

HUKUM DAGANG



1. ANINDYA BIDASARI, SH.,M.KN
2. CHRISTINA BAGENDA, SH.,MH

PRODI ILMU HUKUM
UNIVERSITAS PGRI KANJURUHAN MALANG dan
UNIVERSITAS FLORES NTT

HUKUM DAGANG

PEMBELAJARAN DARING KOLABORATIF



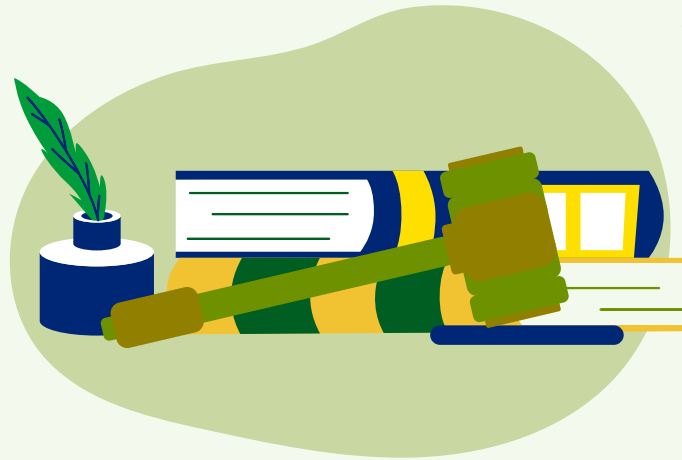
**ANINDYA BIDASARI,
SH.,M.Kn**

**PRODI ILMU HUKUM
UNIVERSITAS PGRI KANJURUHAN MALANG**



**CHRISTINA BAGENDA,
SH.,MH**

**PRODI ILMU HUKUM
UNIVERSITAS FLORES NTT**

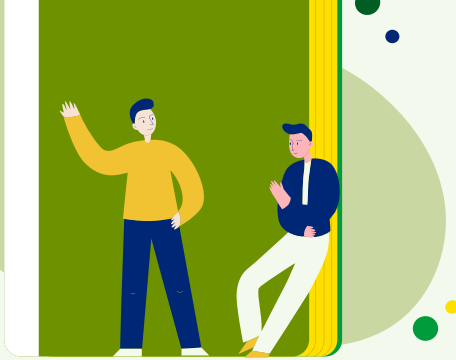


ELECTRONIC COMMERCE TRANSACTION



DEFINISI

- ❖ E- Commerce (*electronic commerce*) merupakan metode untuk menjual produk secara *on line* melalui fasilitas internet.
- ❖ E- Commerce merupakan bidang multidisipliner (*multidisciplinary field*) yang mencakup:
 - a. Bidang teknik: jaringan, telekomunikasi, pengamanan, penyimpanan dan pengambilan data dari multimedia;
 - b. Bidang bisnis: pemasaran (marketing), pembelian dan penjualan (procurement and purchasing), penagihan dan pembayaran (billing and payment), manajemen jaringan distribusi (supply chain management);
 - c. Aspek hukum *information privacy*, hak milik intelektual (*property right*).



DASAR HUKUM



UU NO. 19 TAHUN 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

Kitab Undang-Undang Hukum Dagang dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

E-COMMERCE



PARA PIHAK

1. Pelaku usaha
2. Pribadi non-bisnis
3. Konsumen
4. Agensi pemerintah



Pelaku Usaha

1. Merchant atau penjual
2. Penyelenggara Perdagangan melalui Sistem Elektronik (PPMSE)
3. Penyelenggara layanan perantara .



Kontrak Elektronik

- a. Kontrak elektronik dapat terjadi secara jarak jauh, bahkan melampaui batas-batas suatu negara melalui internet;
- b. Para pihak dalam kontrak elektronik tidak pernah bertatap muka (faceless nature), bahkan mungkin tidak akan pernah bertemu

3 PERJANJIAN E-COMMERCE PEDAGANG DAN BANK



- Perjanjian penjualan barang dari dan/atau jasa antara pedagang dan pemegang kartu.



- Perjanjian antara pedagang dan penerbit kartu, yang berdasarkan perjanjian pedagang setuju untuk menerima pembayaran dengan menggunakan kartu.



- Perjanjian antara penerbit kartu dan pemegang kartu atau pemegang rekening, di mana pemegang kartu berjanji untuk melunasi pembayaran yang telah dilakukan oleh penerbit kartu terhadap pedagang.



SYARAT E-COMMERCE



Memperoleh izin usaha melalui sistem Online Single Submission (OSS)



Mematuhi persyaratan bisnis umum, termasuk izin teknis, nomor pokok wajib pajak, tanda daftar perusahaan, kode praktik, dan standardisasi barang dan jasa



Membantu program pemerintah



Menyediakan informasi jelas, jujur dan sah seperti identitas subjek hukum, kondisi dan garansi barang dan jasa serta penggunaan sistem elektronik



ASPEK HUKUM E-COMMERCE



Berakunya hukum bagi dunia maya (virtual world)

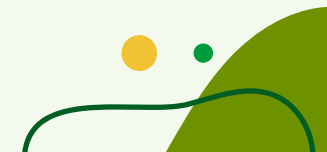
- a. Informasi yang didapat dari internet berupa data/informasi tertulis, suara dan gambar (integrated service digital network/ISDN).
- b. Disebut virtual world (dunia maya) sebagai lawan real world (dunia nyata), hal yang dapat dilakukan di dunia nyata, dapat pula dilakukan di dunia maya.
- c. Interaksi dan perbuatan-perbuatan hukum yang terjadi melalui atau di dunia maya adalah sesungguhnya interaksi antara sesama manusia dari dunia nyata dan apabila terjadi pelanggaran hak atas perbuatan hukum melalui atau di dunia maya itu adalah perbuatan hukum yang dilakukan oleh manusia di dunia nyata dan hak yang dilanggar adalah hak manusia dunia nyata, maka hukum yang berlaku dan harus diterapkan adalah hukum dari dunia nyata.



ASPEK HUKUM E-COMMERCE



- **Penggunaan *Domain name***

- Penentuan alamat dalam dunia maya dikenal dengan istilah *domain name*. Contoh. *Klikbca.com*
 - Caranya dengan mendaftarkan pada InterNIC untuk mengecek apakah *domain name* tersebut telah digunakan oleh pihak lain atau belum. *InterNIC* adalah suatu organisasi yang mendaftarkan *domain name* dan mengikuti perkembangannya melalui *database searcher* yang disebut *whois*.
 - Di USA sedang dibuat undang-undang mengenai penggunaan *domain name* pada jaringan internet dan melarang seseorang untuk mendaftarkan suatu nama yang seharusnya tidak dimiliki oleh pihak tersebut. Pihak yang mendaftarkan suatu nama harus memberikan alasan mengapa pihak tersebut ingin mendaftarkan dengan nama tertentu.
- 



ASPEK HUKUM E-COMMERCE


Alat bukti

- ❑ Transaksi tradisional menggunakan kertas (*paper based transaction*), apabila terjadi sengketa dokumen kertas itu sebagai alat bukti masing-masing pihak untuk memperkuat posisi hukum masing-masing.
- ❑ Transaksi *e-commerce* adalah *paperless transaction*, dokumen yang digunakan adalah *digital document*.
- ❑ *Toh See Kiat* berpendapat bahwa bukti yang di *printed out* di dalam *hard copy*, bukti dari suatu komputer mudah sekali menghilang, mudah diubah tanpa dapat dilacak kembali, tidak berwujud dan sulit dibaca.

Pengakuan pemberitahuan *e-mail* sebagai pemberitahuan tertulis

Dalam undang-undang terdapat ketentuan tertulis yang mengharuskan adanya “pemberitahuan tertulis” sebagai syarat dari suatu perjanjian.

Apakah “pemberitahuan *e-mail*” dapat menggantikan fungsi “pemberitahuan tertulis” sebagaimana dimaksud dalam suatu perjanjian atau suatu peraturan perundang-undangan.





JENIS-JENIS E-COMMERCE

Business to Consumer (B2C)




- ❖ *adalah* jenis e-commerce dengan skema perusahaan menjual produk **langsung ke pengguna akhir** (konsumen), tanpa perantara atau pihak ketiga.
- ❖ Dalam B2C, biasanya perusahaan menyediakan produk secara eceran.
- ❖ Contoh e-commerce jenis ini mudah dijumpai sehari-hari, antara lain seperti Tokopedia, Shopee, Traveloka, Tiket.com, dan BliBli, yang menghubungkan produk perusahaan secara langsung ke pengguna akhir.



Consumer to Consumer (C2C)

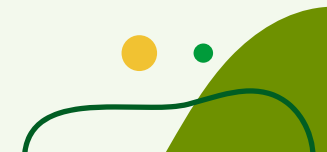


- ❖ adalah jenis e-commerce dengan skema transaksi produk **dari individu** atau konsumen perorangan (bukan perusahaan) **ke konsumen yang lainnya**.
 - ❖ C2C e-commerce biasanya memanfaatkan platform marketplace untuk melangsungkan aktivitas jual-beli.
 - ❖ Contoh e-commerce C2C bisa dilihat melalui OLX dan Facebook Marketplace. Di platform tersebut, cukup banyak dijumpai konsumen yang menawarkan dan menjual langsung produk miliknya ke konsumen lain.
- 



Business to Business (B2B)



- ❖ adalah jenis e-commerce yang proses transaksi produknya dilakukan **dari satu perusahaan ke perusahaan lain.**
 - ❖ Di B2B, transaksi produk biasa dalam jumlah besar, bukan eceran.
 - ❖ Contoh e-commerce jenis ini adalah Amazon dan Alibaba. Di dua platform tersebut, transaksi produk bisa dilakukan dalam skala besar dari satu perusahaan ke perusahaan yang lainnya.
- 

Consumer to Business (C2B)



- ❖ jenis e-commerce dengan skema jual-beli produk dari **konsumen ke perusahaan**.
- ❖ Produk yang ditawarkan dalam C2B umumnya berupa jasa, misal jasa freelance desain, foto, menulis, dan sebagainya.
- ❖ Contoh e-commerce jenis ini dapat dilihat pada platform Upwork, iStock, atau Fiverr. Ketiga platform tersebut memiliki layanan untuk menghubungkan jasa pekerja lepas (freelancer) dari konsumen ke sebuah perusahaan.



MANFAAT E-COMMERCE



1. Fleksibel tak ada batasan waktu. Transaksi dalam e-commerce dapat berjalan 24 jam seminggu penuh tanpa henti. Konsumen bisa membeli produk kapan saja semaunya.
2. Produk beragam bisa diperdagangkan
3. Biaya pengoperasian bisnis e-commerce bisa berpotensi lebih murah. Ini dikarenakan dalam beberapa kasus penjual yang menggunakan model e-commerce, tidak membutuhkan biaya untuk mengurus properti fisik seperti sewa toko atau bayar pajak properti.
4. Memiliki jangkauan pasar yang luas, tak ada hambatan geografis. Produk bisa dipasarkan hingga lintas batas negara dengan mudah.
5. Memudahkan perusahaan untuk menargetkan produknya ke konsumen, misal dengan memanfaatkan layanan iklan (ads) untuk ditampilkan di media sosial.



“Hukum bernilai bukan karena itu adalah hukum, melainkan karena ada kebaikan di dalamnya.”