

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia kerap dihadapkan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Salah satu hal yang sangat berdampak terhadap kehidupan manusia adalah dengan adanya *Interconnected network* atau internet. Internet merupakan jaringan komputer yang terdiri dari berbagai macam ukuran jaringan yang saling terhubung satu dengan yang lainnya melalui suatu medium komunikasi elektronik dan dapat saling mengakses semua layanan yang disediakan oleh jaringan lainnya.¹ Internet sebagai media informasi dan komunikasi elektronik telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, antara lain untuk menjelajah (browsing), mengunggah dan mengunduh data dan berita, saling mengirim pesan melalui *email*, komunikasi melalui situs jejaring sosial dan termasuk untuk perdagangan.²

Indonesia sendiri merupakan salah satu negara dengan pengguna internet terbesar. Hal tersebut terbukti dengan riset yang dilakukan oleh *HootSuite* dan *We Are Social* yang menyatakan bahwa

¹ Daniel H Purwadi, *Belajar Sendiri Mengenal Internet Jaringan Informasi Dunia*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 1995, hlm. 1

² Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam sistem hukum Indonesia*, Jakarta: Refika Aditama, 2004, hlm. 1.

terdapat 202,6 juta pengguna Internet di Indonesia pada awal tahun 2021. *We Are Social* dan *HootSuite* juga melampirkan bahwa 98% pengguna Internet di Indonesia tersebut berusia 16-64 tahun.³ Hal ini menandakan bahwa era globalisasi telah berkembang pesat berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dan informasi.

Era baru globalisasi ditandai dengan semakin meningkatnya kontribusi aspek digital terhadap ekonomi. didukung teknologi dan infrastruktur yang semakin canggih, kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam ekonomi berbasis digital telah mempermudah, mempercepat dan merubah pola *supply* dan *demand* para pelaku ekonomi dari berbagai sisi, seperti pemasaran, pembelian, pendistribusian produk, sistem pembayaran, dan sebagainya. transaksi jual-beli produk pada saat sekarang dapat dilakukan dalam genggaman jari memanfaatkan jaringan elektronik, hal inilah yang disebut *e-commerce*.⁴ Menurut Abdul Halim, *e-commerce* adalah kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen, manufaktur, *service providers*, dan pedagang perantara dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer yaitu internet.⁵ *E-commerce* khususnya setelah pandemi COVID-19 sangat membantu banyak orang agar kebutuhan dasar tetap dapat

³ Galuh Putri Riyanto, "Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta", Kompas, <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>, diakses pada 5 Oktober 2021.

⁴ Badan Pusat Statistik Indonesia, *Statistik e-commerce 2021*, Jakarta: BPS, 2021, hlm 1.

⁵ Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia (Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis e-commerce di Indonesia)*, Bandung: Nusamedia, 2017, hlm. 22.

terpenuhi tanpa harus keluar rumah. *E-commerce* memungkinkan transaksi jual-beli tidak memerlukan pertemuan antara pihak pedagang dan pembeli namun tetap mempunyai dasar hukum perdagangan jual beli.⁶

Berdasarkan hasil pendataan dari Badan Pusat Statistik Indonesia, Survei *e-commerce* 2021 menunjukkan pola yang sama dengan tahun 2020. Hasil survei menunjukkan jumlah usaha *e-commerce* di Indonesia sebanyak 2.361.423 usaha.⁷ Tingginya potensi ekonomi digital tersebut mendorong pemerintah untuk mengeluarkan beberapa regulasi terkait *e-commerce*, tidak hanya berpegang kepada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang 16 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, tetapi juga memberikan payung hukum melalui berbagai regulasi lainnya seperti Paket Kebijakan Ekonomi XIV yang mengatur tentang ekonomi berbasis elektronik, Peraturan Presiden No. 74 Tahun 2017 Tentang Peta Jalan Sistem Perdagangan Nasional Berbasis Elektronik atau SPNBE, dan Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, serta Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 50 Tahun 2020 Tentang Ketentuan Perizinan Usaha, Periklanan, Pembinaan, dan Pengawasan

⁶ Man Suparman Sastrawidjaja, "*Perjanjian Baku dalam Aktivitas Dunia Maya*", dalam: Mieke Komar, *Cyberlaw: Suatu Pengantar*, Bandung; ELIPS, 2002, hlm. 15.

⁷ Badan Pusat Statistik Indonesia, *Op Cit.*, hlm XVII.

pelaku usaha dalam perdagangan Melalui Sistem Elektronik. Adanya regulasi-regulasi tersebut menunjukkan pemerintah memandang perlu ketersediaan data yang lebih lengkap dan dapat memetakan perkembangan *e-commerce* di Indonesia, sebagai *evidence-based policy making* dalam perumusan kebijakan dan pengambilan keputusan.⁸

Wadah kegiatan *e-commerce* yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi disebut dengan *marketplace*. *Marketplace* menjadi lokasi jual beli produk dimana penjual dan juga konsumen bertemu di suatu *platform*. Banyaknya *platform e-commerce* yang melejit di Indonesia, dapat dilihat bahwa kebanyakan merupakan *platform* berbasis *user generated content*. Dalam surat edaran menteri komunikasi dan informatika Nomor 5 Tahun 2016 tentang batasan dan tanggung jawab penyedia *platform* dan pedagang, perdagangan melalui sistem elektronik yang berbentuk *user generated content*, dijelaskan bahwa *platform user generated content* merupakan *platform* yang kontennya dibuat dan/atau diunggah secara mandiri oleh pedagang dan bukan oleh penyedia *platform*.

Data yang diperoleh *Similarweb* menunjukkan adanya aktivitas yang begitu besar terhadap tiga *platform e-commerce* berbasis *user generated content* pada tahun 2021, yaitu Tokopedia, Shopee, dan Lazada. Tokopedia menduduki posisi pertama dengan total jumlah

⁸ *Ibid.*, hlm 1-2

pengunjung sebesar 138 juta, Shopee di posisi kedua dengan total pengunjung sebesar 114, 3 juta, dan Lazada sebesar 21, 1 juta pengunjung.⁹ Angka kunjungan yang tinggi tersebut tidak terlepas dari adanya ciri khas tersendiri yang dimiliki oleh setiap *platform* untuk dapat menarik perhatian pengunjungnya.

Salah satu cara yang dilakukan oleh oleh *platform* untuk dapat menarik minat pengunjungnya adalah dengan cara membuka fitur bagi penjual dengan mengaktifkan fitur pembayaran di tempat atau yang lebih dikenal dengan *cash on delivery* (COD) mengingat masih terdapat banyak masyarakat yang tidak memiliki rekening untuk membayar secara *online*. Berdasarkan hasil survei Badan Pusat Statistik Indonesia, metode pembayaran yang paling sering digunakan adalah COD atau pembayaran secara tunai. Sebagian besar usaha *e-commerce*, yaitu sebesar 78,72% di hampir semua lapangan usaha menggunakan metode pembayaran COD.¹⁰ Mekanisme pembayaran COD pada dasarnya merupakan metode pembayaran yang dilakukan secara langsung di tempat setelah pesanan dari kurir diterima oleh pembeli.¹¹

⁹ Similarweb, "Top Website Ranking: E-Commerce and Shopping Categories in Indonesia", *Similarweb*, <https://www.similarweb.com/top-websites/indonesia/category/e-commerce-and-shopping/>, diakses pada 05 September 2022.

¹⁰ Badan Pusat Statistik Indonesia, *Op cit.*, XVII-XVIII.

¹¹ Shopee Seller Center, "Pembayaran COD (Bayar di Tempat)?", <https://seller.shopee.co.id/edu/article/3360/COD-Bayar-di-Tempat>, (diakses pada 27 Maret 2022).

Permasalahan yang kerap kali ditemui dalam kegiatan transaksi jual beli di *platform e-commerce* berbasis *user generated content* adalah terkait mekanisme pembayaran COD yang belakangan ini sering menimbulkan permasalahan. Berbagai video viral terus bermunculan di sosial media yang menggambarkan perselisihan antara pembeli dengan kurir pengantar barang. Berbagai video yang beredar permasalahannya hampir sama, pembeli merasa barang yang datang tidak sesuai dan ingin membatalkan pembelian itu. Kurir sebagai pihak rekanan yang tidak terlibat secara langsung dalam transaksi di *platform e-commerce* tidak bisa menjelaskan permasalahan tersebut dan kurir hanya mengikuti aturan jika barang sudah diantar, maka pembeli harus melakukan pembayaran. Fenomena ini menimbulkan berbagai pandangan di media sosial, seperti ada pandangan yang menyalahkan pihak pembeli, dan ada pandangan yang menyalahkan pihak penjual.¹²

Seperti halnya perjanjian pada umumnya, perjanjian jual beli secara *online* juga wajib memenuhi syarat sahnya perjanjian yang termuat dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (“**KUH Perdata**”) yang meliputi:

1. Kesepakatan yang mengikat kedua pihak;
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. Suatu pokok persoalan tertentu dan

¹² Detikfinance, "COD Banyak Masalah, Pertahankan atau Hilangkan?" <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5579634/cod-banyak-masalah-pertahankan-atau-hilangkan/>, di akses pada 27 Maret 2022.

4. Suatu sebab yang tidak terlarang.

Transaksi *e-commerce* apabila ditinjau lebih lanjut memenuhi syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata dan perjanjian antara para pihak menjadi sah secara hukum dalam suatu perjanjian tersebut. Hal tersebut menandakan telah timbul suatu perjanjian yang wajib dipatuhi oleh para pihak sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1338 KUH Perdata yang berbunyi:

“Semua persetujuan yang dibuat sesuai dengan undang-undang berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Persetujuan itu tidak dapat ditarik kembali selain dengan kesepakatan kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang ditentukan oleh undang-undang. Persetujuan harus dilaksanakan dengan itikad baik.”

Dalam suatu perjanjian, tentu masing-masing pihak memiliki tanggung jawab atau prestasi yang wajib dipenuhi atas kesepakatan mereka. Apabila tanggung jawab tersebut tidak dilaksanakan, maka pihak yang melaksanakan prestasi memiliki hak untuk menggugat pihak lain untuk mendapatkan penggantian kerugian terhadap barang atau prestasi tersebut.¹³ Masing-masing pihak juga memiliki hak untuk menuntut adanya prestasi.

Perjanjian dibuat dengan harapan semua yang telah disepakati dapat berjalan dengan normal, namun dalam prakteknya pada kondisi tertentu pertukaran prestasi tidak selalu berjalan sebagaimana mestinya. Permasalahan pembayaran dengan metode COD di atas,

¹³ Rizka Adi Nugroho dan Prihati Yuniarlin, “*Pelaksanaan Jual Beli secara Online berdasarkan Perspektif Hukum Perdata*”, *Media of Law and Sharia Vol. 2 No. 1*, 2020, hlm. 192.

sehingga muncul peristiwa yang disebut wanprestasi.¹⁴ Menurut Yahya Harahap, wanprestasi adalah pelaksanaan perjanjian yang tidak tepat waktunya atau dilakukan tidak menurut selayaknya atau tidak dilakukan sama sekali.¹⁵ Ketentuan terkait wanprestasi diatur dalam Pasal 1243 KUH Perdata yang menyatakan bahwa:¹⁶

“penggantian biaya, rugi dan bunga karena tidak dipenuhinya suatu perikatan, barulah mulai diwajibkan, apabila si berutang, setelah dinyatakan lalai memenuhi perikatannya, tetap melalaikannya, atau jika sesuatu yang harus diberikan atau dibuatnya, hanya dapat diberikan atau dibuatnya, hanya dapat diberikan atau dibuat dalam tenggang waktu yang telah dilampaukannya”.

Terdapat beberapa unsur yang harus terpenuhi agar seseorang dapat dinyatakan melakukan perbuatan wanprestasi, yang salah satunya ialah ketiadaan prestasi yang dilaksanakan oleh debitur.¹⁷

Meskipun *platform e-commerce* berbasis *user generated content* telah mengatur tentang syarat dan ketentuan untuk bertransaksi dengan sistem pembayaran COD, namun hingga saat ini masih terdapat kasus dimana pembeli menolak untuk membayar barang yang telah dipesan secara *online* di *platform e-commerce* berbasis *user generated content* tersebut. Beberapa pembeli memilih untuk menolak membayar dengan

¹⁴ Niru Anita Sinaga dan Nurlely Darwis, “WANPRESTASI DAN AKIBATNYA DALAM PELAKSANAAN PERJANJIAN”, *Jurnal Mitra Manajemen* Vol. 7 No. 2, 2020, hlm. 44.

¹⁵ Yahya Harahap, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Cet. II, Bandung: Alumni, 1986, hlm. 60.

¹⁶ Ahmadi Miru dan Sakka Pati, *Hukum Perikatan*, Jakarta: Rajawali Press, 2008, hlm. 12.

¹⁷ Niru Anita Sinaga dan Nurlely Darwis, *Loc. Cit.*

mengembalikan barang yang telah sampai ke kurir, bahkan tidak sedikit yang menolak untuk membayar barang yang telah dibuka kemasannya.

Terdapat kasus yang viral terkait penolakan pembayaran atas barang yang dibeli dengan metode pembayaran COD melalui *platform e-commerce marketplace* berbasis *user generated content*, diantaranya adalah:

1. Kasus seorang Wanita di Kecamatan Pebayuran, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat, yang menolak membayar barang yang dibelinya melalui *platform e-commerce marketplace* berbasis *user generated content* menggunakan sistem pembayaran COD dengan alasan barang tidak sesuai dengan yang dipesannya, padahal barang tersebut sudah dibuka oleh Wanita tersebut. Kurir yang membawa barang tersebut mengatakan, apabila barang sudah dibuka maka sesuai mekanisme yang diatur oleh *marketplace* bersangkutan barang harus dibayar, dan perihal perbedaan barang pesanan yang tidak sesuai akan terdapat mekanisme penukaran atau pengembalian barang yang diatur pada *marketplace* yang bersangkutan.¹⁸
2. Kasus seorang pria di Kota Kotamogabu, Provinsi Sulawesi Utara, yang menolak membayar barang yang dibelinya melalui

¹⁸ Reza Gunadha dan Agatha Vidya Nariswari, "Viral Ibu-ibu Menolak Bayar Paket COD Usai Bungkus Dibuka, Warganet: Belum Siap Mental Jangan COD", *Suara.com*, <https://www.suara.com/news/2022/03/01/103756/viral-ibu-ibu-menolak-bayar-paket-cod-usai-bungkus-dibuka-warganet-belum-siap-mental-jangan-cod?page=1>, diakses pada tanggal 10 Desember 2022.

platform e-commerce marketplace berbasis *user generated content* menggunakan sistem pembayaran COD dengan alasan barang tidak sesuai dengan yang dipesannya, padahal barang tersebut sudah dibuka oleh pria tersebut berupa sepatu hitam. Alasan tidak mau membayar karena sudah memberitahu kepada pihak penjual untuk tidak jadi membeli, namun sangat disayangkan permintaan tersebut terjadi setelah barang dikirim. Kurir yang membawa barang tersebut juga sudah memperingati agar tidak membuka paket tersebut apabila tidak ingin membayarnya, namun pria tersebut tetap membuka paket tersebut dan tidak ingin membayarnya dan justru mengancam balik kurir tersebut.¹⁹

Dalam penelusuran penelitian di *Repository* Universitas Padjadjaran, terdapat beberapa judul yang menyerupai penelitian, diantaranya yaitu:

3. **“Perlindungan Hukum Terhadap Penjual Pada Transaksi *Online Shop* Dengan Menggunakan Sistem Pembayaran *Cash On Delivery* Dalam Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen”** Penelitian tersebut dilakukan oleh Adi Kristian Silalahi, NPM 11012090035 Mahasiswa Universitas Padjadjaran.

¹⁹ Subhan Sabu, “Lagi! Konsumen Ribut Sama Kurir Karena Tolak Bayar COD Viral di Medsos”, *okezone.com*, <https://news.okezone.com/read/2021/07/04/340/2435125/lagi-konsumen-ribut-sama-kurir-karena-tolak-bayar-cod-viral-di-medsos?page=1>, diakses pada tanggal 20 Desember 2022.

Dalam penelitian ini Adi Kristian membahas mengenai bagaimana perlindungan hukum terhadap penjual atas pelanggaran hukum yang dilakukan oleh konsumen dalam transaksi *Online Shop* yang menggunakan sistem pembayaran COD yang ditinjau dalam perspektif hukum Perlindungan Konsumen.

4. **“Kerugian Akibat Wanprestasi Dalam Jual Beli Barang di Dasarkan Pada *Memorandum Of Understanding* ditinjau dari Buku III KUHPerdara Tentang Perikatan”** Penelitian tersebut dilakukan oleh Muhammad Iqbal, NPM 110110090301 Mahasiswa Universitas Padjadjaran. Dalam penelitian ini Muhammad Iqbal membahas mengenai wanprestasi berdasarkan KUH Perdata dalam kegiatan jual beli berdasarkan MoU.

Peneliti melihat berdasarkan uraian di atas, bahwa belum menemukan permasalahan terkait penolakan pembayaran yang dilakukan oleh pembeli dalam sistem pembayaran COD dalam *platform e-commerce* berbasis *user generated content* yang ditinjau pada KUH Perdata. Hal ini menandakan bahwa penelitian ini perlu dikaji lebih lanjut karena hal tersebut merugikan pelaku usaha. Penyebabnya adalah masih banyak pembeli yang melihat bahwa penolakan pembayaran tersebut merupakan haknya sebagai konsumen. Terdapat ketidaksesuaian antara *das sein* dengan *das sollen*, hal ini terlihat jelas

berdasarkan uraian Peneliti di atas yang menunjukkan bahwa perilaku konsumen yang menolak melakukan pembayaran dengan metode COD setelah barang sudah diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau *terms and conditions* sebagaimana sudah diatur dalam setiap *platform* maupun ketentuan yang diatur dalam hukum positif Indonesia salah satunya pengaturan mengenai wanprestasi yang diatur dalam KUH Perdata. Permasalahan ini yang mendorong Peneliti sangat tertarik untuk meneliti tugas akhir yang berjudul **“ANALISIS HUKUM TERKAIT PENOLAKAN PEMBAYARAN OLEH PEMBELI YANG MENGGUNAKAN METODE PEMBAYARAN CASH ON DELIVERY (COD) DALAM PLATFORM E-COMMERCE BERBASIS USER GENERATED CONTENT”**.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti merumuskan dua identifikasi masalah yang didasarkan atas latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana akibat hukum dari adanya penolakan pembayaran oleh pembeli (konsumen) dalam transaksi jual beli *online* dengan metode pembayaran COD di *platform e-commerce marketplace* berbasis *user generated content* berdasarkan peraturan perundang-undangan terkait?
2. Bagaimana perlindungan hukum bagi pelaku usaha terhadap penolakan pembayaran oleh pembeli (konsumen)

pada transaksi jual beli *online* dengan metode pembayaran COD di *platform e-commerce marketplace* berbasis *user generated content* berdasarkan peraturan perundang-undangan terkait?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dan disusun oleh Peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menentukan akibat hukum dari adanya penolakan pembayaran oleh pembeli (konsumen) dalam transaksi jual beli *online* dengan metode pembayaran COD di *platform e-commerce marketplace* berbasis *user generated content* berdasarkan peraturan perundang-undangan terkait;
2. Untuk mengetahui dan menentukan perlindungan hukum bagi pelaku usaha terhadap penolakan pembayaran yang dilakukan oleh pembeli (konsumen) pada transaksi jual beli *online* dengan metode pembayaran COD di *platform e-commerce marketplace* berbasis *user generated content* berdasarkan peraturan perundang-undangan terkait.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan kegunaan baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis, yakni:

1. Kegunaan Teoritis

a. Penelitian ini Peneliti harapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya pengetahuan terkait penolakan pembayaran oleh pembeli yang menggunakan metode *cash on delivery* dalam *platform e-commerce* berbasis *user generated content* ditinjau dari hukum positif Indonesia. Pengetahuan tambahan tersebut sangat berkaitan erat dengan beberapa mata kuliah dalam studi ilmu hukum, seperti mata kuliah Hukum Perdata, Hukum Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, dan Hukum Perikatan.

b. Penelitian ini umumnya agar dengan adanya pengetahuan mengenai akibat hukum dan perlindungan hukum dari adanya penolakan pembayaran oleh pembeli yang menggunakan metode *cash on delivery* pada *platform e-commerce* berbasis *user generated content* dapat memberikan kepastian, keadilan, dan kemanfaatan hukum bagi para pelaku *e-commerce* berbasis *user generated content* di Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

a. Pemerintah

Diharapkan bagi pemerintah terkait (Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Kementrian

Perdagangan) penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam optimalisasi permasalahan mengenai wanprestasi atas penolakan yang dikaitkan dengan metode pembayaran *cash on delivery* dalam *platform e-commerce* berbasis *user generated content* di Indonesia yang ditinjau dari hukum positif Indonesia.

b. Pelaku Usaha *E-commerce*

Penelitian ini dapat berguna bagi para pelaku *e-commerce* di Indonesia karena dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan para pelaku *e-commerce* mengetahui adanya kepastian hukum apabila terdapat konsumen yang melakukan penolakan pembayaran atas barang yang dibeli dengan menggunakan metode pembayaran *cash on delivery*. Pelaku usaha akan semakin memahami bahwa hukum hadir memberikan perlindungan dan mengetahui hak-hak apa saja yang sepatutnya mereka dapatkan apabila terjadi wanprestasi oleh konsumen.

c. Masyarakat (konsumen)

Penelitian ini dapat berguna apabila terlaksana, maka konsumen akan mengerti dan memahami mengenai keilmuan transaksi jual beli *online*, terkhusus dengan

metode pembayaran COD hukum positif Indonesia. Konsumen akan memahami dampak yang akan diterima apabila melakukan wanprestasi terhadap transaksi jual beli yang sudah dilakukan dengan memilih metode pembayaran COD. Penelitian ini diharapkan dapat merubah *mindset* masyarakat khususnya konsumen terkait praktik jual beli dengan metode pembayaran COD, agar konsumen dapat mematuhi hukum yang berlaku dan memahami hak serta kewajiban yang dimiliki.

E. Kerangka Pemikiran

Negara Indonesia memiliki tujuan yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Pasal 1 ayat (3) UUD 1945 menegaskan bahwa negara Indonesia adalah negara hukum. Sebuah negara hukum dalam penyelenggaraan pemerintahan bertumpu pada hukum yang berlaku, hal ini bermakna terdapat pembatasan kekuasaan negara terhadap perseorangan namun negara sendiri tidak dapat

sewenang-wenang sebab tindakan negara terhadap warganya dibatasi oleh hukum.²⁰

Plato menyatakan bahwa negara yang baik adalah negara yang berdasarkan hukum (nomoi) sebab negara hukum akan mengakomodir angan-angan atau cita-cita manusia, yaitu cita-cita untuk mengejar kebenaran, kesusilaan, keindahan dan keadilan.²¹ Adanya keberadaan hukum, maka akan menjelaskan terkait cara-cara suatu negara untuk mencapai tujuan guna menjadi sebuah negara yang dapat mengakomodir kesejahteraan bagi rakyatnya. Menurut Krebe, negara sebagai pencipta dan penggerak hukum di segala kegiatan penyelenggaraan negara harus tunduk kepada hukum yang berlaku, dan hukum berasal dari kesadaran hukum rakyat serta memiliki wibawa.²² Seiring dengan berkembangnya konsep negara hukum kesejahteraan, maka tujuan hukum menjadi salah satu hal yang penting untuk dicapai yaitu meliputi kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan.²³ Sudikno Mertokusumo menerangkan bahwa ketiga tujuan hukum tersebut dapat dikatakan sebagai cita hukum. Ketiga cita hukum tersebut harus diusahakan terdapat di setiap aturan hukum, hal

²⁰ Sudargo Gautama, *Pengertian Negara Hukum*, Bandung: Alumni, 1983, hlm. 3

²¹ Moh. Koesnardi dan Harmaily Ibrahim, *Pengantar Hukum Tata Negara Indonesia*, Cet.1, Jakarta: Pusat Studi HTN FH UI, 1976, hlm. 75.

²² Usep Ranawijaya, *Hukum Tata Negara Indonesia Dasar-Dasarnya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983, hlm.181.

²³ Mochtar Kusumaatmadja, *Konsep-Konsep Hukum dalam Pembangunan Nasional*, Bandung: Alumni, 2002, hlm.7.

ini dikarenakan dalam tataran pelaksanaan ketiga unsur cita hukum tersebut saling membutuhkan satu sama lain.²⁴

Pembentukan hukum di negara hukum kesejahteraan pada dasarnya adalah untuk menjadikan kehidupan masyarakat lebih teratur dan terkendali. Menurut Mochtar Kusumaatmadja, hukum memiliki fungsi sebagai sarana pembaharuan masyarakat guna menciptakan dan memelihara ketertiban atau keteraturan dalam masyarakat.²⁵ Theo Huijbers menerangkan bahwa fungsi hukum meliputi adanya pemeliharaan terhadap kepentingan umum dalam masyarakat, menjaga hak-hak manusia, serta mewujudkan keadilan dalam hidup masyarakat.²⁶

Aktivitas dalam masyarakat yang sering dilakukan untuk menunjang kehidupan yang sejahtera adalah kegiatan perekonomian.

Pasal 33 ayat (4) UUD 1945 amandemen keempat, menyatakan:

“perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi keadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional”.

Pasal tersebut menandakan bahwa negara akan menciptakan kemakmuran dan keadilan sosial secara seimbang dan berkeadilan di segala bidang kehidupan dan penghidupan rakyatnya.²⁷ Hal ini berarti

²⁴ Fence M Wantu, *Pengantar Ilmu Hukum*, Gorontalo:UNG Press, 2015, hlm.5.

²⁵ Lukman Santoso Az dan Yahyanto, *Pengantar Ilmu Hukum*, Malang:Setara Press, 2016, hlm.113.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Lina Jamilah, “Asas Kebebasan Berkontrak Dalam Perjanjian Standar Baku”, *Jurnal Ilmu Hukum Syiar Hukum FH UNISBA*, Vol. XIII, No. 1, 2012, hlm. 228

bahwa negara bertanggung jawab untuk memastikan perekonomian berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Perubahan struktur ekonomi dan perkembangan ekonomi semakin di pengaruhi meningkatnya kontribusi aspek digital terhadap ekonomi. Dukungan teknologi dan infrastruktur yang semakin canggih, kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam ekonomi berbasis digital telah mempermudah, mempercepat dan merubah pola *supply* dan *demand* para pelaku ekonomi dari berbagai sisi, seperti pemasaran, pembelian, pendistribusian produk, sistem pembayaran, dan sebagainya. Saat ini peristiwa ekonomi dapat berupa transaksi jual-beli produk yang dilakukan dalam genggam jari dengan memanfaatkan jaringan elektronik atau disebut *Electronic Commerce* (selanjutnya disebut *e-commerce*).

E-commerce menurut Kozinets adalah proses pembelian, mentransfer, atau bertukar produk, jasa atau informasi melalui jaringan komputer melalui internet.²⁸ Menurut Pasal 1 angka (5) Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2016 tentang Batasan dan Tanggung Jawab Penyedia *Platform* dan Pedagang (Merchant) Perdagangan melalui Sistem Elektronik (Electronic Commerce) yang Berbentuk *User Generated Content* (selanjutnya

²⁸ Mahir Pradana, "KLASIFIKASI BISNIS *E-COMMERCE* DI INDONESIA", *MODUS*, Vol. 27 No. 2, 2015, hlm. 165

disebut Safeharbour), *Platform e-commerce* berbasis *User Generated Content* (UGC) adalah *platform* yang kontennya dibuat dan/atau diunggah secara mandiri oleh Pedagang (Merchant) dan bukan oleh Penyedia *Platform*.

Dalam suatu transaksi jual beli termasuk dalam jual beli di *platform e-commerce* berbasis *user generated content* tentunya dilandaskan atas suatu perjanjian jual beli. Perjanjian jual beli memiliki tiga unsur sebagaimana perjanjian pada umumnya, yaitu unsur *essensialia*, unsur *naturalia*, dan unsur *accidentalialia*. Unsur *essensialia* merupakan suatu syarat mutlak yang harus ada agar perjanjian itu terjadi, contohnya adalah dalam perjanjian jual beli ada unsur barang dan ada harga atas barang tersebut.²⁹ Unsur *naturalia* merupakan unsur yang tanpa diperjanjikan secara khusus dalam perjanjian secara diam-diam dengan sendirinya dianggap ada dalam perjanjian karena melekat pada perjanjian.³⁰ Unsur *accidentalialia* merupakan unsur pelengkap dalam perjanjian yang merupakan ketentuan yang dapat diatur oleh para pihak sesuai kehendak para pihak.

Dalam transaksi di *platform e-commerce* berbasis *user generated content* terdapat metode pembayaran secara *cash on delivery* (COD). Metode pembayaran COD merupakan suatu metode pembayaran yang

²⁹ Herlien Budiono, *Ajaran Umum Hukum Perjanjian dan Penerapannya di Bidang Kenotariatan*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2011, hlm.67.

³⁰ Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Perikatan yang Lahir Dari Perjanjian*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006, hlm. 88.

dilakukan secara tunai saat barang sudah sampai di rumah.³¹ Tata cara pembayaran termasuk ke dalam unsur *naturalia* suatu perjanjian. Keberadaan pembayaran COD ada karena agar konsumen tidak merasa khawatir jika barang tidak dikirim atau semacamnya karena yang terpenting belum mengeluarkan uang untuk membayar.

Transaksi jual beli pada *e-commerce* merupakan bentuk perjanjian umum yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk digital dalam jaringan internet dimana penjual dan pembeli saling berjanji untuk memenuhi prestasinya sebagaimana diatur dalam undang-undang. Perjanjian-perjanjian dalam *e-commerce* tersebut harus memenuhi syarat sah dalam Pasal 1320 KUH Perdata yaitu:

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. Suatu hal tertentu; dan
4. Suatu sebab yang halal

Terdapat asas-asas pokok dalam hukum perjanjian sebagaimana terdapat di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata antara lain:³²

1. Asas Konsensualisme

Perjanjian terbentuk karena adanya perjumpaan kehendak antara para pihak. Perjanjian dapat dibuat bebas tidak terikat

³¹ Indra Kirana dan Rahmi Ayunda, "Sistem Belanja *Cash on Delivery* (COD) Dalam Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen dan Transaksi elektronik" *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, Vol.13, No.1, 2022, hlm.71.

³² Herlien Budiono, *Asas Keseimbangan Bagi Hukum Perjanjian Indonesia*, Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti, 2015, hlm. 94-109

bentuk dan tercapai tidak secara formil, tetapi cukup melalui konsensus saja.

2. Asas Kekuatan Mengikat Perjanjian (Pacta Sunt Servanda)

Bahwa para pihak harus memenuhi apa yang disepakati dalam perjanjian yang dibuat. Sebagaimana dalam Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata yang berisi mengenai “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”.

3. Asas Kebebasan Berkontrak (Freedom of Contract)

Para pihak menurut kehendak bebasnya masing-masing dapat membuat perjanjian dan setiap orang bebas mengikatkan diri dengan siapapun yang dikehendaki, begitu pula dengan isi serta persyaratan dari suatu perjanjian sepanjang tidak bertentangan dengan dengan peraturan perundang-undangan yang bersifat memaksa dan ketertiban umum ataupun kesusilaan.

4. Asas Itikad Baik (Good Faith)

Asas ini menentukan bahwa suatu perjanjian harus dibuat dan dilaksanakan dengan itikad baik, yaitu dengan melaksanakannya secara sungguh-sungguh sebagaimana yang sudah diperjanjikan tanpa adanya kebohongan dan kecurangan yang dapat merugikan salah satu pihak dalam perjanjian.

Selain asas-asas pokok perjanjian di atas, ada asas lain yaitu Asas Keseimbangan yang merupakan suatu asas yang dimaksudkan untuk membuat pranata-pranata hukum dan asas-asas pokok hukum perjanjian menjadi selaras, yang dikenal dalam Hukum Perdata yang berdasarkan pemikiran dan latar belakang individualisme pada suatu pihak dan cara pikir bangsa Indonesia pada lain pihak.³³ Menurut Salim H.S, Asas Keseimbangan yaitu asas yang menghendaki kedua belah pihak untuk memenuhi dan melaksanakan perjanjian itu.³⁴

Perjanjian dapat melahirkan sebuah perikatan sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 1233 KUH Perdata yaitu “tiap-tiap perikatan dilahirkan baik karena persetujuan, baik karena undang-undang”. Perikatan adalah suatu hubungan hukum yang bersifat harta kekayaan antar dua orang atau lebih atas dasar mana pihak yang satu berhak (kreditur) dan pihak lain berkewajiban (debitur) atas suatu prestasi. Dalam Pasal 1235 KUH Perdata, bahwa setiap perikatan menimbulkan kewajiban untuk menyerahkan kebendaan yang bersangkutan dan berkewajiban untuk menjaganya sampai waktu penyerahannya atau biasa disebut dengan prestasi. Adapun prestasi dapat berupa:³⁵

1. Menyerahkan suatu barang;
2. Melakukan suatu perbuatan; dan
3. Tidak melakukan suatu perbuatan.

³³ *Ibid.*, hlm. 33.

³⁴ Salim H.S., *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010, hlm. 13-14.

³⁵ Salim H.S., *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010, hlm. 13-14.

Hubungan Hukum merupakan hubungan antara dua atau lebih subyek hukum, hubungan mana terdiri atas ikatan antara individu dengan individu, antara individu dengan masyarakat atau antara masyarakat yang satu dengan yang lainnya.³⁶ Lebih lanjut, Perikatan senyatanya merupakan hubungan yang diatur dan diakui oleh hukum dan selalu mengenai harta kekayaan atau ada nilai ekonominya.³⁷ Perlindungan hukum dapat dimintakan oleh salah satu pihak yang haknya dilanggar oleh pihak lain yang seharusnya memenuhi kewajibannya atau prestasi dalam suatu perikatan.

Prestasi merupakan suatu yang wajib untuk dipenuhi oleh seorang debitur dalam setiap perikatan. Prestasi merupakan inti atau isi dari suatu perjanjian. Wanprestasi merupakan tidak terpenuhinya suatu prestasi yang dilakukan oleh debitur sebagaimana mestinya bukan karena adanya suatu keadaan memaksa. Wanprestasi yang dilakukan oleh debitur dapat berupa 4 macam, yaitu:

1. Debitur sama sekali tidak memenuhi prestasi;
2. Debitur tidak tuntas memenuhi prestasi;
3. Debitur terlambat memenuhi prestasi; atau
4. Debitur keliru memenuhi prestasi

Debitur dikatakan lalai apabila telah dikeluarkannya penetapan lalai atau somasi. Somasi merupakan suatu teguran yang berasal dari

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*, hlm. 3.

kreditur kepada debitur agar debitur memenuhi prestasinya sesuai dengan perjanjian. Suatu somasi berisikan mengenai hal apa yang dituntut debitur, dasar tuntutan itu diajukan, dan tenggat waktu agar debitur memenuhi prestasinya. Terdapat keadaan tidak perlu dilakukannya somasi kepada debitur, yaitu apabila debitur tegas menolak memenuhi prestasi, debitur mengakui kesalahannya, pemenuhan prestasi tidak mungkin dilakukan, pemenuhan tidak lagi berarti, telah ditentukan oleh undang-undang (Pasal 1626 KUH Perdata), atau dalam perjanjian sudah ditentukan verval termijn.

Kreditur dapat menuntut debitur yang telah melakukan wanprestasi dengan beberapa cara:

1. Memenuhi prestasi sesuai perjanjian;
2. Pemenuhan prestasi disertai ganti kerugian;
3. Ganti rugi;
4. Pembatalan perjanjian; atau
5. Pembatalan perjanjian disertai ganti rugi.

Ganti rugi merupakan suatu sanksi yang dapat dibebankan kepada debitur yang tidak memenuhi suatu prestasi dalam perjanjian untuk memberikan suatu penggantian biaya, rugi, dan bunga. Biaya merupakan segala pengeluaran yang nyata-nyata telah dikeluarkan oleh kreditur. Rugi merupakan berkurangnya nilai kekayaan yang sungguh-sungguh menimpa harta benda pihak yang dirugikan karena adanya wanprestasi oleh debitur. Bunga merupakan segala keuntungan yang

dapat saja timbul atau diharapkan oleh kreditur yang sudah diperhitungkan. Ketentuan mengenai ganti rugi diatur dalam Pasal 1243 KUH Perdata sampai dengan Pasal 1252 KUH Perdata.

F. Metode Penelitian

Metode merupakan sebagai salah satu alat agar mencapai suatu tujuan, sedangkan penelitian merupakan suatu pengembangan dan pengujian dalam pengetahuan yang dimana dapat digunakan dengan cara tertentu.³⁸ Metode berikut adalah penjelasan yang digunakan sebagai penelitian yakni:

1. Metode Pendekatan

Dalam Penelitian penelitian ini, menggunakan dengan metode yuridis normatif, metode ini merupakan sumber data sekunder yang merupakan sumber data utama yang diterapkan pada hukum positif Indonesia. Bahan primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier merupakan bahan kepustakaan dari pendekatan yuridis normatif.³⁹ Dalam penelitian ini akan menjelaskan bagaimana teori mengenai wanprestasi atas penolakan yang dikaitkan dengan COD dalam *platform e-commerce user generated content* ditinjau dari hukum positif Indonesia

2. Spesifikasi Penelitian

³⁸ Amairuddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004, hlm.5.

³⁹ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, 1986, hlm

Penelitian skripsi ini bersifat deskriptif analitis yang bertujuan untuk menganalisis fakta-fakta yang ada secara sistematis dan menyeluruh, faktual, akurat dengan mengklasifikasikan data-data yang hendak digunakan, berbagai macam peraturan perundang-undangan yang berlaku dikaitkan dengan teori-teori hukum yang masih relevan, dan juga pelaksanaan praktis di lapangan, sesuai objek kajian penelitian dalam skripsi ini.⁴⁰ Faktor pemilihan metode ini memberikan ruang untuk mendeskripsikan realitas yang ada pada masyarakat untuk ditinjau berdasarkan teori hukum yang telah ada, terkhusus dalam permasalahan mengenai wanprestasi atas penolakan yang dikaitkan dengan COD dalam *platform e-commerce user generated content* ditinjau dari hukum positif Indonesia.

3. Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Kepustakaan (Library Research), yaitu dengan mengkaji data sekunder yang terdiri dari:⁴¹

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan-bahan hukum berupa peraturan perundang-

⁴⁰ Maria Sumardjono, *Pedoman Pembuatan Usulan Penelitian*, Yogyakarta: Fakultas Hukum UGM, 1989, hlm. 6.

⁴¹ Soerjono Soekanto, *Op. Cit*, hlm. 52.

undangan yang terkait dengan penelitian ini. Adapun bahan hukum primer dalam penelitian skripsi ini diantaranya:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
- 2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- 3) Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik;
- 4) Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE); dan
- 5) Surat Edaran Menteri Komunikasi dan informasi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2016 tentang Batasan dan Tanggung Jawab penyedia *platform* dan Pedangan(Merchant) Pada Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (elektronik commerce) yang berbentuk *user generated content*.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder, yaitu bahan-bahan yang diperoleh secara tidak langsung dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber dan mempelajari buku-buku dan literatur terkait yang memiliki relevansi dengan permasalahan dalam penelitian yang diangkat untuk mendapatkan pondasi berpikir teoritis dalam penelitian skripsi ini, diantaranya buku, artikel jurnal ilmiah, doktrin, dan hasil penelitian lainnya. Bahan hukum sekunder yang digunakan tentunya berkenaan dengan permasalahan penolakan pembayaran atas barang yang sudah dibeli oleh konsumen dengan metode pembayaran COD dalam *platform e-commerce* berbasis *user generated content*.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum merupakan penunjang yang memberikan petunjuk terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yang terdiri dari ensiklopedia, kamus, surat kabar yang memiliki hubungan dengan permasalahan mengenai wanprestasi atas penolakan yang

dikaitkan dengan COD dalam *platform e-commerce*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian hukum normatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian hukum normatif dilakukan dengan studi Pustaka yaitu pengkajian informasi tertulis terkait hukum yang berasal dari berbagai sumber dan dipublikasikan secara luas, serta dibutuhkan dalam penelitian hukum normative. terhadap bahan-bahan hukum, baik bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, maupun bahan hukum tersier yang berkaitan dengan permasalahan mengenai wanprestasi atas penolakan yang dikaitkan dengan COD dalam *platform e-commerce*.⁴²

5. Lokasi Penelitian

Dalam mengumpulkan bahan-bahan primer dalam penelitian skripsi ini, Peneliti mengutip literatur terkait berdasarkan Penelitian Kepustakaan:

- a. Perpustakaan Hukum Mochtar Kusumaatmadja
Universitas Padjadjaran, Jalan Dipatiukur Nomor

⁴² Mukti Fajar & Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hlm 160.

35, Lebak Gede, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat; dan

- b. Centre of Information Scientific Resource and Library (CISRAL) Universitas Padjadjaran, Jalan Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

6. Analisis Data

Keseluruhan data-data yang sudah diperoleh melalui proses pengumpulan data secara studi kepustakaan akan dianalisis menggunakan metode analisis yuridis kualitatif. Peneliti akan menjabarkan hasil dari data-data yang diperoleh berkaitan dengan Penelitian Peneliti, yaitu permasalahan mengenai wanprestasi atas penolakan yang dikaitkan dengan COD dalam *platform e-commerce* dengan kata-kata yang disusun secara sistematis dan komprehensif agar dapat dengan mudah dipahami terkait dengan permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini sampai dengan hasil penelitian ini.