

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal sejarah, manusia bertukar informasi melalui bahasa. Maka bahasa disebut juga sebagai teknologi. Bahasa memungkinkan seseorang memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain. Tetapi bahasa yang disampaikan melalui komunikasi verbal yang hanya bertahan sebentar yakni hanya pada saat si pengirim menyampaikan informasi melalui ucapannya itu saja. Setelah ucapan itu selesai, maka informasi yang berada ditangan si penerima itu akan dilupakan dan tidak bisa disimpan dengan jangka waktu yang lama, selain itu jangkauan suara juga terbatas. Untuk jarak tertentu informasi yang disampaikan lewat bahasa akan terdegradasi dan bahkan akan hilang. Penemuan teknologi elektronik seperti Radio, Televisi, dan Komputer. Mengakibatkan informasi menjadi lebih cepat tersebar di dalam area yang lebih luas dan lebih lama tersimpan. Dalam perkembangannya kolaborasi antara komputer dan penyebaran informasi melalui komputer melahirkan apa yang dikenal dengan istilah internet (*interconnected network*/ jaringan yang saling terhubung). Revolusi tersebut tidak dapat dipungkiri menjadi ujung tombak era globalisasi yang kini hampir melanda di seluruh belahan Dunia.

Globalisasi adalah proses mendunianya suatu hal sehingga batas antara negara menjadi hilang. Globalisasi didukung oleh berbagai faktor, seperti perkembangan teknologi, transportasi, ilmu pengetahuan, telekomunikasi, dan sebagainya yang kemudian berpengaruh pada perubahan berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat. Misalnya dalam aspek ekonomi, globalisasi menimbulkan terbentuknya pasar bebas yang membuat perdagangan antar negara dapat dilakukan lebih bebas. Globalisasi pada dasarnya bermula dari abad ke-20, yaitu pada saat terjadi revolusi transportasi dan elektronik yang menyebarluaskan dan mempercepat perdagangan antar bangsa, disamping penambahan lalu

lintas barang dan jasa. Proses globalisasi tersebut melahirkan fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya (*virtual reality*) atau yang dikenal dengan internet. Internet berkembang menjadi kian pesat sebagai budaya masyarakat modern, dikatakan sebagai budaya karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat *cyber* seperti berfikir, berkreasi, dan bertindak bisa dideskripsikan didalamnya kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal sebagai dunia maya (*cyberspace*) atau dunia semu yaitu dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas baru yang berbentuk virtual (tidak langsung).¹

Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informatika di era globalisasi bukanlah suatu hal yang fiktif melainkan sudah menjadi kenyataan yang diwujudkan dalam berbagai bentuk. Penyebaran informasi yang telah melintasi batas-batas wilayah dan perbedaan waktu sudah tidak lagi memisahkan manusia. Dengan kemajuan dan perkembangan telekomunikasi multimedia ini, ruang lingkup dan kecepatan komunikasi lintas batas meningkat dan ini berarti masalah hukum yang berkaitan dengan yurisdiksi dan penegakan serta pemilihan hukum yang berlaku terhadap suatu sengketa multi-yurisdiksi akan bertambah penting dan semakin kompleks.

Munculnya kejahatan siber (*cybercrime*) dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi yang tidak diimbangi oleh kemajuan sumberdaya manusia serta kelalaian yang dilakukan oleh pengguna yang tergiur dengan iming-iming hadiah yang diberikan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab yang mengatasnamakan pihak lain sebagai penguat bahwa itu benar dan bukan penipuan, serta kebanyakan dari para pengguna tergiur akan iming-iming hadiah tersebut sehingga memberikan ruang bagi orang-orang untuk melakukan kejahatan siber.²

¹ Tokopedia kamus keuangan globalisasi, <https://kamus.tokopedia.com/g/globalisasi/> diakses pada 15 april 2022.

² Solby Rachman, SUBDIT IV *cybercrime* polres sumber, wawancara pribadi pada 31 Januari 2022 pukul 11.00.

Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang sangat pesat, karena berbagai informasi yang disajikan melalui hubungan jarak jauh menjadi lebih mudah dan efisien. Mereka yang ingin melakukan transaksi tidak harus bertemu secara langsung atau *face to face*, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi. Fenomena perdagangan dengan kecanggihan teknologi yang dikenal dengan *e-commerce* hanyalah salah satu bentuk dari perubahan perilaku masyarakat yang timbul akibat revolusi teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi menyediakan berbagai manfaat bagi manusia, akan tetapi perkembangan teknologi informasi juga memberikan dampak negatif yaitu munculnya perilaku kejahatan dimasyarakat dalam penggunaan informasi atau yang biasa disebut kejahatan siber. Kejahatan siber merupakan tindakan menciptakan mendistribusikan mengubah mencuri menyalahgunakan dan menghancurkan data melalui manipulasi dalam perangkat lunak seperti komputer.

Kegiatan bisnis *e-commerce* pada tahun 2020 semakin digandrungi oleh masyarakat dan terus mengalami kenaikan sepanjang waktu berjalan. Terlebih lagi setelah mewabahnya virus COVID-19 pada awal tahun 2020. Pada tahun 2020, dunia dihantam oleh virus COVID-19 dan *World Health Organization* (WHO) secara resmi mendeklarasikan virus corona (COVID-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020.³ COVID-19 telah menyebabkan kerugian yang sangat besar bagi para pelaku bisnis retail tetapi kerugian tersebut tidak berdampak bagi pelaku bisnis *e-commerce*, sebaliknya banyak penelitian yang mencatat bahwa terjadi peningkatan penjualan pada *platform e-commerce*. Selama masa pandemi, *Indonesian E-Commerce Association* (IdEA) mencatat kenaikan penjualan pada *platform e-commerce* sebesar 25%, pembatasan tatap muka atau *social-distancing* sangat mempengaruhi peningkatan transaksi *e-*

³ Covid 19, "Apa yang dimaksud dengan pandemi, <https://covid19.go.id/tanya-jawab?search=Apa%20yang%20dimaksud%20dengan%20pandemi>" Diakses Pada Tanggal 13 Januari 2022.

commerce.⁴ *External Communications Senior Lead* dari perusahaan Tokopedia, Bapak Ekhel Chandra Wijaya menyatakan bahwa berdasarkan catatan selama sembilan bulan, penjualan produk pada kategori makanan dan minuman meningkat hampir tiga kali lipat. Masyarakat yang lebih banyak beraktivitas di rumah juga mendorong peningkatan penjualan produk dalam kategori rumah tangga yang mencapai peningkatan lebih dari dua kali lipat, serta terjadi pula peningkatan penjualan produk dalam kategori kesehatan dengan kenaikan hampir 2,5 kali lipat dibandingkan dengan periode sebelum terjadinya pandemi.⁵

Pelaku ekonomi adalah semua pihak baik perorangan maupun organisasi yang melakukan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Pihak yang melakukan tiga aktivitas ekonomi ini disebut produsen, distributor dan konsumen.⁶ Bisnis adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu dan sekelompok orang atau organisasi yang menciptakan nilai atau *create value* melalui penciptaan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan memperoleh keuntungan melalui transaksi.⁷ Era 4.0 adalah transformasi yang komprehensif yang menyelubungi keseluruhan aspek produksi dari industri melalui pelebaran teknologi digital dan internet dengan industri konvensional.⁸ Jadi, pelaku ekonomi bisnis 4.0 adalah semua pihak perorangan maupun organisasi yang melakukan kegiatan produksi dan distribusi yang menciptakan nilai melalui penciptaan barang dan jasa guna memperoleh keuntungan melalui gabungan antara teknologi digital dengan industri konvensional.

⁴ Larissa Huda, "Idea: Kenaikan Penjualan E-Commerce 25 Persen Selama Pandemi", <https://bisnis.tempo.co/read/1404513/idea-kenaikan-penjualan-e-commerce-25-persen-selama-pandemi>, Diakses Pada Tanggal 13 Januari 2022.

⁵ Tokopedia, "Ungkap Kategori Paling Populer Akhir Tahun", <https://www.tokopedia.com/blog/tokopedia-ungkap-5-kategori-paling-populer-di-akhir-tahun/>, Diakses Pada Tanggal 13 Januari 2022.

⁶ Kompas.com, "Pelaku Ekonomi: Pengertian, Jenis Dan Perannya", <https://money.kompas.com/read/2022/01/06/110500726/pelaku-ekonomi--pengertian-jenis-dan-perannya?page=all>, diakses pada 29 Mei 2022

⁷ Ifitah Nurul Laili, "pengertian bisnis beserta jenis dan tujuannya", <https://katadata.co.id/safrezi/berita/620dbfd107784/pengertian-bisnis-beserta-jenis-dan-tujuannya> diakses pada 29 Mei 2022

⁸ Program Studi Teknik Elektro Institute Teknologi Indonesia, "Apa Itu Revolusi Industri 4.0: Transformasi Digital, Ancaman&Tantangan", <https://el.iti.ac.id/apa-itu-revolusi-industri-4-0-transformasi-digital-tantangan-peluang/> diakses pada 29 Mei 2022

Aplikasi-aplikasi *e-commerce* terus bertambah banyak dan mengalami peningkatan jumlah pengguna, tetapi dalam prakteknya terdapat risiko yang harus ditanggung oleh para pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut. Data-data yang konsumen berikan ketika pertama kali mendaftar dalam aplikasi *e-commerce* termasuk data pribadi yang dilindungi oleh hukum, namun sayangnya masih banyak masyarakat awam yang belum memahami betapa penting dan krusial data pribadi yang mereka berikan kepada Penyelenggara Sistem Elektronik dalam lingkup Privat (PSE). Berdasarkan Pasal 1 angka 6 Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi. Dalam Sistem Elektronik (Selanjutnya disebut dengan Permenkominfo PDPSE), pengertian dari Penyelenggara Sistem Elektronik adalah: *“Setiap Orang, Penyelenggara Negara, Badan Usaha, Dan Masyarakat Yang Menyediakan, Mengelola, Dan/Atau Mengoperasikan Sistem Elektronik Secara Sendiri-Sendiri Maupun Bersama-Sama Kepada Pengguna Sistem Elektronik Untuk Keperluan Dirinya Dan/Atau Keperluan Pihak Lain.”* Sedangkan pengertian dari data pribadi menurut Pasal 1 angka 1 Permenkominfo PDPSE adalah: *“Data Perseorangan Tertentu Yang Disimpan, Dirawat, Dan Dijaga Kebenaran Serta Dilindungi Kerahasiaannya.”*⁹

Data pribadi yang berhasil dikumpulkan oleh PSE akan tersimpan dalam suatu basis data dimana selain juga dapat dilakukan pengumpulan atas data pribadi tersebut, PSE juga dapat melakukan pengolahan dan penganalisisan data sesuai dengan kebutuhan apabila telah mendapatkan persetujuan dari pemilik data pribadi.¹⁰ Namun dalam penggunaan aplikasi *e-commerce* terdapat risiko yang harus ditanggung oleh konsumen, yaitu ketika data-data pribadi miliknya disalahgunakan, baik oleh pihak internal maupun eksternal. Salah satu risiko yang paling sering terjadi adalah kebocoran data pribadi yang disebabkan oleh peretasan. Sepanjang tahun

⁹ KOMINFO, “Pendaftaran Penyelenggara System Elektronik”, <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/pendaftaran-penyelenggara-sistem-elektronik-pse/>, diakses pada 29 Mei 2022.

¹⁰ Pasal 12 Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika No. 20 Tahun 2016 Tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik.

2020, tercatat terdapat 6 kasus kebocoran data pribadi, dimana empat dari kasus tersebut terjadi di *platform e-commerce*, sedangkan dua kasus lainnya terjadi di *platform financial technology (fintech)*.

Kasus-kasus kebocoran data pribadi seperti ini tidak hanya menimpa perusahaan-perusahaan komersial saja, tetapi juga menimpa pemerintah. Belum lama ini, telah terjadi upaya peretasan terhadap salah satu badan hukum milik negara, yakni Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) dimana diperkirakan 279 juta data milik penduduk di Indonesia bocor dan dijual di forum online RaidForums seharga 0,15 bitcoin atau sekitar Rp 81,6 juta oleh peretas yang bernama “Kotz.”¹¹ Selain menyerang BPJS, kasus lain yang menimpa pemerintah adalah kasus kebocoran data Daftar Pemilih Tetap (DPT) Pemilu tahun 2014 dimana 2,3 juta data DPT tersebar ke forum raidxxx.com.¹² Dari banyaknya contoh kasus tersebut, dapat terlihat bahwa para pelaku peretasan data tidak memiliki target korban yang spesifik, perusahaan komersial hingga instansi pemerintahan bisa mendapatkan serangan tersebut. Pada akhirnya, masyarakatlah yang mendapatkan kerugian yang paling besar akibat kebocoran data pribadi.

PSE yang gagal dalam melakukan perlindungan data telah melanggar Pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang berbunyi: “Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya.” Namun sangat disayangkan karena atas pelanggaran beberapa pasal yang sudah disebutkan di atas, PSE hanya akan diberikan sanksi administratif berupa teguran tertulis, denda administratif, penghentian sementara, pemutusan

¹¹ Kompas.Com, “Kronologi Kasus Kebocoran Data WNI Dijual 0.15 Bitcoin Hingga Pemanggilan Direksi BPJS”, <https://tekno.kompas.com/read/2021/05/22/09450057/kronologi-kasus-kebocoran-data-wni-dijual0-15-bitcoin-hingga-pemanggilan?page=all>, diakses pada tanggal 13 januari 2022.

¹² CNBC, “Ini Kronologi Tersebarinya Data KPU Yang Bocor”, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200522141735-37-160286/ini-kronologi-tersebarnyajutaan-data-kpu-yang-bocor>, diakses pada tanggal 13 januari 2022.

akses, dan/atau dikeluarkan dari daftar, yang pada prakteknya belum tentu akan diberikan oleh pemerintah. Serta tidak ada pertanggungjawaban hukum lain, seperti kompensasi kepada konsumen yang dirugikan. PSE disini telah gagal dalam melaksanakan perlindungan data dan tidak menjalankan kewajibannya untuk melaksanakan operasi sistem elektronik yang aman.

Atas pelanggaran yang dilakukan, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KEMKOMINFO) seharusnya memiliki peran aktif dalam menyelidiki dan meminta pertanggungjawaban hukum kepada PSE atas kesalahan yang sudah mereka lakukan, namun dalam tahap pelaksanaannya, pemerintah belum melaksanakan kebijakan-kebijakan yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan. Dalam praktiknya, berdasarkan beberapa kasus kebocoran data yang telah terjadi di Indonesia, seperti dalam kasus kebocoran data yang dialami oleh nasabah bank BJB cabang kota Cirebon, dimana pada awalnya mendapat pesan melalui media sosial yang mengatasnamakan Bank BJB dengan modus meminta korban untuk meng klik link yang telah dikirim dimana hal itu digunakan untuk memancing data korban yang kemudian dipindahkan ke pelaku, hal ini disebut kejahatan *Phising*.¹³

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka peneliti ingin meneliti tentang dampak kejahatan *cyber* terhadap ekonomi dan bisnis, dengan judul penelitian: “PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PELAKU EKONOMI BISNIS 4.0 TERHADAP ANCAMAN KEJAHATAN *CYBER* di POLRES KOTA CIREBON PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”

¹³ Solby Rachman, SUBDIT IV *cybercrime* polres sumber, wawancara pribadi pada 31 Januari 2022 pukul 11.00.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kurangnya perlindungan hukum bagi pelaku bisnis 4.0 terhadap kejahatan *cyber*.
- b. Ancaman dan tantangan serta upaya perlindungan bagi pelaku bisnis 4.0 terhadap kejahatan *cyber*.
- c. Prinsip perlindungan yang dilakukan oleh penegak hukum terhadap pelaku bisnis 4.0 dari kejahatan *cyber* berdasarkan UU No 11 tahun 2008.

2. Batasan Masalah

Dalam sebuah penelitian perlu adanya batasan masalah guna membatasi masalah yang diteliti agar tidak terjadi perluasan masalah yang akan diteliti, juga untuk memudahkan dalam proses penelitian. Oleh karena itu pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya pada perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber* dalam perspektif undang-undang no 11 tahun 2008 tentang transaksi elektronik.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana prinsip perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber*?
- b. Apa ancaman, tantangan, hambatan dan upaya dalam perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap kejahatan *cyber*?
- c. Bagaimana bentuk perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber* menurut UU No 11 Tahun 2008 tentang ITE?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui prinsip perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber*.
- b. Untuk mengetahui ancaman, tantangan, hambatan dan upaya dalam perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap kejahatan *cyber*.
- c. Untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber* menurut UU No 11 Tahun 2008 tentang ITE.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis berharap akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis sekaligus sebagai pelaksanaan tugas akademik yaitu untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- b. Menyumbangkan pemikiran bagi pelaku usaha sebagai penyumbang pendapatan ekonomi masyarakat nelayan dan sekitarnya pada olahan terasi dalam peningkatan potensi daya saing.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung sebagai bahan masukan dan menjadi referensi bagi pemerintah pusat atau daerah untuk peningkatan potensi daya saing olahan terasi di masa sekarang dan mendatang.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

- c. Penelitian ini sebagai implementasi dari fungsi Tri Darma perguruan tinggi, dan diharapkan dari hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi yang positif bagi dunia keilmuan yang ada di bidang ekonomi Islam khususnya jurusan Hukum Ekonomi Syariah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

E. Penelitian Terdahulu

Sebagai referensi guna memudahkan untuk melakukan penyusunan penelitian oleh penulis, maka ada beberapa karya ilmiah yang dijadikan sebagai tinjauan pustaka. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian ini adalah:

1. Skripsi Rahmat Hidayat dengan judul “Kebijakan Formulasi Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Teknologi Informasi”. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa kebijakan hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi adalah: adanya peraturan perundang-undangan khusus yang mengatur dunia *cyber*, kemudian adanya lembaga yang akan menjalankan peraturan yaitu polisi, jaksa, hakim khusus mengenai *cybercrime*, dan adanya fasilitas yang mendukung serta kesadaran hukum dari masyarakat yang terkena peraturan.¹⁴ Persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang yaitu sama-sama membahas mengenai peraturan perundang-undangan teknologi informasi adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian terdahulu hanya membahas mengenai kebijakan dalam upaya tindak pidana teknologi informasi, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai upaya dan prinsip perlindungan hukum serta ancaman kejahatan *cyber* bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0.
2. Penelitian dalam bentuk jurnal yang dilakukan oleh Shilvirichiyanti dengan judul “Pengaruh dan Penanganan *Cybercrime* dalam Perkembangan Teknologi Informasi”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan bahwa perkembangan dunia internet membawa banyak perubahan positif seperti kemudahan dalam

¹⁴ Rahmat Hidayat, “Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Teknologi Informasi” (2015).

melakukan transaksi di dunia pendidikan, perbankan, transaksi penjualan atau pembelian dalam dunia bisnis. Namun, ada dampak negative yang tidak boleh diabaikan seperti kejahatan siber atau dikenal *cybercrime*.¹⁵ Persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang yaitu sama-sama membahas mengenai upaya perlindungan dan penanganan *cybercrime* adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian terdahulu hanya membahas mengenai upaya penanganan, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai prinsip perlindungan hukum serta ancaman kejahatan *cyber* bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ineu Rahmawati dengan judul “Analisis Manajemen Resiko Ancaman Kejahatan Siber (*Cybercrime*) dalam Peningkatan *Cyber Defense*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa ancaman kejahatan *cyber* (*Cybercrime*) dalam bentuk pencurian informasi dan data yang bersifat rahasia ditujukan untuk menyerang individu, instansi pemerintah dan militer yang mengancam pertahanan suatu Negara, manajemen resiko yang dibuat dalam bidang informasi dan komunikasi yang berhubungan dengan kehidupan banyak warga Negara ataupun yang bersifat rahasia merupakan hal yang dilakukan untuk mengurangi kerawanan penyalahgunaan informasi dan data diruang siber.¹⁶ Persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang yaitu sama-sama membahas mengenai ancaman kejahatan *cyber* adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian terdahulu hanya membahas mengenai ancaman kejahatan di ruang siber, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai upaya dan prinsip perlindungan hukum serta ancaman kejahatan *cyber* bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0.

¹⁵ Shilvirichiyanti, “Pengaruh dan Penanganan Cybercrime dalam Perkembangan Teknologi Informasi,” *Kodifikasi* 2, no. 2 (2020): 46–56.

¹⁶ Ineu Rahmawati, “Analisis Manajemen Risiko Ancaman Kejahatan Siber,” *Jurnal pertahanan & Bela Negara* Vol.7, no. No.2 (2017): 51–66.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dista Amalia Arifah dengan judul “Kasus *Cybercrime* di Indonesia”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa sitem perundang-undangan diindonesia belum mengatur secara khusus mengenai kejahatan komputer melalui media internet, hambatan-hambatan yang ditemukan dalam upaya melakukan penyidikan terhadap *cybercrime* antara lain berkaitan dengan masalah perangkat hukum, kemampuan penyidik, alat bukti, dan fasilitas *computer forensic*.¹⁷ Persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang yaitu sama-sama membahas mengenai *cybercrime* adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian terdahulu hanya membahas mengenai kasus *cybercrime*, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai upaya dan prinsip perlindungan hukum serta ancaman kejahatan *cyber* bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Rachmad Dwi Miarsa dan Ahmad Heru Romadhon dengan judul “Pelanggaran Hukum Dalam Tindakan Vandalism di Ruang *Cyberspace*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa urgensi penegakan hukum bagi pengguna media social internet selain harus memiliki regulasi yang sudah ada yakni UU ITE 11/2008 atau yang telah diubah menjadi UU ITE 9/2016 masih mensyaratkan adanya tambahan regulasi yang mengatur waktu terjadinya tindak pidana, baik disaat siang maupun malam, juga harus memperhatikan waktu efektif saat orang sibuk bekerja mengoperasikan sistem komputer. Aturan hukum tambahan akan lebih ditekankan melihat kondisi dan waktu. Hal ini diperlukan untuk mengantisipasi kerugian ekonomi, juga kelalaian setiap orang saat istirahat atau penanggung jawab pengawasannya. Selain itu, perlindungan konsumen diberlakukan kepada pemilik platform media yang banyak digunakan, guna menjamin keamanannya sendiri bagi pengguna media sosial dari ancaman atau

¹⁷ Dista Amalia Arifah, “KASUS CYBERCRIME DI INDONESIA Indonesia’s Cybercrime Case,” *Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE)* 18, no. 2 (2011): 185–195.

kejahatan di dunia maya, sehingga pemilik platform juga harus bertanggung jawab dalam mengganti kerugian.¹⁸ Persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang yaitu sama-sama membahas mengenai *cybercrime* adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian terdahulu hanya membahas mengenai pelanggaran hukum diruang *cyberspace*, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai upaya dan prinsip perlindungan hukum serta ancaman kejahatan *cyber* bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Soesi Idayanti et al., dengan judul “Pembangunan Hukum Bisnis Dalam Perspektif Pancasila Pada Era Revolusi Industri 4.0”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa Peranan hukum dalam kegiatan perdagangan/bisnis sudah diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan baik peraturan yang berlaku bagi pelaku usaha maupun konsumen dalam memberikan perlindungan hukum bagi kedua pihak. Pembangunan hukum yang dilakukan baik melalui rekonstruksi maupun harmonisasi antara kemajuan teknologi dan regulasi yang sudah ada maupun yang akan dibuat selayaknya dapat memberi kemanfaatan yang positif dengan mbingkainya dalam hukum yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, harus mampu memberikan perlindungan baik terhadap praktek-praktek perdagangan yang merugikan dan perlindungan terhadap konsumen.¹⁹ Persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang yaitu sama-sama membahas mengenai perlindungan hukum bagi pelaku bisnis 4.0. Adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian terdahulu hanya membahas mengenai perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai upaya perlindungan hukum serta ancaman kejahatan *cyber* bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0.

¹⁸ Abas Oya et al., “Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora,” *Jurnal Sosial dan Pendidikan* 4, no. 4 (2020): 497–503, <http://ldikti12.ristekdikti.go.id/jurnal/index.php/kamboti/article/view/35>.

¹⁹ Soesi Idayanti, Suci Hartati, and Toni Haryadi, “Pembangunan Hukum Bisnis Dalam Perspektif Pancasila Pada Era Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Jurisprudence* 9, no. 1 (2019): 90–101.

Dari lima jurnal penelitian dan satu skripsi yang telah dipaparkan diatas, dalam penelitian-penelitian tersebut belum ada tinjauan khusus mengenai Perlindungan Hukum Bagi Pelaku Ekonomi Bisnis 4.0 Terhadap Ancaman Kejahatan *Cyber* Dalam Perspektif Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan, kemudian dianalisis secara kritis, sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan variabel tersebut yang selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis. Kerangka teori merupakan model konseptual tentang bagaimana teori- teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²⁰

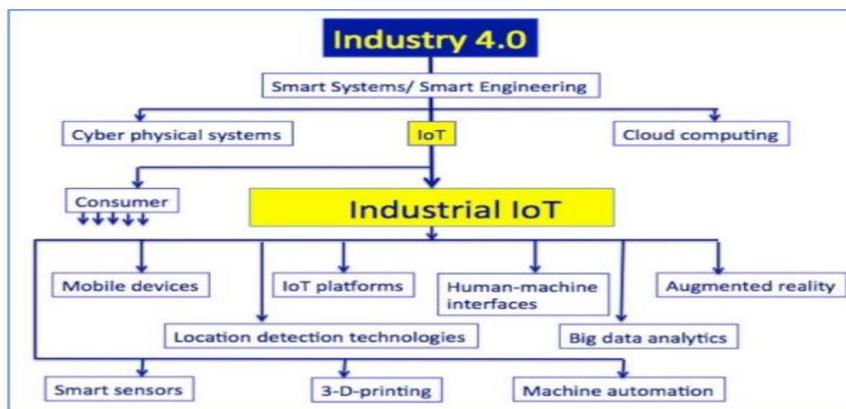
Dalam penelitian ini pelaku ekonomi adalah seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi dan konsumsi. Bisa dikatakan, pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian terdiri atas banyak kalangan.²¹ Industri 4.0 merupakan pelaku industri yang membiarkan komputer saling terhubung dan berkomunikasi antara satu sama lain untuk akhirnya membuat keputusan tanpa keterlibatan manusia didalamnya. Kombinasi dari sistem fisik-*cyber*, *Internet of Things* (IoT), dan *Internet of Systems* membuat Industri 4.0.²²

²⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 28.

²¹ Kompas.Com, “Pelaku Ekonomi, Pengertian Dan Perannya”, <https://money.kompas.com/read/2022/01/06/110500726/pelaku-ekonomi--pengertian-jenis-dan-perannya?page=all>. Diakses pada 30 januari 2022 pukul 20.29

²² KOMINFO, “apa itu industry 4.0 dan bagaimana Indonesia menyongsongnya”, https://kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan_media, Diakses pada 30 januari 2022 pukul 20.32

Gambar 1.1 Industri 4.0 dan iot



Sebagai contoh adanya inisiatif Making Indonesia 4.0 didukung dengan peningkatan keamanan siber, kapasitas dan kualitas SDM/pekerja Indonesia. Contoh lainnya adalah pembentukan KINAS (Komite Industri Nasional), revitalisasi manufaktur, dan adanya pembentukan data center oleh BSSN di setiap daerah. Saran dari penulisan ini adalah masih perlu dibahas lebih lanjut bagaimana implementasi peningkatan kapasitas dan kualitas SDM di bidang keamanan siber yang siap untuk dipekerjakan di era Revolusi Industri. Dengan demikian, Pemerintah, khususnya Kementerian Perindustrian lebih jelas dalam memberikan indikator penilaian kesiapan Industri 4.0 di Indonesia.

Menurut Gregory *Cyber crime* adalah tindakan ilegal yang dilakukan pelaku kejahatan dengan menggunakan teknologi komputer yang terhubung dengan jaringan internet dan mengeksploitasi komputer yang terhubung dengan internet.²³ Secara harfiah *cyber crime* merupakan penyebutan yang mengaitkan terhadap kegiatan kejahatan melalui komputer maupun jaringan komputer menjadi sarana, sasaran ataupun lokasi terjadinya kejahatan. Termasuk didalamnya antara lain yaitu penipuan, *phising*, *carding*, *ransomware*, peretasan situs dan email, *skimming*, *OTP fraud*, pemalsuan data, kejahatan konten ilegal, dan lain-lain.²⁴

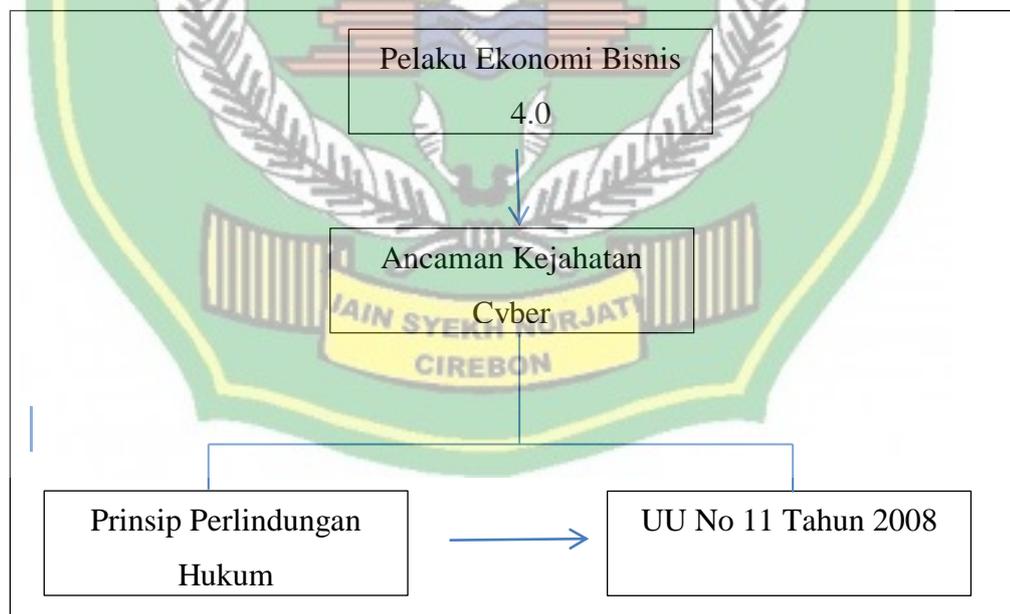
²³ Arifah, "KASUS CYBERCRIME DI INDONESIA Indonesia's Cybercrime Case."

²⁴ Abdurrakhman Alhakim, Fakultas Hukum, and Universitas Internasional Batam, "E-Journal Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha KAJIAN NORMATIF PENANGANAN CYBER CRIME DI SEKTOR PERBANKAN DI INDONESIA e-Journal Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha" 4, no. 2 (2021): 377–385.

Dasar hukum untuk mengatur keamanan siber di Indonesia adalah UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Nomor 11 Tahun 2008 dan versi revisi UU ITE Nomor 19 Tahun 2016. Undang-undang ini mencakup aturan untuk beberapa pelanggaran, seperti mendistribusikan konten ilegal, pelanggaran perlindungan data, akses tidak berizin ke sistem komputer untuk mendapatkan informasi, dan sebuah pengambil alihan atau penyadapan ilegal dan tidak berizin terhadap sistem komputer atau elektronik lain. UU ITE memberikan perlindungan hukum untuk konten sistem elektronik dan transaksi elektronik. Akan tetapi, UU ini tidak mencakup aspek penting keamanan siber, seperti infrastruktur informasi dan jaringan, dan sumber daya manusia dengan keahlian di bidang keamanan siber.

Untuk mempermudah proses penelitian tersebut, maka penulis membuat skema kerangka berpikir yang menjabarkan penelitian tersebut. Adapun skema pemikiran sebagai berikut:

Gambar 1.2 Skema Kerangka Pemikiran



G. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan sifat penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian kepustakaan dan studi pustaka/riset pustaka meski bisa dikatakan mirip akan tetapi berbeda. Studi pustaka adalah istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka (*literature review*), dan tinjauan teoritis. Yang dimaksud penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan. Meskipun merupakan sebuah penelitian, penelitian dengan studi literatur tidak harus turun ke lapangan dan bertemu dengan responden. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen.²⁵

Jadi penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian kepustakaan dimana peneliti mengkaji buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber* menurut UU No 11 Tahun 2008 Tentang ITE.

b. Sifat Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber* menurut UU No 11 Tahun 2008 Tentang ITE. Maka penelitian ini bersifat deskriptif Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi “Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis, dan menginterpretasi.”²⁶

²⁵ Melfianora, “Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur,” *Open Science Framework* (2019): 1–3.

²⁶ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 44

Penelitian deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber* menurut UU No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana suatu data dapat diperoleh²⁷. Adapun sumber data dalam penelitian ini ada dua macam yaitu, sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu sumber data yang paling utama selagi sumber yang dianggap terpenting, adapun yang dijadikan sumber data primer dalam penelitian ini yaitu yang berkaitan dengan judul seperti UU No 11 Tahun 2008 dan wawancara. Sedangkan, Sumber data sekunder yaitu sumber data yang diperoleh dari buku-buku, jurnal dan sumber data lainnya yang ada hubungannya dengan pembahasan judul skripsi ini, sebagai bahan rujukan atau bahan acuan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini membutuhkan data yang valid agar dapat dipercaya dan bisa dipertanggungjawabkan dengan menggunakan teknik:

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses Tanya jawab lisan, diman dua orang atau lebih berhadapan secara fisik.²⁸ Wawancara dilakukan untuk memperoleh sebuah data atau informasi sebanyak mungkin dan sejelas mungkin pada subjek penelitian. Adapun wawancara yang dilakukan pada penelitian ini ditujukan pada POLRES KOTA CIREBON bagian SUBDIT IV *cybercrime*.

²⁷ Arikunto, Suharsimi, *Metodelogi Penelitian* (Yogyakarta: Bina Aksara, 2006), 1.

²⁸ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, 143.

b. Observasi

Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memerhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut.²⁹ Adapun observasi yang dilakukan yaitu mendatangi Polres Kota Cirebon dengan waktu yang disesuaikan oleh pihak Polres.

c. Dokumentasi

Pengertian dokumen di sini adalah mengacu pada material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diari, rekaman kasus klinis dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai informasi suplemen sebagai bagian dari kajian kasus yang sumber data utamanya adalah observasi partisipan atau wawancara.³⁰

4. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif dan analisis untuk menjelaskan data apa adanya. Dalam hal ini mengenai *cybercrime* yang dianalisis menggunakan UU No 11 Tahun 2008 dan memaparkan data yang bersifat umum ke data yang bersifat khusus.

5. **Tempat Penelitian**

Tempat yang digunakan sebagai objek penelitian penulis yaitu POLRES CIREBON KOTA yang bertempat di Jl. Raden Dewi Sartika No. 1 Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon, Jawa Barat.

²⁹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 160

³⁰ Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 179.

H. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah pembahasan dan penulisan skripsi ini, maka peneliti menyusun penulisan skripsi ini dengan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN Dalam bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.
2. BAB II PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PELAKU EKONOMI BISNIS 4.0. pada bab ini membahas tentang sejarah ekonomi bisnis 4.0, sejarah *cybercrime*, dan perlindungan hukum.
3. BAB III TINJAUAN NORMATIF PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PELAKU EKONOMI BISNIS 4.0. pada bab ini membahas mengenai lembaga penegak hukum di Indonesia, tugas dan wewenang, pengertian penyidik dan penyelidikan, tantangan dan hambatan dalam menangani tindak kejahatan *cyber*, dan tinjauan normatif pelaku kejahatan *cyber*.
4. BAB IV PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PELAKU EKONOMI BISNIS 4.0 TERHADAP ANCAMAN KEJAHATAN *CYBER*, Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Pada bab ini membahas mengenai Bagaimana prinsip perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber*, Apa ancaman, tantangan, hambatan dan upaya dalam perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap kejahatan *cyber*, dan Bagaimana bentuk perlindungan hukum bagi pelaku ekonomi bisnis 4.0 terhadap ancaman kejahatan *cyber* menurut UU No 11 Tahun 2008 tentang ITE.
5. BAB V PENUTUP Dalam bab ini memuat Kesimpulan dan Saran dari hasil pembahasan.