

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas Pembuktian *Cyber Crime* Dalam Perspektif Hukum tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya – upaya yang dilakukan dalam pembuktian tindak pidana di dunia maya adalah :
 - a. Dalam rangka mengungkap tindak pidana dunia maya, penyidik POLRI dapat berkerja sama dengan penyidik negara lain untuk berbagi informasi dan alat bukti, dimana dengan alat-alat bukti tersebut, dapat dipergunakan sebagai bahan pembuktian guna menimbulkan keyakinan hakim atas kebenaran adanya suatu tindak pidana yang telah dilakukan oleh terdakwa.
 - b. Menggunakan keterangan atau pendapat para ahli telematika yang mempunyai keahlian di bidangnya, dengan keterangan yang didapat tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi hakim dalam memutus suatu perkara berdasar alat bukti yang ada.
 - c. Dengan mengumpulkan dan mengamankan barang bukti digital untuk di analisa lebih lanjut agar dapat dipertanggung jawabkan di persidangan.

d. Dengan melakukan pendekatan teknologi kepada aparat penegak hukum dan masyarakat, supaya dalam menangani kasus tindak pidana dunia maya tidak gagap teknologi dan dapat menyelesaikannya dengan pendekatan teknologi.

2. Kendala-kendala yang dihadapi oleh Penegak hukum dalam pembuktian tindak pidana di dunia maya adalah :

a. Kelemahan lain ada pada perangkat digital forensik (lab komputer forensik mabas POLRI) yang belum dimiliki secara menyeluruh oleh POLRI di setiap daerah, mengingat penting keberadaannya dalam mencegah, maupun menangani kasus-kasus yang berkaitan dengan *Cyber Crime*.

b. Kejahatan dunia maya ini sering melibatkan antar negara (*transnasional*) dan tidak mengenal batas wilayah (*borderless*), dan diluar yurisdiksi hukum Indonesia, dalam hal ini POLISI dan atau interpol kesulitan dalam melakukan penindakan dan pemeriksaan terhadap pelaku/ operator yang sangat cerdas dalam menjalankan setiap modus kejahatannya.

c. Masih kurangnya sumber daya manusia dalam hal pengetahuannya tentang teknologi digital, kode-kode digital ditingkat POLRI, jaksa, hakim, sehingga dalam menangani

tindak pidana dunia maya mengalami hambatan dalam pembuktian.

- d. Masih lemahnya peraturan Undang-undang yang mengatur tindak pidana di dunia maya, dan faktor ini yang dapat dimanfaatkan oleh para pelaku tindak pidana dunia maya untuk mencari celah-celah hukum agar lolos dari jerat hukum.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang ada selama penelitian maka disarankan kepada para pengguna internet agar mematuhi norma-norma serta harus beretika baik ketika sedang menjelajahi dunia maya. Selain itu saran juga ditujukan kepada pihak yang berwenang dalam hal ini pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informasi agar meningkatkan kinerja dibawah ini yakni :

1. Pembentukan Konsep Undang-Undang Yang Baru.

Perlu adanya konsep KUHP yang baru dalam Negara kita, karena perkembangan jaman akan menciptakan kejahatan-kejahatan yang baru pula, sedangkan KUHP lama Negara kita sudah tidak layak lagi. Karena tidak mencakup kejahatan-kejahatan baru yang muncul seiring dengan perkembangan jaman.

2. Pembentukan PP (Peraturan Pemerintah) tentang Digital forensik, untuk mengatur pelaksanaan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dimana Pasal 27-37 UU ITE membutuhkan pembuktian.

3. IDCERT (Indonesia Computer Emergency Response Team).

Salah satu cara untuk mempermudah penanganan masalah keamanan adalah dengan membuat sebuah unit untuk melaporkan kasus keamanan. Masalah keamanan ini diluar negeri mulai dikenali dengan munculnya “*sendmail worm*” (sekitar tahun 1988) yang menghentikan sistem email internet kala itu. Kemudian dibentuk sebuah *Computer Emergency Response Team (CERT)*. semenjak itu di Negara lain mulai juga dibentuk *CERT* untuk menjadi *point of contact* bagi orang untuk melaporkan masalah keamanan. *IDCERT* merupakan *CERT Indonesia*.

4. Hendaknya Sumber Daya Manusia terutama aparat penegak hukum perlu ditingkatkan pengetahuannya di bidang teknologi informasi dan digital forensik, sehingga dapat menyelesaikan segala permasalahan khususnya yang berhubungan dengan kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*).

DAFTAR PUSTAKA

- **Buku :**

- Agus Raharjo, 2001, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Ahmad M Ramli, 2004, *Prinsip-prinsip Cyber Law dan Kendala Hukum Positif Dalam Menanggulangi Cyber Crime*, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Jakarta.
- Andi Hamzah, 1990, *Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Bambang Sunggono, 2005, *Metodologi Penelitian Hukum*, Rajawali Press, Jakarta.
- Barda Nawawi Arief, 2003, *Beberapa Aspek Kebijakan Penegakan dan Pengembangan Hukum Pidana*, Bandung.
- Moch. Safar Hasyim, 2002, *Mengenal Undang-undang Media dan Siber*, Refika Aditama, Jakarta.
- Peter Mahmud Marzuki, 2005, *Penelitian Hukum*, Prenada Media, Jakarta.
- Saifudin Aswar, 2003, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Jakarta.
- S'to, 2004, *Seni hacking Uncensored*, Jasakom, Jakarta.
- Moeljatno, 1994, *Kitab Undang-undang Hukum Pidana*, cetakan kesembilanbelas, Bima Aksara, Jakarta.
- Soenarto Soerodibroto, 2002, *KUHP dan KUHP*, edisi keempat, cetakan kelima, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Khoirul Imamudin, 2008, *bagian-bagian komputer*, Sinar Grafika, Jakarta.

- **Peraturan Perundang-undangan :**

- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-undang Nomor 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi

- **Website :**

- <http://www.digitalcentury.com/encyclo/update/articles.html>, Digital Century, 2 April 2002.
- <http://www.kamushukum.com>, Fakultas Hukum Atma Jaya Yogyakarta, 1 April 2010.
- <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi.index.php>, Departemen Pendidikan Nasional RI, 1 April 2010
- <http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080918183929AAAtJv81>, Yahoo Indonesia, 1 April 2010.
- <http://www.hukumonline.com>, Hukum Online, 1 April 2010.