisis terkait keterlibatan penggunaan media sebagai akses, berupa :²⁴

- a. Komputer sebagai sasaran, dalam hal ini komputer merupakan sasaran dari tindak kejahatan. Biasanya pelaku melakukan kejahatan tersebut dengan tujuan untuk mencuri informasi dari, atau menyebabkan kerusakan-kerusakan

²³ *Ibid.*,

²⁴ *Ibid.*, halaman 55-57

kepada komputer tersebut sehingga kemudian komputer menjadi tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya.

- b. Komputer sebagai ketidaksengajaan atas suatu kejahatan, dalam hal ini komputer dan/atau alat teknologi lainnya digunakan untuk suatu keterlibatan dalam tindak pidana umum, seperti komputer dan/atau alat teknologi lainnya digunakan sebagai media dalam keterlibatan perdagangan narkoba dan barang-barang ilegal lainnya.
- c. Komputer sebagai sarana untuk melakukan tindak kejahatan, dalam hal ini komputer dan/atau alat teknologi lainnya digunakan secara sistematis elektronik menggunakan jaringan internet untuk melakukan berbagai macam kejahatan cyber yang ada.

Roeslan Saleh dalam bukunya “pikiran-pikiran tentang pertanggungjawaban pidana”, mempertanyakan, apakah yang dimaksud bahwa seseorang itu bertanggungjawab atas perbuatannya. Penulis-penulis pada umumnya, menurut Roeslan Saleh, tidak membicarakan tentang konsepsi pertanggungjawaban pidana. Dikatakan oleh beliau bahwa, mereka telah mengadakan analisis atas konsepsi pertanggungjawaban pidana, yaitu dengan kesimpulan bahwa “orang yang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya harulah melakukan perbuatan itu dengan “kehendak bebas”. Sebenarnya jika hanya demikian saja mereka tidaklah membicarakan tentang konsepsi pertanggungjawaban pidana,

melainkan membicarakan ukuran-ukuran tentang mampu bertanggung jawab dan karenanya dipandang adanya pertanggung jawab pidana.²⁵

Selanjutnya, dikatakan oleh Roeslan Saleh bahwa:

“Mereka mencari dan menegaskan tentang syarat-syarat bagaimana yang harus ada makanya seseorang dapat dikatakan bertanggung jawab atas suatu perbuatan pidana. Tetapi hasil dari penelitiannya itu tidak memberikan suatu keterangan sekitar apakah yang dimaksud bahwa seseorang itu bertanggung jawab atas perbuatannya. Justru jawaban atas pertanyaan inilah sebenarnya yang perlu mendapat pemikiran”

Pertanggung jawab dan pidana adalah ungkapan-ungkapan yang terdengar dan digunakan dalam percakapan sehari-hari dalam moral, agama, dan hukum. Tiga unsur itu berkaitan satu dengan yang lain, dan berakar dalam satu keadaan yang sama, yaitu adanya pelanggaran terhadap suatu sistem aturan-aturan. Sistem aturan-aturan ini dapat bersifar luas dan aneka macam (hukum perdata, hukum pidana, aturan moral dan sebagainya). Kesamaan dari ketiga-tiganya adalah bahwa mereka meliputi suatu rangkaian aturan tentang tingkah laku yang diikuti oleh setiap kelompok tertentu. Jadi, sistem yang melahirkan konsepsi kesalahan, pertanggungjawaban, dan pemidanaan itu adalah sistem normative.

Dengan mengutip Alf Ross, Roeslan Saleh member jawaban bahwa bertanggungjawab atas sesuatu perbuatan pidana berarti yang bersangkutan secara sah dapat dikenai pidana karena perbuatan itu. Bahwa pidana itu dapat dikenakan secara sah berarti bahwa untuk tindakan itu telah ada aturannya dalam suatu sistem hukum tertentu, dan sistem hukum itu berlaku atas perbuatan itu. Dengan

²⁵ Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, 2015, *Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan Dan Penerapannya*, Jakarta: Rajawali Pers, halaman 18.

singkat dapat dikatakan bahwa tindakan (hukuman) itu dibenarkan oleh sistem hukum tersebut. Inilah dasar konsepsinya menurut Roeslan Saleh.

Perlu juga dicatat keterangan-keterangan Ross yang dikutip Roeslan Saleh lebih jauh, bahwa dalam penegasan tentang pertanggungjawaban itu dinyatakan adanya hubungan hukum antara kenyataan-kenyataan yang menjadi syarat dan akibat-akibat hukum yang disyaratkan. Hubungan antara mereka keduanya ini tidak bersifat kodrtat atau tidak bersifat kausal, melainkan diadakan oleh aturan hukum. Jadi, pertanggungjawaban itu adalah pernyataan dari sutau keputusan hukum.

Dasar konseptual pertanggungjawaban pidana yang dikemukakan oleh Roeslan Saleh tersebut tentu saja masih perlu penjelasan yang lebih konkret dan rinci. Karena buku itu secara tegas menganut ajaran dualisme yang memisahkan secara tegas antara perbuatan seseorang (tindak pidana) dengan orang yang melakukan perbuatan (pertanggungjawaban pidana/ kesalahan), maka sekali lagi apa yang dimaksud pertanggungjawaban pidana penting dijelaskan.

Secara teoritik, perbincangan mengenai pertanggungjawaban pidana pasti didahului oleh ulasan tentang tindak pidana sekalipun dua hal tersebut berbeda baik secara konseptual maupun aplikasinya dalam praktik penegakan hukum. Didalam pengertian tindak pidana tidak termasuk pengertian pertanggungjawaban pidana. Tindak pidana hanya menunjuk kepada dilarang dan diancamnya perbuatan suatu ancaman pidana. Apakah orang yang melakukan perbuatan kemudian dijatuhi pidana, tergantung kepada apakah dalam melakukan perbuatan itu orang tersebut memiliki kesalahan. Dengan demikian membicarakan

pertanggungjawaban pidana mau tidak harus didahului dengan penjelasan tentang perbuatan pidana. Sebab seorang tidak bisa dimintai pertanggungjawaban pidana tanpa terlebih dahulu ia melakukan perbuatan pidana. Allah dirasakan tidak adil jika tiba-tiba seseorang harus bertanggung jawab atau suatu tindakan, sedang ia sendiri tidak melakukan tindakan tersebut.

C. Modus Pencucian Uang Menggunakan Transaksi Elektronik di Indonesia

Transaksi Elektronik secara bahasa sesuai dengan bunyi pasal 1 poin 2 adalah suatu perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Transaksi elektronik diatur dalam bab V Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang ruang lingkupnya meliputi lingkup publik maupun lingkup perdata. Persyaratan yang ditujukan kepada para pihak adalah transaksi elektronik harus dilakukan dengan menggunakan sistem elektronik yang disepakati oleh para pihak. Transaksi elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim oleh Pengirim, telah diterima dan disetujui oleh Penerima.

Ketentuan mengenai Transaksi Elektronik telah diatur sedemikian mungkin berdasarkan kebutuhan-kebutuhan masyarakat dalam mengakses dan memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Namun, apabila menyinggung masalah suatu perkembangan, maka hukum sebagai suatu batasan yang berfungsi membatasi dan mengatur aspek-aspek bidang kehidupan sering kali timbul dan lahir setelah adanya perubahan-perubahan terlebih dahulu terhadap aspek bidang kehidupan itu sendiri. Artinya perubahan-perubahan

hukum dan aturan hukum selalu sering kali didahului dengan adanya peristiwa-peristiwa yang menyangkut bidang-bidang tertentu, dan secara harfiah disebutkan bahwa hukum selalu tertinggal dengan perubahan-perubahan zaman.

Begitu pula dalam hal transaksi elektronik di Indonesia. Peraturan Perundang-undangan di Indonesia sebenarnya telah menciptakan suatu aturan hukum perihal tersebut. Melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, aturan pelaksana Undang-Undang tersebut, serta aturan-aturan lain yang berkaitan telah ada dan diundangkan. Tetapi kemudian, akibat pesatnya perubahan-perubahan bentuk pola kehidupan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini aturan-aturan hukum yang sudah ada tersebut dirasa belum mampu melingkupi berbagai peristiwa hukum yang berkaitan dengan transaksi elektronik.

Beragam cara dilakukan pelaku tindak pidana pencucian uang agar uang yang didapatkan secara tidak sah bisa dianggap seolah-olah sah dan tidak dapat diketahui atau dilacak oleh aparat penegak hukum. modus operandi pencucian uang sangat beragam, ada yang melalui penyedia jasa keuangan, penyedia barang dan/atau jasa lain profesi.²⁶

PPATK meminta semua pihak untuk mewaspadaai 10 modus pencucian uang yang diramalkan bakal tetap muncul. Kesepuluh modus yang harus diwaspadai itu, yaitu Pertama, masyarakat harus sangat waspada jika terjado pengalihan dana dari rekening giro instansi pemerintah ke rekening tabungan atas nama pribadi pejabat. Kedua, pihak bank khususnya juga harus teliti karena maraknya pengguna identitas palsu untuk membuka rekening yang akan digunakan sebagai sarana

²⁶ Yunus Huesin Dkk, 2018, *Tipologi Dan Perkembangan Tindak Pidana Pencucian Uang/Yunus Husein Dan Roberts K*, Depok: Rajawali Pers, halaman 23.

penipuan. Selain itu, ketiga, pengawasan bank juga harus ditingkatkan pada rekening pejabat pemerintah beserta seluruh anggota keluarganya yang rentan sebagai sasaran penyuapan.

Keempat, uang suap juga sering diberikan dalam bentuk barang. Walaupun barang tersebut dibeli atas nama sipejabat tapi sumbernya biayanya mungkin datang dari pihak lain. Kelima, pembukaan beberapa rekening atas nama orang lain juga merupakan modus operandi yang biasa dilakukan pelaku *illegal logging* untuk menutupi identitasnya. Keenam, jasa asuransi pun mulai sering digunakan sebagai modus operandi pencucian uang. Biasanya pelaku akan membeli polis asuransi jiwa dengan premi tinggi yang langsung dibayarkan pada saat penutupan polis tersebut. selang beberapa waktu, polis akan dibatalakan, dan premi yang dibayarkan akan dikembalikan walaupun dikurangi denda.

Ketujuh, perusahaan bermodal kecil juga dapat digunakan sebagai pemilik polis asuransi yang bepremi besar untuk menutupi identitas asli pelaku Pencucian uang. Kedelapan, transfer uang dari luar negeri juga harus dicurigai karena besar kemungkinan dana tersebut adalah hasil perbuatan melawan hukum yang dikembalikan setelah diungsikan diluar negeri. Kesembilan, restusi pajak besar yang tidak sesuai dengan profil perusahaan membayar pajak juga dapat dicurigai sebagai upaya Pencucian Uang. Kesepuluh, populer disebut dengan istilah *mark up*, yaitu pencatuman anggaran yang jauh lebih besar daripada biaya yang sebenarnya diperlukan.

Mahmoeddin H.A.S. sebagaimana yang dikutip oleh Munir Fuady menyebutkan 8 (delapan) modus operandi pencucian uang, yaitu sebagai berikut:²⁷

1. Kerja sama penanaman modal

Uang hasil kejahatan dibawa ke luar negeri. Kemudian uang itu dimasukkan lagi ke dalam negeri lewat proyek penanaman modal asing (*joint venture*). Selanjutnya keuntungan dari perusahaan *joint venture* diinvestasiakn lagi ke dalam proyek-proyek yang lain, sehingga keuntungan dari proyek tersebut sudah uang bersih bahkan sudah dikenakan pajak.

2. Kredit bank swiss

Uang hasil kejahatan diseludupkan dulu ke luar negeri lalu dimasukkan di bank tertentu, lalu ditransfer ke bank swiss dalam bentuk deposito. Deposito dijadikan jaminan utang atas peminjaman di bank lain di negara lain. Uang dari pinjaman ditanamkan kembali ke negara asal di mana kejahatan dilakukan. Atas segala kegiatan ini menjadikan uang itu sudah bersih.

3. Transfer ke Luar Negeri

Uang hasil kejahatan ditransfer ke luar negeri cabang bank luar negeri di negara asal. Selanjutnya dari luar negeri uang dibawa kembali ke dalam negeri oleh orang tertentu seolah-olah uang itu berasal dari luar negeri.

²⁷ *Ibid.*, halaman 24.

4. Usaha tersamar di Dalam Negeri

Suatu perusahaan samaran didalam negeri didirikan dengan uang hasil kejahatan. Perusahaan itu berbisnis tidak mempersoalkan untung dan rugi. Akan tetapi seolah-olah terjadi adalah perusahaan itu telah menghasilkan uang bersih.

5. Tersamar Dalam Perjudian

Uang hasil, kejahatan didirikanlah suatu usaha perjudian, sehingga uang itu dianggap sebagai usaha judi. Atau membeli nomor undian berhadiah dengan nomor menang dipesan dengan harga tinggi sehingga uang itu dianggap sebagai hasil menang undian.

6. Penyamaran Dokumen

Uang hasil kejahatan tetap di dalam negeri. Keberadaan uang itu didukung oleh dokumen bisnis yang dipalsukan atau direkayasa sehingga ada kesan bahwa uang itu merupakan berbisnis yang berhubungan dengan dokumen yang bersangkutan. Rekayasa itu misalnya dengan melakukan *double invoice* dalam hal ekspor-impor sehingga uang itu dianggap hasil kegiatan ekspor-impor.

7. Pinjaman Luar Negeri

Uang hasil kejahatan dibawa ke Luar Negeri. Kemudian uang itu dimasukkan lagi kedalam negeri asal dalam bentuk pinjaman luar negeri. Sehingga uang itu dianggap diperoleh dari pinjaman kredit dari luar negeri.

8. Rekayasa Pinjaman Luar negeri

Uang hasil kejahatan tetap berada di dalam negeri. Namun dibuat rekayasa dokuman seakan-akan bantuan pinjaman dari luar negeri.

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Pengaturan Hukum Sistem Pembayaran UNIPIN Dalam Transaksi Online

Kemajuan teknologi menyebabkan segala sesuatunya mengalami pembaharuan baik dari sistem mekanisme maupun proses penyelenggaraan berbagai macam kegiatan tersebut. Salah satu kegiatan yang turut mengalami perubahan dibidang ekonomi adalah perihal sistem pembayaran yang saat ini sudah menggunakan media elektronik berbasis internet.

Penyelenggaraan sistem pembayaran elektronik saat ini telah banyak dikombinasikan dengan keberadaan sistem pembayaran berbasis internet. Salah satu penyelenggara sistem pembayaran elektronik berbasis internet (*online*) adalah UNIPIN. UNIPIN merupakan produk sistem pembayaran elektronik berbasis online oleh PT. 24 Jam Online. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sistem pembayaran tersebut telah berdiri secara otonom dalam hal penyelenggaraan pembayaran berbasis internet.

Merujuk pada Pasal 1 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 1/POJK.07/2013 Tentang Perlindungan Konsumen Sektor Jasa Keuangan disebutkan pelaku usaha jasa keuangan adalah bank umum, bank perkreditan rakyat, perusahaan efek, penasihat investasi, bank kustodian, dana Pensiun, Perusahaan asuransi, lembaga pembiayaan yang usahanya dilaksanakan secara konvensional maupun syariah. Maka berdasarkan hal tersebut, UNIPIN selaku

pelaku usaha jasa keuangan mestilah tunduk dan patuh terhadap regulasi-regulasi yang mengatur mengenai penyelenggaraan jasa keuangan termasuk sistem jasa keuangan online dalam bentuk *Payment Gateway*.

Sistem pembayaran dalam bentuk *Payment Gateway* yang menjadi bagian dari afiliasi suatu bentuk sistem yang sering disebut juga sebagai *National Payment Gateway* (NPG). Berdasarkan ketentuan Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 19/8/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional yang dimaksud dengan Gerbang Pembayaran Nasional (*National Payment Gateway*) yang selanjutnya disingkat GPN atau NPG adalah sistem yang terdiri atas standar, *switching*, dan *services* yang dibangun melalui sePerangkat aturan dan mekanisme (*arrangement*) untuk mengintegrasikan berbagai instrumen dan kanal pembayaran secara nasional.

Adapun sistem penyelenggaraan pembayaran melalui UNIPIN tersebut tergolong sebagai bentuk sistem pembayaran berbasis *Payment Gateway*. Sistem pembayaran berbasis *Payment Gateway* merupakan sistem pembayaran dimana konsumen terlebih dahulu haruslah memiliki akun yang terhubung langsung kepada *merchant* sistem pembayaran online yg ditujukan. Setelah itu konsumen dituntut untuk melakukan *top up* saldo atas akun yang sekaligus menjadi pengganti rekening pada sistem pembayaran perbankan konvensional. Namun, saat ini banyak pula *merchant* pembayaran online yang telah bekerjasama dengan beberapa bank terkait agar lebih memudahkan moda pembayaran tanpa harus *top up* saldo secara manual lagi.

Pada sistem pembayaran *Payment Gateway* setelah konsumen telah memiliki akun dan telah mengisikan saldo akun tersebut, maka selanjutnya pihak yang berkaitan dengan pihak konsumen tersebut adalah pihak perbankan yang bekerjasama dengan pihak *merchant* tersebut. Bank selaku lembaga penghimpun dana memiliki kewenangan berupa melakukan pemberian kredit pembayaran pada pihak *merchant* yang kemudian dana tersebut dibayarkan kepada pelaku usaha atas penjualan suatu produk usaha.

Penyelenggaraan sistem pembayaran melalui *Payment Gateway* tersebut haruslah tetap berlandaskan pada aturan hukum yang mengatur dalam hal ini berkaitan dengan penyelenggaraan sistem elektronik di Indonesia. Penyelenggaraan sistem elektronik di Indonesia sendiri diatur berdasarkan ketentuan yang ada pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berdasarkan ketentuan pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa Setiap penyelenggaraan sistem elektronik harus menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya. Hal tersebut apabila dikaji unsur-unsurnya yaitu, pertama mengenai setiap penyelenggara elektronik. Merujuk pada pasal 1 angka (6) penyelenggaraan sistem elektronik adalah pemanfaatan sistem elektronik oleh penyelenggara negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat. dalam penyelenggaraan sistem elektronik tersebut, penyelenggara sistem elektronik haruslah menyelenggarakan

sistemnya dengan andal dan terjamin sesuai dengan ketentuan pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pada katiannya terhadap kasus pemanfaatan kelalaian sistem oleh pelaku, penyelenggaraan sistem pembayaran pada jual beli item gim online oleh pihak penyelenggara nyatanya masih bisa diretas oleh pelaku dalam melancarkan aksinya. Padahal berdasarkan keterangan pelaku, kemampuan pelaku dalam menciptakan suatu bentuk penerobosan dan peretasan pada sistem yang diselenggarakan oleh pihak yang menjalankan sistem pembayaran pada jual beli item gim online hanya didapatkan pelaku melalui penelusuran-penelusuran pada beberapa situs internet. Tentu hal tersebut menimbulkan indikasi apakah sistem yang diselenggarakan oleh pihak penyelenggara pembayaran jual beli item gim online tersebut tidak terlalu aman dan cukup beresiko untuk dilakukan peretasan.

Sehingga kemudian, atas penyelenggaraan dan segala akibat yang terjadi pada sistem penyelenggaraan pembayaran jual beli item gim online tersebut, pihak penyelenggara tersebut juga turutlah bertanggungjawab. Hal ini merujuk pada ketentuan pasal 15 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada isi pasal tersebut dituliskan Penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan sistem elektroniknya.

Berdasarkan ketentuan tersebut atas tindakan yang telah terjadi, terlepas dari kebijakan para pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan sistem pembayaran tersebut yaitu pihak UNIPIN, pihak bank, serta pihak perusahaan gim online, tetap saja pihak penyelenggara sistem pembayaran online tersebut dalam hal ini yaitu

pihak UNIPIN dan bank mestilah bertanggungjawab atas indikasi mudahnya sistem yang diselenggarakannya diretas dan diterobos. Akibat tindakan peretasan dan penerobosan yang dilakukan pelaku terhadap sistem tersebut juga tidak dapat diremehkan. Kerugian yang harus diterima oleh pihak penyelenggara pembayaran jual beli item gim online serta pihak perusahaan gim online tersebut mencapai angka 1,85 miliar Rupiah. Sehingga semestinya hal tersebut menjadi fokus pula dalam mencari tahu terhadap kemungkinan-kemungkinan yang terjadi, khususnya terhadap apa yang menimpa sistem pembayaran jual beli gim online tersebut nantinya.

Ada beberapa langkah yang dapat diambil oleh pihak penyelenggara sistem pembayaran tersebut maupun pihak perusahaan gim online. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan melakukan audit *digital* terhadap peristiwa yang menjangkiti sistem penyelenggaraan pembayaran elektronik pada peristiwa yang menjadi topik penelitian kali ini. Dengan langkah ini, kemungkinan-kemungkinan faktor serta alasan mengapa sistem pembayaran online tersebut begitu mudahnya diretas dan diterobos oleh pelaku menggunakan virtual akun palsu dapat ditemukan.

Nantinya apakah hal tersebut disebabkan oleh kelalaian pada fungsi sistem akibat masih cukup lemahnya keamanan pada sistem tersebut, atau disebabkan oleh kemampuan pelaku yang cukup handal dalam menerobos sistem tersebut. Hal ini juga tidak bisa dilepaskan dari tindakan yang dilakukan oleh pelaku bukan hanya satu kali. Pelaku secara faktual melakukan tindakan tersebut hingga dapat mengumpulkan keuntungan hampir senilai 1,85 miliar Rupiah.

Langkah kedua yang dapat dilakukan dalam mencari tahu mengapa sistem pembayaran online yang diselenggarakan pihak-pihak terkait tersebut begitu mudahnya diretas dan diterobos adalah dengan melakukan investigasi lapangan terhadap hubungan-hubungan yang terjadi antara pelaku dengan pihak-pihak terkait yang menjadi bagian dari penyelenggara sistem elektronik tersebut. Tidak dalam rangka melakukan intimidasi-intimidasi dan menuduh adanya keterkaitan antara pelaku dengan pihak penyelenggara sistem pembayaran tersebut, tetapi hal ini didasari atas tindakan yang dilakukan oleh pelaku tidaklah hanya sekali dan dengan akibat kerugian yang mencapai 1,85 miliar Rupiah tersebut.

Beberapa langkah tersebut mestinya menjadi perhatian serius kepada penegak hukum yang menangani perkara tersebut. Dalam mencari kebenaran dan menghindari hal-hal yang sifatnya merugikan terhadap pihak-pihak yang terlibat langkah-langkah tersebut dapat dijadikan cara untuk mencari tahu faktor serta alasan dapat diretasnya dan diterobos lebih dari satu kali oleh pelaku terhadap sistem yang diselenggarakan oleh pihak-pihak tersebut.

Meskipun begitu, hal tersebut tetaplah harus mengacu pada asas-asas hukum yang berlaku, seperti asas legalitas, asas praduga tak bersalah, hingga adanya kesengajaan maupun kelalaian sesuai dengan ketentuan hukum pidana di Indonesia. Hal ini merujuk pada ketentuan pasal 15 ayat (3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada pasal tersebut disebutkan Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat

dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna sistem elektronik.

Kemudian mengenai pemberlakuan pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan bahwa Sepanjang tidak ditentukan lain secara oleh undang-undang tersendiri, setiap penyelenggara sistem elektronik wajib mengoperasikan sistem elektronik yang memenuhi persyaratan minimum. Hal itu juga semestinya berlaku bagi penyelenggara sistem pembayaran jual beli item gim online yang pada akhirnya dapat diretas dan diterobos oleh pelaku. Berdasarkan ketentuan pasal 16 tersebut, terdapat setidaknya 5 persyaratan minimum yang ditetapkan pemerintah.

Pertama, syarat minimum yang ditetapkan adalah terkait dengan dapat menampilkan kembali informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik secara utuh sesuai dengan masa retensi yang ditetapkan dengan peraturan perundang-undangan. Hal ini guna menjadikan informasi elektronik maupun dokumen elektronik sebagai data yang otentik dan dapat dijadikan sebagai dasar bukti atas peristiwa-peristiwa yang timbul akibat dari penyelenggaraan sistem elektronik tersebut. Perlu diketahui, apakah pihak penyelenggara sistem elektronik pada pembayaran jual beli item gim online tersebut mampu menyediakan kembali rentetan bukti transaksi yang terjadi dan dilakukan oleh pelaku melalui virtual akun palsu milik pelaku. Dengan ketersediaan informasi elektronik maupun dokumen elektronik tersebut, hal ini memudahkan pihak penegak hukum dalam mencari tahu kronologi kejadian dan menyimpulkan terhadap tindakan yang

dilakukan oleh pelaku nantinya. Juga terkait dengan nominal pasti atas kerugian yang timbul dari tindakan yang dilakukan oleh pelaku dalam memanfaatkan kelalaian fungsi sistem pembayaran pembelian item gim online tersebut.

Kedua, syarat minimum yang harus terpenuhi dalam penyelenggaraan sistem elektronik oleh penyelenggara sistem elektronik adalah dapat melindungi ketersediaan, keutuhan, keotentikan, kerahasiaan, dan keteraksesan informasi elektronik dalam penyelenggaraan sistem elektronik tersebut. terhadap tindakan yang dilakukan oleh pelaku penerobosan serta peretasan sistem pembayaran pembelian item gim online, pelaku diketahui berhasil menggunakan virtual akun palsu dalam melakukan kejahatannya. Pelaku berhasil mengubah kode-kode serta angka-angka pada *role* model suatu rekening perbankan, sehingga diketahui virtual akun palsu milik pelaku seakan sama oleh sistem elektronik yang membacanya.

Disini atas indikasi tersebut, yang kemudian menjadi suatu persoalan adalah apakah nantiya diketahui bahwa virtual akun palsu yang dimiliki oleh pelaku untuk mengakses kejahatan tersebut menggunakan kode-kode atau secara umum disimpulkan menggunakan angka-angka yang terpaut pada rekening nasabah seorang lainnya pada bank yang sama tersebut. Hal tersebut jelas menyebabkan suatu akses terhadap data nasabah yang merupakan rahasia bank terbobol oleh orang yang tidak memiliki kewenangan dan akses atas data tersebut. Peristiwa yang terjadi seperti halnya yang dilakukan oleh pelaku pada akhirnya juga menyebabkan keamanan atas rahasia bank terkait data nasabah tidak terjamin kerahasiaannya oleh penyelenggara sistem elektronik.

Selain itu terkait keotentikan terhadap data yang diakses oleh pelaku. Pelaku dalam hal ini melakukan tindakan peretasan dan penerobosan sistem pembayaran online yang diselenggarakan oleh pihak penyelenggara sistem elektronik pada pembayaran jual beli item gim online. Pelaku berhasil meretas menggunakan akun palsu melalui virtual akun dan sistem yang diselenggarakan oleh penyelenggara sistem elektronik tidak mampu membedakan akun palsu milik pelaku. Kegagalan sistem membaca dan mendeteksi keberadaan akun palsu milik pelaku menyebabkan pelaku dengan mudahnya melakukan tindak kejahatan demi mencapai suatu keuntungan pribadi.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut maka dapat dikatakan dalam peristiwa yang terjadi dan dilakukan oleh pelaku pemanfaatan kegagalan malfungsi sistem pada pembayaran item gim online, pihak penyelenggara sistem elektronik pada sistem pembayaran tersebut mestilah juga turut menjadi bagian dalam penyelesaian persoalan-persoalan yang dalam hal ini termasuk dalam ranah Informasi dan Transaksi Elektronik. Sehingga penegakan hukum dalam hal ini tidak hanya terkait dengan tindakan yang dilakukan oleh pelaku saja, melainkan keseluruhan keterkaitan yang berhubungan dengan penyelenggaraan sistem elektronik tersebut nantinya. Hal ini bertujuan dalam menjunjung tinggi nilai dan rasa keadilan sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan dan diwujudkan, demi terciptanya tujuan dan cita-cita dari hukum yang telah berlangsung saat ini yaitu kepastian hukum, keadilan hukum, maupun kemanfaatan hukum

B. Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Merujuk pada penggunaan teknologi yang saat ini semakin diterapkan hampir pada sebagian besar bidang-bidang kehidupan, nyatanya tidak semua memanfaatkan hal tersebut untuk tindakan yang dinilai positif. Artinya masih ada beberapa oknum yang memanfaatkan akses atas kemajuan teknologi tersebut untuk melakukan suatu tindakan yang secara faktual jelas melanggar aturan dan bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tepatnya pada pasal 4 dilaksanakan dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik, membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab serta memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi penggunaan dan penyelenggaraan teknologi informasi. Semua itu mestilah diberlangsungkan dalam setiap kegiatan yang berhubungan dengan informasi dan transaksi elektronik di Indonesia.

Seperti halnya pada kasus yang menjadi objek penelitian peneliti. Tindakan pemanfaatan teknologi guna mendapatkan keuntungan pribadi dengan cara

melawan hukum atau bahkan dalam kategori tindak kejahatan. Hal itu menjadi sebuah tantangan bagi pemerintah khususnya yang menciptakan regulasi terkait keberlangsungan pemanfaatan teknologi di Indonesia.

Tindakan pemanfaatan kegagalan fungsi pada sistem pembayaran elektronik yang dilakukan oleh pelaku dilakukan atas dasar pelaku yang mengalami suatu peristiwa dimana pada sistem pembayaran elektronik tersebut memiliki kelemahan dan ketidakmampuan membaca proses pembayaran yang dilakukan pelaku, namun objek perjanjian jual-beli online berupa item pada suatu gim online tetaplah diterima pelaku. Dalam hal ini tindakan pelaku apabila dianalisis dalam penerapan unsur pidana mestilah dikaji dengan berbagai sudut pandang aturan-aturan terkait sebagai berikut ini.

1. Pemanfaatan malfungsi atas ketidakmampuan sistem pembayaran mencatat transaksi pembayaran item gim online oleh pelaku

Pertama perlu diketahui mengenai tindakan yang dilakukan oleh pelaku. Pelaku adalah seorang pengguna aplikasi gim online smartphone sudah hampir sejak lama. Pelaku secara aktif memainkan permainan tersebut dan sering melakukan pembelian terhadap item-item pada sistem permainan gim online tersebut. Atas kebiasaan itu pula peristiwa pidana yang dilakukan oleh pelaku bermula. Pada satu kesempatan pelaku diyakini melakukan kegiatan seperti halnya yang biasa dilakukan, yaitu pelaku ingin melakukan pembelian item pada sistem gim online tersebut. Namun diketahi pelaku berdasarkan keterangannya telah sebelumnya melihat tutorial bagaimana cara melakukan tindakan *cheat*

(tindakan curang demi mendapatkan suatu keuntungan) pada sistem gim online tersebut.

Pelaku diketahui melakukan percobaan berdasarkan apa yang telah dipelajarinya, dengan bermodalkan rekening pada *mobile banking* BCA yang dimilikinya. Pelaku berusaha menggunakan sebuah virtual akun bank lain dengan mengubah beberapa angka-angka dan kode pada sistem pembayarannya, sehingga pada akhirnya tindakan pelaku tidak dapat terdeteksi oleh sistem pembayaran gim online tersebut yang diselenggarakan oleh UNIPIN sebagai pihak yang bekerjasama dengan pihak gim online.

Tindakan pelaku tersebut jelas telah melanggar ketentuan dalam penyelenggaraan dan penggunaan teknologi sesuai dengan ketentuan yang berlaku termasuk dalam keberadaan undang-undang nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Belum sampai disitu saja, setelah diketahui pelaku berhasil melakukan tindakan pemanipulasian akun rekening *mobile banking* miliknya menggunakan virtual akun bank lain, pelaku kemudian melanjutkan tindakannya untuk melakukan pembelian item pada gim online tersebut menggunakan sistem yang disediakan oleh pihak UNIPIN.

Pada awalnya pelaku merasa tindakan yang akan dilakukannya tidak akan berhasil, namun kenyataannya pelaku berhasil melakukan tindakan tersebut dan mendapatkan item yang ingin dibelinya. Tetapi kemudian pelaku menyadari pula bahwa rekening miliknya tidak mengalami perubahan sedikit pun. Artinya

rekening milik pelaku yang digunakan pelaku untuk melakukan transaksi online tersebut tidak berkurang sedikit pun.

Berdasarkan kejadian tersebut, pelaku meyakini bahwa tindakan tersebut dapat menciptakan suatu keuntungan bagi dirinya secara pribadi. Padahal pelaku juga menyadari tindakan tersebut jelas telah melanggar peraturan hukum dan tergolong sebagai suatu tindak pidana apabila dikaji unsur-unsur perbuatannya. Namun pelaku tetap berusaha untuk tidak mempertimbangkan hal itu dan tetap melakukan perbuatan tersebut.

Pelaku dalam hal ini jelas mendapatkan keuntungan. Pelaku telah berhasil mendapatkan item yang merupakan objek transaksi jual beli. Disatu sisi pula pelaku tidak harus mengalami pengurangan dana pada rekeningnya sehingga pelaku dapat dikatakan menerima item gim online tersebut secara cuma-cuma dengan cara melawan hukum (*Cheat*). Keuntungan tersebut didapatkan pelaku dengan melakukan tindakan-tindakan pemanipulasian dalam memanfaatkan kegagalan sistem pembayaran oleh pihak UNIPIN dalam membaca dan mendeteksi tindakan curang pelaku yang melakukan transaksi pembelian item gim online menggunakan virtual akun palsu atas nama bank lainnya.

Di pihak lainnya, yaitu pihak UNIPIN dan pihak perusahaan gim online tersebut jelas atas perbuatan pelaku mengalami kerugian materil. Terhadap pihak UNIPIN akibat kegagalan sistemnya membaca transaksi yang dilakukan oleh pelaku yang menggunakan virtual akun palsu, pihak UNIPIN harus menerima fakta yang terjadi bahwa transaksi yang dilakukan oleh pelaku dalam pembelian item gim online sama sekali tidak menerima pembayaran atas transaksi yang

terjadi. Pihak UNIPIN juga pada akhirnya harus mencatatkan pembelian yang dilakukan oleh pelaku menggunakan virtual akun palsu tadi pada perusahaan gim online dan pada akhirnya pihak gim online haruslah menyetorkan item yang ingin dibeli kepada pelaku.

Pihak UNIPIN juga haruslah menanggung beban kerugian yang telah diakibatkan atas tindakan pelaku tersebut kepada pihak bank yang bekerja sama bersama pihaknya. Kerugian tersebut dialami akibat tidak adanya dana yang masuk kepada pihak UNIPIN sedangkan pihak gim online telah mengirimkan item yang merupakan objek jual beli antara pelaku dengan pihak-pihak tersebut. Pihak UNIPIN haruslah menyetorkan dana kepada pihak gim online melalui bank yang bekerja sama dengan pihaknya. Sedangkan dalam hal ini bank tersebut tidak sama sekali mencatat adanya penerimaan yang masuk terkait jual beli item gim online tersebut. Sehingga pihak UNIPIN yang menyelenggarakan sistem pembayaran dan sebagai pihak yang langsung berurusan dengan konsumen pembeli item gim online haruslah menanggung beban kerugian tersebut bersama-sama pihak bank.

Pihak lainnya yang haruslah mengalami kerugian atas tindakan tersebut adalah pihak bank yang bekerja sama dengan UNIPIN dan perusahaan gim online tersebut. Pihak bank dalam hal ini akibat tindakan yang dilakukan oleh pelaku yang melakukan pembayaran menggunakan virtual akun palsu, haruslah menanggung beban kerugian.

Hal ini disebabkan total transaksi yang terjadi menggunakan virtual akun yang dilakukan pelaku tidak sama sekali diterima dananya oleh bank tersebut

diakibatkan pelaku berhasil menggunakan kode-kode untuk menciptakan suatu keadaan dimana pelaku seolah-olah melakukan transaksi pembayaran online menggunakan akun rekening yang disediakan oleh pihak bank, padahal faktanya pelaku hanyalah menggunakan virtual akun palsu yang dibuat oleh pelaku melalui *cheat* oleh pelaku tersebut. Sehingga jelas bank menanggung kerugian materil akibat tindakan yang dilakukan oleh pelaku.

Selanjutnya pihak yang mengalami kerugian atas tindakan pelaku tersebut adalah pihak perusahaan gim online tersebut. Akibat pelaku yang melakukan pembelian item secara online pada sistem pembayaran yang disediakan UNIPIN melalui virtual akun palsu pelaku berhasil mendapatkan item gim online tersebut secara cuma-cuma. Hal ini tidak berjalan sebanding dengan apa yang seharusnya diterima oleh perusahaan gim online berupa pembayaran atas penjualan item yang telah diterima oleh pelaku sebagai pembeli dalam transaksi online tersebut. perusahaan gim online yang seharusnya mendapatkan keuntungan atas transaksi jual beli item gim online pada akhirnya tidak menerima apa-apa dan bahkan mengalami kerugian akibat tindakan pelaku yang memanfaatkan malfungsi sistem pembayaran online yang disediakan.

Tindakan yang dilakukan pelaku dengan memanfaatkan kelalaian fungsi siste, (malfungsi) pada transaksi pembelian item gim online jelas merupakan suatu perbuatan yang melanggar ketentuan yang berlaku dalam hukum Informasi dan Transaksi Elektronik. Ada beberapa pasal yang tertuang dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pertama mengenai perbuatan pelaku yang melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian sistem (malfungsi) dengan menggunakan *cheat* berupa penggunaan virtual akun palsu dengan mengganti kode-kode serta angka sehingga seolah-olah merupakan akun resmi milik salah satu bank yang bekerja sama dengan pihak perusahaan gim online tersebut. Berdasarkan ketentuan pasal 30 ayat (1) setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan /atau sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun. Adapun ketentuan lainnya mengacu pada ayat (3) Pasal tersebut yaitu setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar,menerobos,melampaui,atau menjebol sistem pengamanan.

Dapat dikatakan, terhadap tindakan yang dilakukan oleh pelaku jelas bertentangan dengan ketentuan pasal 30 tersebut. Pelaku dengan sengaja dengan bermodalkan pengetahuan dan informasi melalui internet yang dipelajarinya melakukan pemanipulasian dengan virtual akun palsu untuk dapat menerobos sistem pembayaran yang disediakan oleh pihak UNIPIN dan pihak bank. Tindakan pelaku tersebut dilakukannya dalam rangka mendapatkan keuntungan atas kegagalan sistem membaca dan mendeteksi virtual akun palsu tersebut untuk mendapatkan item gim online pada transaksi elektronik tanpa sedikit pun harus mengeluarkan biaya/dana. Pada akhirnya hal tersebut berhasil dilakukan pelaku dan pelaku jelas telah melanggar ketentuan pasal 30 perihal penerobosan sistem elektronik tanpa hak.

Adapun akibat pelanggaran atas ketentuan pasal 30 ayat (1) dan ayat (3) Undang-Undang ITE tersebut, pelaku jelas dapat dijatuhi sanksi pidana sebagaimana dimuat pada pasal 46 ayat (1), yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling bank Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah). Sedangkan apabila merujuk pada ayat (3) pasal 46 tersebut pelaku dapat dijatuhkan sanksi pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).

Selanjutnya terhadap tindakan pelaku yang menggunakan virtual akun palsu bank lain dalam melakukan aksinya, pada akhirnya menyebabkan kerugian berupa terganggunya sistem informasi pada bank. Hal ini berindikasi pada gagalnya sistem informasi bank membaca dan melacak data rekening virtual dari akun palsu yang diciptakan pelaku untuk menembus sistem tersebut.

Tindakan tersebut secara jelas bertentangan dengan ketentuan pasal 33 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada pasal tersebut disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Hal tersebut jelas menyebabkan dapat dijatuhkannya sanksi pidana terhadap pelaku sesuai dengan ketentuan pasal 49 Undang-Undang ITE yaitu Setiap orang

yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 33 dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00(sepuluh miliar rupiah). Maka aparat penegak hukum dalam hal ini seharusnya juga menjerat pelaku dengan menggunakan pasal terkait dengan tindakan pelaku yang mengganggu keberlangsungan suatu sistem informasi.

Tindakan pelaku juga bertentangan dengan ketentuan pasal 35 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian sistem (malfungsi) pada sistem pembayaran pembelian item gim online dengan menggunakan virtual akun palsu. Pelakua melakukan tindakan dengan mengubah angka-angka pada sistem pembayaran tersebut menggunakan virtual akun sehingga seolah-olah akun rekening yang digunakan pelaku adalah asli akun rekening bank yang berafiliasi dengan pihak UNIPIN. Hal tersebut dilakukannya agar sistem pada pembayaran pembelian item gim online.

Merujuk pada pasal 35 UU ITE disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi , penciptaan , perubahan, penghilangan , pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut seolah-olah data yang otentik. Jelas bahwa tindakan yang dilakukan oleh pelaku tersebut dapat memenuhi unsur pidana berdasarkan pasal 35 Undang-Undang ITE.

Akibat apabila tindakan pelaku dinyatakan memenuhi unsur pidana pasal 35 tersebut, maka pelaku dapat dijatuhkan sanksi pidana merujuk pada ketentuan pasal 51 ayat (1). Pada pasal 51 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan (1) setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).

Selanjutnya perihal tindakan tersebut yang dilakukan pelaku atas pemanfaatan kelalaian sistem pada transaksi pembelian item gim online, akibat perbuatan pelaku, para pihak yaitu UNIPIN, bank dan perusahaan gim online harus menelan kerugian besar. Kerugian tersebut timbul dan lahir berupa tidak diterimanya pembayaran atas transaksi jual-beli item pada gim online tersebut.

Pelaku melakukan tindakan dengan menggunakan virtual akun palsu dan melakukan tindakan yang menyebabkan sistem informasi pada sistem pembayaran pihak gim online terganggu. Hal ini jelas bertentangan dengan ketentuan yang berlaku pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 36 yaitu Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan pasal 34 yang mengakibatkan kerugian.

Hal tersebut jelas menimbulkan akibat hukum terhadap pelaku berupa sanksi pidana berdasarkan ketentuan pasal 51 ayat (2) yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 36 dipidana dengan pidana penjara

paling lama 12 (dua belas) tahun dan /atau denda paling banyak Rp12.000.000.000.00(dua belas miliar rupiah). Maka jelas saja seharusnya pelaku tindakan pemanfaatan kelalaian fungsi sistem (malfungsi) pada sistem pembayaran transaksi pembelian item gim online dapat dijerat berdasarkan ketentuan pasal tersebut.

Pada akhirnya terhadap pelaku atas tindakannya tersebut seperti yang telah diuraikan di atas apabila dikaji berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik jelas telah dapat dijerat berdasarkan pasal-pasal yang telah disebutkan tersebut. Sehingga seharusnya penegak hukum tidak hanya dapat menjerat pelaku tersebut hanya menggunakan Undang-Undang Transfer Dana, melainkan juga dijerat berdasarkan Undang-Undang ITE yang berlaku di Indonesia saat ini.

2. Tindakan pengulangan perbuatan yang dilakukan pelaku atas malfungsi yang terjadi pada sistem pembayaran transaksi item gim online

Mengenai perbuatan yang dilakukan oleh pelaku, diketahui pelaku tidak hanya melakukan tindakan tersebut sekali melainkan secara berkali-kali. Pelaku yang merupakan seorang pengguna aplikasi gim online smartphone sudah hampir sejak lama, akibat berhasil melakukan tindakan pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran pada transaksi pembelian item gim online, merasa akibat keuntungan yang terus diterimanya dan keberhasilan melakukan tindakan curang tersebut terus berusaha mengulangi perbuatannya itu.

Pelaku secara aktif memainkan permainan tersebut dan sering melakukan pembelian terhadap item-item pada sistem permainan gim online secara melawan hukum menggunakan *cheat* tersebut. Atas kebiasaan itu pula pelaku mendapatkan keuntungan secara terus menerus hingga akhirnya kasus ini terungkap. Pada beberapa kesempatan bahkan pelaku diyakini melakukan kegiatan seperti halnya yang biasa dilakukan, yaitu pelaku ingin melakukan pembelian item pada sistem gim online dan kemudian melakukan penjualan kembali kepada pihak pengguna gim online lainnya untuk mendapatkan keuntungan yang lebih lagi.

Pelaku seperti yang telah diketahui melakukan perbuatan tindakan pemanfaatan malfungsi sistem tersebut berdasarkan apa yang telah dipelajari dan dialaminya, dengan bermodalkan rekening pada *mobile banking* BCA yang dimilikinya. Pelaku berusaha menggunakan sebuah virtual akun bank lain dengan mengubah beberapa angka-angka dan kode secara terus menerus dan menciptakan suatu pola pada sistem pembayarannya, sehingga pada akhirnya tindakan pelaku terus menerus tidak dapat terdeteksi oleh sistem pembayaran gim online tersebut yang diselenggarakan oleh UNIPIN sebagai pihak yang bekerjasama dengan pihak gim online.

Tindakan pelaku tersebut jelas telah melanggar ketentuan dalam penyelenggaraan dan penggunaan teknologi sesuai dengan ketentuan yang berlaku termasuk dalam keberadaan undang-undang nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Belum sampai disitu saja, setelah dikethui pelaku berhasil melakukan tindakan pemanipulasian akun rekening *mobile banking* miliknya menggunakan

virtual akun bank lain, pelaku kemudian melanjutkan tindakannya untuk melakukan pembelian item pada gim online tersebut menggunakan sistem yang disediakan oleh pihak UNIPIN.

Pada awalnya pelaku merasa tindakan yang akan dilakukannya tidak akan berhasil, namun kenyataannya pelaku berhasil melakukan tindakan tersebut dan mendapatkan item yang ingin dibelinya. Tetapi kemudian pelaku menyadari pula bahwa rekening miliknya tidak mengalami perubahan sedikit pun. Artinya rekening milik pelaku yang digunakan pelaku untuk melakukan transaksi online tersebut tidak berkurang sedikit pun.

Berdasarkan kejadian tersebut, pelaku meyakini bahwa tindakan tersebut dapat menciptakan suatu keuntungan bagi dirinya secara pribadi. Padahal pelaku juga menyadari tindakan tersebut jelas telah melanggar peraturan hukum dan tergolong sebagai suatu tindak pidana apabila dikaji unsur-unsur perbuatannya. Namun pelaku tetap berusaha untuk tidak mempertimbangkan hal itu dan tetap melakukan perbuatan tersebut.

Pelaku dalam hal ini jelas mendapatkan keuntungan. Pelaku telah berhasil mendapatkan item yang merupakan objek transaksi jual beli. Disatu sisi pula pelaku tidak harus mengalami pengurangan dana pada rekeningnya sehingga pelaku dapat dikatakan menerima item gim online tersebut secara cuma-cuma dengan cara melawan hukum (*Cheat*). Keuntungan tersebut didapatkan pelaku dengan melakukan tindakan-tindakan manipulasi dalam memanfaatkan kegagalan sistem pembayaran oleh pihak UNIPIN dalam membaca dan

mendeteksi tindakan curang pelaku yang melakukan transaksi pembelian item gim online menggunakan virtual akun palsu atas nama bank lainnya.

Kerugian yang dialami oleh pihak UNIPIN pada akhirnya juga cukup besar, sebab pihak UNIPIN dan pihak perusahaan gim online tersebut jelas atas perbuatan pelaku mengulangi secara terus menerus menyebabkan mengalami kerugian materil yang tidak sedikit. Terhadap pihak UNIPIN akibat kegagalan sistemnya membaca transaksi yang dilakukan oleh pelaku yang menggunakan virtual akun palsu, pihak UNIPIN harus menerima fakta yang terjadi bahwa transaksi yang dilakukan oleh pelaku dalam pembelian item gim online sama sekali tidak menerima pembayaran atas transaksi yang terjadi. Pihak UNIPIN juga pada akhirnya harus mencatatkan pembelian yang dilakukan oleh pelaku menggunakan virtual akun palsu tadi pada perusahaan gim online dan pada akhirnya pihak gim online haruslah menyetorkan item yang ingin dibeli kepada pelaku secara terus-menerus selama pelaku melakukan pembelian melalui virtual akun palsu.

Adapun pihak UNIPIN juga haruslah menanggung beban kerugian besar yang telah disebabkan atas tindakan pelaku kepada pihak bank yang bekerja sama bersama pihaknya. Kerugian besar yang dialami tersebut harus ditanggung akibat tidak adanya sedikit pun dana yang masuk kepada pihak UNIPIN sedangkan pihak gim online telah mengirimkan item yang merupakan objek jual beli antara pelaku dengan pihak-pihak tersebut secara terus menerus. Pihak UNIPIN haruslah menyetorkan dana kepada pihak gim online melalui bank yang bekerja sama dengan pihaknya. Sedangkan dalam hal ini bank tersebut tidak sama sekali

mencatat adanya penerimaan yang masuk terkait jual beli item gim online tersebut. Sehingga pihak UNIPIN yang menyelenggarakan sistem pembayaran dan sebagai pihak yang langsung berurusan dengan konsumen pembeli item gim online haruslah menanggung beban kerugian tersebut bersama-sama pihak bank.

Kemudian pula dalam hal ini pihak lainnya yang haruslah mengalami kerugian cukup besar oleh karena tindakan yang dilakukan pelaku tersebut adalah pihak bank yang bekerja sama dengan UNIPIN dan perusahaan gim online tersebut. Pihak bank dalam hal ini akibat tindakan yang dilakukan oleh pelaku yang melakukan pembayaran menggunakan virtual akun palsu, haruslah menanggung beban kerugian.

Hal ini disebabkan total transaksi yang terjadi menggunakan virtual akun yang dilakukan pelaku tidak sama sekali diterima dananya oleh bank tersebut diakibatkan pelaku berhasil menggunakan kode-kode untuk menciptakan suatu keadaan dimana pelaku seolah-olah melakukan transaksi pembayaran online menggunakan akun rekening yang disediakan oleh pihak bank, padahal faktanya pelaku hanyalah menggunakan virtual akun palsu yang dibuat oleh pelaku melalui *cheat* oleh pelaku tersebut. Sehingga jelas bank menanggung kerugian materil akibat tindakan yang dilakukan oleh pelaku. Kerugian yang dialami pihak bank dalam hal ini sekitar 1,85 miliar Rupiah yang merupakan kerugian tidak sedikit atas tindakan yang dilakukan pelaku tersebut.

Selanjutnya pihak yang mengalami kerugian cukup besar atas tindakan pelaku tersebut adalah pihak perusahaan gim online tersebut. Akibat pelaku yang melakukan pembelian item secara online pada sistem pembayaran yang

disediakan UNIPIN melalui virtual akun palsu pelaku berhasil mendapatkan item gim online tersebut secara cuma-cuma. Hal ini jelas sangat merugikan dan tidak berjalan sebanding dengan apa yang seharusnya diterima oleh perusahaan gim online berupa seluruh pembayaran atas penjualan item yang telah diterima oleh pelaku sebagai pembeli dalam transaksi online tersebut. perusahaan gim online yang seharusnya mendapatkan keuntungan atas transaksi jual beli item gim online pada akhirnya tidak menerima apa-apa dan bahkan mengalami kerugian akibat tindakan pelaku yang memanfaatkan malfungsi sistem pembayaran online yang disediakan.

Pada akhirnya dapat disimpulkan terhadap tindakan yang dilakukan oleh pelaku dengan memanfaatkan kegagalan fungsi (malfungsi) sistem pembayaran pada transaksi pembelian item gim online merupakan suatu tindakan yang menyebabkan kerugian terhadap pihak lainnya. Pihak-pihak tersebut antara lain pihak UNIPIN, pihak bank, serta pihak perusahaan gim online tersebut.

C. Penerapan Unsur Pidana Dalam Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif, karena di satu sisi memberikan kontribusi bagi meningkatnya kesejahteraan, perkembangan dan peradaban manusia, namun di sisi lain menjadi sarana efektif perbuatan melanggar hukum. Teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah perilaku dan

pola hidup manusia secara global, dan mengakibatkan dunia menjadi tanpa batas (borderless), serta menghasilkan perubahan di berbagai sektor kehidupan. Perkembangan teknologi informasi berdampak pada revolusi bentuk tindak pidana yang konvensional menjadi lebih modern. Jenis kegiatannya mungkin sama, namun dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini dunia maya, suatu tindak pidana akan lebih sulit diusut, diproses, dan diadili. Tindak pidana yang seringkali berhubungan dengan dunia maya antara lain peretasan yang dilakukan melalui dunia maya (*dunia maya hacking*), yang tidak lagi menjadi tindak pidana konvensional saja, tetapi juga sebagai tindak pidana yang dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini melalui penyalahgunaan media dunia maya.²⁸

Pada awalnya segala bentuk tindak pidana yang terjadi harus dapat diakomodasi dengan peraturan perundang-undangan yang ada, dalam hal ini Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan peraturan lainnya di sektor hukum pidana, walaupun tindak pidana yang dilakukan melalui media dunia maya tidak diatur dalam peraturan-peraturan di atas. Pada praktiknya terhadap tindak pidana melalui dunia maya diberlakukan peraturan yang mengatur tindak pidana konvensional dan hakim dituntut dapat melakukan penemuan hukum sendiri sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2004 Tentang Pokok-Pokok Kekuasaan Kehakiman, terkadang hakim pun mengusahakan pemecahannya melalui yurisprudensi, yang merupakan suatu keharusan. Namun demikian, kenyataan yang terjadi, lebih mengarah pada pembentukan hukum baru dengan

²⁸ Hetty hasannah, "*Tindak Pidana Perjudian Melalui Dunia maya (Dunia maya Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*", dalam jurnal Majalah Ilmiah Unikom Vol.8, No. 2,2013.

asumsi KUHP tidak akan mampu mengatur tindak pidana di atas, sehingga menghasilkan kesulitan bagi para penegak hukum (polisi, jaksa, hakim dan advokat) untuk mengatasi kondisi tersebut. Salah satu tindak pidana yang sering terjadi dan meresahkan manusia adalah tindak pidana. Tindak pidana peretasan tersebut muncul karena keadaan manusia yang tidak stabil baik dari segi religi, ekonomi, moral maupun kesadaran hukumnya.²⁹

Tindakan yang dilakukan pelaku dalam melakukan pemanfaatan kelalaian fungsi sistem pada pembayaran item gim online merupakan sebuah kejahatan yang bertentangan dengan aturan yang berlaku dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat beberapa bentuk kejahatan yang telah diatur dan dilarang baik tindakan dan/atau perbuatan yang menyebabkan kerugian materiil maupun tindakan yang berhubungan dengan kerugian inmateriil. Hal tersebut peneliti uraikan sebagai berikut.

1. Melakukan tindakan penerobosan sistem elektronik dalam melakukan pembayaran item gim online

Pertama terhadap perbuatan yang dilakukan oleh pelaku yaitu tindakan pemanfaatan kelalaian sistem (malfungsi) dengan menggunakan *cheat* berupa penggunaan virtual akun palsu dengan mengganti kode-kode serta angka sehingga seolah-olah merupakan akun resmi milik salah satu bank yang bekerja sama dengan pihak perusahaan gim online tersebut. Terhadap tindakan tersebut jelas

²⁹ *Ibid.*,

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik melarang perbuatan tersebut berdasarkan ketentuan pasal 30 ayat (1) setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan /atau sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun. Adapun ketentuan lainnya mengacu pada ayat (3) Pasal tersebut yaitu setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar,menerobos,melampai,atau menjebol sistem pengamanan.

Terhadap pemenuhan unsur-unsur pasal tersebut, pertama mengenai unsur setiap orang yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut. Adapun terhadap hal ini, setiap orang yang dimaksud dalam ketentuan pasal tersebut dimaksudkan kepada setiap subjek hukum yakni orang-perseorangan maupun secara bersama-sama maupun berkelompok dalam melakukan kejahatan yang dimaksudkan pada ketentuan pasal 30 tersebut. Pada peristiwa yang menyangkut tentang tindakan seorang pelaku yang melakukan pemanfaatan atas kegagalan sistem pada pembayaran item gim online. Pelaku tersebut jelas termasuk dalam kategori subjek hukum, dan jelas termasuk dalam subjek hukum pada ketentuan yang berlaku dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Unsur kedua masih pada ketentuan pasal 30 tersebut, adalah adanya suatu perbuatan yang dilakukan dengan melanggar hukum dan/atau secara melawan hukum oleh seseorang yang merupakan subjek hukum tersebut. Perbuatan tersebut juga dilakukan atas dasar kesengajaan dengan dibuktikan adanya niat/modus dalam melangsungkan perbuatan tersebut oleh pelaku. Pelaku pada kasus yang

terjadi jelas berdasarkan keterangan pelaku yang melakukan tindakan tersebut dengan menerobos dan/atau meretas menggunakan virtual akun palsu, pada akhirnya dapat diketahui pelaku melakukannya demi untuk mendapatkan suatu keuntungan dan pengalihan pertanggungjawaban atas beban pembayaran yang seharusnya ditunaikan oleh pelaku tersebut. Atas dasar tindakan tersebut maka tindakan pelaku telah secara pantas dan memenuhi unsur kedua pada ketentuan pasal 30 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Unsur Selanjutnya adalah mengenai adanya suatu perbuatan dalam hal ini perbuatan mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dengan cara apapun. Tindakan tersebut saling berhubungan dengan unsur sebelumnya mengenai perbuatan tersebut mestilah dilakukan dengan sengaja dan secara melawan hukum. Merujuk pada tindakan pelaku yang melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian fungsi sistem pembayaran item gim online yang merupakan suatu sistem elektronik yang diselenggarakan oleh pihak penyelenggara sistem elektronik, yang kemudian pelaku melakukan perbuatan tersebut tanpa hak dan secara melawan hukum dengan melakukan peretasan dan penerobosan menggunakan virtual akun palsu, maka tindakan pelaku jelas dapat dikategorikan dan memenuhi unsur atas keberadaan pasal 30 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berlaku saat ini di Indonesia.

Lebih lanjut lagi, terhadap pemenuhan unsur tersebut, dapat lebih dikalsifikasikan sesuai dengan ketentuan ayat (3) masih pada pasal yang sama. Pada ayat ke (3) disebutkan tindakan mengakses komputer dan/atau sistem elektronik tersebut dilakukan melalui berbagai cara dan dengan cara apa pun

dengan melanggar, menerobos, melampau, atau menjebol sistem pengamanan. Hal ini sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pelaku dengan melakukan penerobosan sistem elektronik ada pembayaran online tersebut menggunakan virtual akun palsu.

Dapat dikatakan, terhadap tindakan yang dilakukan oleh pelaku jelas bertentangan dengan ketentuan pasal 30 tersebut. Pelaku dengan sengaja dengan bermodalkan pengetahuan dan informasi melalui internet yang dipelajarinya melakukan pemanipulasian dengan virtual akun palsu untuk dapat menerobos sistem pembayaran yang disediakan oleh pihak UNIPIN dan pihak bank. Tindakan pelaku tersebut dilakukannya dalam rangka mendapatkan keuntungan atas kegagalan sistem membaca dan mendeteksi virtual akun palsu tersebut untuk mendapatkan item gim online pada transaksi elektronik tanpa sedikit pun harus mengeluarkan biaya/dana. Pada akhirnya hal tersebut berhasil dilakukan pelaku dan pelaku jelas telah melanggar ketentuan pasal 30 perihal penerobosan sistem elektronik tanpa hak.

Berdasarkan uraian dan pemenuhan unsur-unsur kejahatan atas ketentuan pasal 30 ayat (1) dan ayat (3) Undang-Undang ITE tersebut, pelaku jelas dapat dijatuhi sanksi pidana sebagaimana dimuat pada pasal 46 ayat (1), yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling bank Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah). Sedangkan apabila merujuk pada ayat (3) pasal 46 tersebut pelaku dapat dijatuhkan sanksi pidana

penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00(delapan ratus juta rupiah).

2. Melakukan tindakan penerobosan sistem elektronik dalam melakukan pembayaran item gim online yang menyebabkan terganggunya sistem elektronik

Selanjutnya terhadap tindakan pelaku yang menggunakan virtual akun palsu bank lain dalam melakukan aksinya, pada akhirnya menyebabkan kerugian berupa terganggunya sistem informasi pada bank. Hal ini berindikasi pada gagalnya sistem informasi bank membaca dan melacak data rekening virtual dari akun palsu yang diciptakan pelaku untuk menembus sistem tersebut.

Tindakan tersebut secara jelas bertentangan dengan ketentuan pasal 33 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada pasal tersebut disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Terhadap pemenuhan unsur-unsur pasal tersebut, pertama masih membahas mengenai unsur setiap orang yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut. Adapun terhadap hal ini, setiap orang yang dimaksud dalam ketentuan pasal tersebut dimaksudkan kepada setiap subjek hukum yakni orang-perseorangan maupun secara bersama-sama maupun berkelompok dalam melakukan kejahatan yang dimaksudkan pada ketentuan pasal 33 tersebut. Pada peristiwa yang

menyangkut tentang tindakan seorang pelaku yang melakukan pemanfaatan atas kegagalan sistem pada pembayaran item gim online. Pelaku tersebut jelas termasuk dalam kategori subjek hukum, dan jelas termasuk dalam subjek hukum pada ketentuan yang berlaku dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Unsur kedua masih pada ketentuan pasal 33 tersebut, adalah adanya suatu perbuatan yang dilakukan dengan melanggar hukum dan/atau secara melawan hukum oleh seseorang yang merupakan subjek hukum tersebut. Perbuatan tersebut juga dilakukan atas dasar kesengajaan dengan dibuktikan adanya niat/modus dalam melangsungkan perbuatan tersebut oleh pelaku. Pelaku pada kasus yang terjadi jelas berdasarkan keterangan pelaku yang melakukan tindakan tersebut dengan menerobos dan/atau meretas menggunakan virtual akun palsu, pada akhirnya dapat diketahui pelaku melakukannya demi untuk mendapatkan suatu keuntungan dan pengalihan pertanggungjawaban atas beban pembayaran yang seharusnya ditunaikan oleh pelaku tersebut. Atas dasar tindakan tersebut maka tindakan pelaku telah secara pantas dan memenuhi unsur kedua pada ketentuan pasal 33 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Unsur Selanjutnya adalah mengenai adanya suatu perbuatan dalam hal ini perbuatan mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain yang mengakibatkan terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya. Tindakan tersebut saling

berhubungan dengan unsur sebelumnya mengenai perbuatan tersebut mestilah dilakukan dengan sengaja dan secara melawan hukum.

Merujuk pada tindakan pelaku yang melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian fungsi sistem pembayaran item gim online yang merupakan suatu sistem elektronik yang diselenggarakan oleh pihak penyelenggara sistem elektronik, yang kemudian pelaku melakukan perbuatan tersebut tanpa hak dan secara melawan hukum dengan melakukan peretasan dan penerobosan menggunakan virtual akun palsu yang kemudian tindakan tersebut mengganggu kerja sistem elektronik dalam membaca transaksi yang dilakukan oleh pelaku sehingga pelaku dalam hal ini mendapatkan keuntungan pribadi. Maka tindakan pelaku jelas dapat dikategorikan dan memenuhi unsur atas keberadaan pasal 33 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berlaku saat ini di Indonesia.

Hal tersebut jelas menyebabkan dapat dijatuhkannya sanksi pidana terhadap pelaku sesuai dengan ketentuan pasal 49 Undang-Undang ITE yaitu Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 33 dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00(sepuluh miliar rupiah). Maka aparat penegak hukum dalam hal ini seharusnya juga menjerat pelaku dengan menggunakan pasal terkait dengan tindakan pelaku yang mengganggu keberlangsungan suatu sistem informasi.

3. Melakukan tindakan pemanfaatan melalui penerobosan sistem elektronik dengan mengubah informasi elektronik dengan melawan hukum

Tindakan pelaku juga bertentangan dengan ketentuan pasal 35 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian sistem (malfungsi) pada sistem pembayaran pembelian item gim online dengan menggunakan virtual akun palsu. Pelakua melakukan tindakan dengan mengubah angka-angka pada sistem pembayaran tersebut menggunakan virtual akun sehingga seolah-olah akun rekening yang digunakan pelaku adalah asli akun rekening bank yang berafiliasi dengan pihak UNIPIN. Hal tersebut dilakukannya agar sistem pada pembayaran pembelian item gim online.

Merujuk pada pasal 35 UU ITE disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi , penciptaan , perubahan, penghilangan , pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut seolah-seolah data yang otentik. Jelas bahwa tindakan yang dilakukan oleh pelaku tersebut dapat memenuhi unsur pidana berdasarkan pasal 35 Undang-Undang ITE.

Pemenuhan unsur-unsur pasal 35 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut, pertama mengenai unsur setiap orang yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut. Adapun terhadap hal ini, setiap orang yang dimaksud dalam ketentuan pasal tersebut dimaksudkan kepada setiap subjek hukum yakni

orang-perseorangan maupun secara bersama-sama maupun berkelompok dalam melakukan kejahatan yang dimaksudkan pada ketentuan pasal 35 tersebut. Pada peristiwa yang menyangkut tentang tindakan seorang pelaku yang melakukan pemanfaatan atas kegagalan sistem pada pembayaran item gim online. Pelaku tersebut jelas termasuk dalam kategori subjek hukum, dan jelas termasuk dalam subjek hukum pada ketentuan yang berlaku dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Unsur kedua masih pada ketentuan pasal 35 tersebut, adalah adanya suatu perbuatan yang dilakukan dengan melanggar hukum dan/atau secara melawan hukum oleh seseorang yang merupakan subjek hukum tersebut. Perbuatan tersebut juga dilakukan atas dasar kesengajaan dengan dibuktikan adanya niat/modus dalam melangsungkan perbuatan tersebut oleh pelaku. Pelaku pada kasus yang terjadi jelas berdasarkan keterangan pelaku yang melakukan tindakan tersebut dengan menerobos dan/atau meretas menggunakan virtual akun palsu, pada akhirnya dapat diketahui pelaku melakukannya demi untuk mendapatkan suatu keuntungan dan pengalihan pertanggungjawaban atas beban pembayaran yang seharusnya ditunaikan oleh pelaku tersebut. Atas dasar tindakan tersebut maka tindakan pelaku telah secara pantas dan memenuhi unsur kedua pada ketentuan pasal 35 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Unsur Selanjutnya adalah mengenai adanya suatu perbuatan dalam hal ini perbuatan mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain yang dengan melakukan manipulasi , penciptaan , perubahan, penghilangan ,

pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut seolah-olah data yang otentik. Tindakan tersebut saling berhubungan dengan unsur sebelumnya mengenai perbuatan tersebut mestilah dilakukan dengan sengaja dan secara melawan hukum.

Merujuk pada tindakan pelaku yang melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian fungsi sistem pembayaran item gim online yang merupakan suatu sistem elektronik yang diselenggarakan oleh pihak penyelenggara sistem elektronik, yang kemudian pelaku melakukan perbuatan tersebut tanpa hak dan secara melawan hukum dengan melakukan peretasan dan penerobosan menggunakan virtual akun palsu yang dilakukan dengan mengganti angka-angka dan kode-kode seolah virtual akun palsu milik pelaku sama seperti halnya akun asli yang merupakan milik nasabah bank tersebut. Maka tindakan pelaku jelas dapat dikategorikan dan memenuhi unsur atas keberadaan pasal 35 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berlaku saat ini di Indonesia.

Akibat apabila tindakan pelaku dinyatakan memenuhi unsur pidana pasal 35 tersebut, maka pelaku dapat dijatuhkan sanksi pidana merujuk pada ketentuan pasal 51 ayat (1). Pada pasal 51 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan (1) setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).

Selanjutnya perihal tindakan tersebut yang dilakukan pelaku atas pemanfaatan kelalaian sistem pada transaksi pembelian item gim online, akibat perbuatan pelaku, para pihak yaitu UNIPIN, bank dan perusahaan gim online harus menelan kerugian besar. Kerugian tersebut timbul dan lahir berupa tidak diterimanya pembayaran atas transaksi jual-beli item pada gim online tersebut.

Pelaku melakukan tindakan dengan menggunakan virtual akun palsu dan melakukan tindakan yang menyebabkan sistem informasi pada sistem pembayaran pihak gim online terganggu. Hal ini jelas bertentangan dengan ketentuan yang berlaku pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 36 yaitu Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan pasal 34 yang mengakibatkan kerugian.

Hal tersebut jelas menimbulkan akibat hukum terhadap pelaku berupa sanksi pidana berdasarkan ketentuan pasal 51 ayat (2) yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 36 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan /atau denda paling banyak Rp12.000.000.000.00(dua belas miliar rupiah). Maka jelas saja seharusnya pelaku tindakan pemanfaatan kelalaian fungsi sistem (malfungsi) pada sistem pembayaran transaksi pembelian item gim online dapat dijerat berdasarkan ketentuan pasal tersebut.

Pelaku atas tindakannya tersebut seperti yang telah diuraikan di atas apabila dikaji berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi

Elektronik jelas telah dapat dijerat berdasarkan pasal-pasal yang telah disebutkan tersebut. Sehingga seharusnya penegak hukum tidak hanya dapat menjerat pelaku tersebut hanya menggunakan Undang-Undang Transfer Dana, melainkan juga dijerat berdasarkan Undang-Undang ITE yang berlaku di Indonesia saat ini.

Pada akhirnya tindakan pelaku yang melakukan pemanfaatan pada kegagalan fungsi sistem elektronik akibat dari tindakan penerobosan yang dilakukan pelaku pada sistem pembayaran elektronik yang diselenggarakan oleh pihak terkait jelas dapat tergolongkan sebagai suatu tindakan kejahatan pada bidang kejahatan siber.

Tindakan tersebut jelas dilakukan pelaku dengan sengaja, dan dengan tujuan tertentu yaitu untuk mendapatkan keuntungan pribadi. Namun cara yang dilakukan pelaku adalah dengan melawan hukum dan menyebabkan kerugian kepada pihak penyelenggara sistem elektronik. Kerugian tersebut tidak hanya kerugian dalam hal materil saja senilai 1,85 Milyar Rupiah, juga kerugian terhadap terganggunya sistem elektronik yang disebabkan oleh pelaku tindakan pemanfaatan malfungsi pada sistem pembayaran item gim online terserbut.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Pengaturan Hukum Sistem Pembayaran UNIPIN Dalam Transaksi Online kemajuan teknologi menyebabkan segala sesuatunya mengalami pembaharuan baik dari sistem mekanisme maupun proses penyelenggaraan berbagai macam kegiatan tersebut. Salah satu kegiatan yang turut mengalami perubahan dibidang ekonomi adalah perihal sistem pembayaran yang saat ini sudah menggunakan media elektronik berbasis internet.
2. Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tepatnya pada pasal 4 dilaksanakan dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik, membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab serta memberikan rasa aman, keadilan , dan kepastian hukum bagi penggunaan dan penyelenggaraan teknologi informasi. Semua itu

mestilah diberlangsungkan dalam setiap kegiatan yang berhubungan dengan informasi dan transaksi elektronik di Indonesia.

3. Melakukan tindakan pemanfaatan melalui penerobosan sistem elektronik dengan mengubah informasi elektronik dengan melawan hukum merujuk pada pasal 35 UU ITE disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi , penciptaan , perubahan, penghilangan , pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut seolah-olah data yang otentik. Jelas bahwa tindakan yang dilakukan oleh pelaku tersebut dapat memenuhi unsur pidana berdasarkan pasal 35 Undang-Undang ITE.

B. SARAN

1. Seharusnya penyelenggara sistem elektronik menciptakan dan menjalankan sistem elektronik dengan lebih aman dan terkendali agar tidak lagi terdapat celah oleh pelaku untuk memanfaatkan kegagalan fungsi sistem khususnya dalam pembayaran online.
2. Seharusnya penegak hukum tidak hanya memperhatikan terhadap tindakan pelaku saja melainkan kegagalan fungsi sistem yang menyebabkan pelaku terus menerus melakukan perbuatan tersebut.
3. Penegak hukum haruslah cermat dalam menjatuhkan dan menjerat pelaku dengan pemberlakuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang saat ini berlaku di Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Achmad Ali, 2015, *Menguak Tabir Hukum*, Jakarta:Kencana

A'an Efendi, 2017, *Teori Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika

Agus Rusianto, 2016, “ *Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana Tinjauan Kritis Melalui Konsistensi Antara Asas, Teori , dan Penerapannya*”
Kencana : Jakarta

Badan Pusat Statistik, 2018, “*Statistik Kriminal 2018*” Jakarta : Badan Pusat Statistik,

Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, 2015, *Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan Dan Penerapannya*, Jakarta: Rajawali Pers

Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang, 2018, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika

Munir Fuady, 2018, “*Metode Riset Hukum Pendekatan Teori dan Konsep*”
Jakarta Rajawalipers

Maskun, 2013, “*Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*” Kencana
Jakarta

Nurdiman Munir, 2017, *Pengantar Hukum Siber Indonesia*, Depok: Raja
Grafindo Persada

Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2013, “*Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*”, Jakarta : Rajawalipers

Shinta Agustina dkk, 2016, “*Penjelasan Hukum Unsur Melawan Hukum*”
Judicial Sector Support Program : Jakarta

Yunus Huesin Dkk, 2018, *Tipologi Dan Perkembangan Tindak Pidana Pencucian Uang/Yunus Husein Dan Roberts K*, Depok: Rajawali Pers

B. Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

C. Kitab Suci

Kitab Suci Al-Qur'an, Departemen Agama Republik Indonesia, diterbitkan oleh:
KALIM : Banten

D. Jurnal

A.ACO AGUS, Penanganan Kasus Cyber Crime Di Kota Makassar (Studi Pada Kantor Kepolisian Resort Kota Besar Makassar), dalam jurnal Supremasi, Volume XI Nomor 1, April 2016.

Hetty hasannah, "*Tindak Pidana Perjudian Melalui Dunia maya (Dunia maya Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*", dalam jurnal Majalah Ilmiah Unikom Vol.8, No. 2, 2013.

E. Internet

Tribun Manado, "Gara-Gara E-Voucher Mobile Legend, Wanita ini Bobol Uang di Bank 1,85 Miliar ini Kronologinya" dari Tribunnews.com, diakses pada tanggal 19 Mei 2019 Pukul 15:44 WIN