

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi telah menjadi pendorong lahirnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan ini telah merebak di seluruh belahan dunia. Tidak hanya negara maju, namun negara berkembang juga telah memacu perkembangan teknologi informasi pada masyarakatnya, sehingga teknologi informasi mendapatkan kedudukan yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa.

Perkembangan teknologi ini telah mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan, sosial, budaya dan ekonomi. Transaksi jual-beli yang sebelumnya diawali pada zaman pra sejarah, dimana di dalam memenuhi kebutuhan, manusia melakukan sistem *barter* yaitu suatu sistem yang diterapkan antara dua individu dengan cara menukar barang yang satu dengan barang yang lainnya dan akhirnya sistem *barter* ini berkembang secara luas. Proses penukaran barang tersebut menimbulkan masalah di mana tempat merupakan hal yang berkaitan dengan jarak dan waktu tempuh. Semakin dekat jarak pertukaran semakin memudahkan memindahkan barang-barang sehingga terbentuk sebuah pertukaran barang yang tidak jauh dari lingkungan kediaman mereka. Tempat tukar menukar inilah yang disebut dengan pasar yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pasar

adalah tempat orang berjual-beli<sup>1</sup>. Menurut kamus hukum, pasar adalah lembaga ekonomi dimana para pembeli dan penjual baik secara langsung maupun tidak langsung dapat melakukan transaksi perdagangan barang dan atau jasa<sup>2</sup>. Setelah manusia mengenal mata uang sebagai alat tukar menukar yang sah dan menjadi dasar perhitungan bagi seluruh proses pertukaran barang maka proses tersebut disebut dengan proses jual-beli.<sup>3</sup>

Dewasa ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat dan selalu berkembang mengikuti perkembangan ilmu dan pengetahuan yang membawa perubahan dalam gaya hidup, misalnya pada *gadget* dan kecenderungan beraktivitas di internet. Internet memiliki peran penting bagi kita. Melalui internet, kita banyak mengenal berbagai hal, mulai dari jejaring sosial, aplikasi, berita, video, foto hingga berbelanja melalui internet. Istilah tempat berbelanja melalui internet disebut juga sebagai *online shop* atau belanja secara *online*. *Online shop* membuat berbelanja semakin mudah tanpa menghabiskan waktu dan tenaga. Karena kemudahan inilah membuat *online shop* semakin diminati. Pada awalnya, *online shop* merupakan salah satu bentuk kegiatan meliputi jual-beli dan *marketing* barang atau jasa melalui sistem elektronik. Pembayaran dilakukan dengan sistem pembayaran yang telah ditentukan dan barang akan dikirimkan melalui jasa pengiriman barang. Pertama kali, perdagangan melalui sistem

---

<sup>1</sup> Kamus Bahasa Indonesia Online, <http://kamusbahasaIndonesia.org/pasar>, diakses tanggal 6 Agustus 2012

<sup>2</sup> M. Marwan, dkk, 2009, Kamus Hukum, edisi 1, Gama Press, Yogyakarta, hlm 482

<sup>3</sup> CaraPedia, Indah F, Sejarah Pasar, [http://carapedia.com/sejarah\\_pasar\\_info1996.html](http://carapedia.com/sejarah_pasar_info1996.html), diakses tanggal 6 Desember 2012

elektronik mulai dilakukan pada tahun 1994. Kegiatan ini bermula semenjak digunakannya *banner* atau sebuah media promosi berupa iklan dalam bentuk tulisan atau bergambar dalam ukuran tertentu yang dipasang dalam sebuah halaman *website* tertentu dan mengandung pranala atau *link* yang akan menuntun ke halaman-halaman *website*. Tak lama kemudian, sekitar tahun 2000, kegiatan promosi dan penjualan seperti ini memperlihatkan hasil yang luar biasa, sehingga banyak perusahaan yang ikut memasang *banner* di internet. Sejak itulah, akhirnya banyak juga pihak yang ikut melakukan bisnis di media *online*, yang kemudian berkembang menjadi situs *online shop* dengan menyediakan barang ataupun jasa untuk diperjualbelikan.<sup>4</sup>

Banyak situs *online shop* yang digunakan dalam mempromosikan penjualannya, seperti [www.Tokobagus.com](http://www.Tokobagus.com), [www.notjustalabel.com](http://www.notjustalabel.com), [www.berniaga.com](http://www.berniaga.com), [www.kaskus.com](http://www.kaskus.com), dan lain-lain. Mulai dari promosi barang elektronik, aksesoris olahraga, hingga barang yang merupakan kebutuhan primer manusia yaitu makanan dan pakaian, serta berbagai macam produk atau jualan lainnya. Contoh-contoh situs *online shop*, seperti :

---

<sup>4</sup> Rizki Kurnia, Sejarah Perkembangan Online shop, <http://gamesisort.blogspot.com/2012/01/sejarah-perkembangan-online-shop.html>, diakses tanggal 6 Desember 2012



(Gambar I : Tokobagus.com)



(Gambar II : Notjustlabel.com)



(Gambar III : Berniaga.com)



(Gambar IV : Vans.com)

Namun tidak mudah juga untuk berbisnis di *online shop* ini, karena ada beberapa kendala yang sering menjadi masalah. Kendala tersebut adalah kurang percayanya calon pembeli terhadap situs *online shop* karena maraknya penipuan di beberapa situs *online shop* tertentu. Berdasarkan keterangan Kepala Biro Penerangan Masyarakat Mabes Polri Brigadir

Jenderal Polisi Boy Rafli Amar, telah terjadi penipuan secara *online shop* yang dilakukan oleh 58 WNA yang berasal dari Taiwan dan Cina. Mereka menawarkan barang secara *online*, tetapi saat pembeli sudah mentransfer sejumlah uang, barang yang telah dipesan tidak kunjung datang. Umumnya, transaksi pembayaran yang dibeli melalui situs *online shop* dilakukan dengan kartu kredit.<sup>5</sup>

Walaupun hanya beberapa situs *online shop* yang telah melakukan penipuan terhadap pembelinya, namun dampaknya mempengaruhi kepercayaan masyarakat terhadap situs *online shop* sehingga mereka jadi kurang dipercaya oleh masyarakat sebagai calon pembeli. Ada beberapa cara untuk menghindari penipuan melalui situs *online shop*, seperti :

1. Sejarah, periksa latar belakang penjual sebelum anda membeli.
2. Biaya akhir, jika biaya perangko pengiriman, dan asuransi tidak tertulis, perlu ditanyakan.
3. Riset, bandingkan harga dengan mencari barang yang sama.
4. Pengalaman, beli beberapa barang untuk mendapatkan pengalaman sebelum anda mulai menjual sehingga mendapatkan nilai tinggi baik sebagai pembeli maupun penjual.

Semakin canggihnya teknologi informasi sehingga telah membawa pengaruh terhadap munculnya berbagai bentuk kejahatan yang sifatnya modern yang berdampak lebih besar daripada kejahatan konvensional.

---

<sup>5</sup> Sindo News, Rico Alfredo, Penipuan online shopping, 58 WNA dibekuk polisi, [http://nasional.sindonews.com/read/2012/12/06/14/695032/penipuan-online-shopping-58-wna-](http://nasional.sindonews.com/read/2012/12/06/14/695032/penipuan-online-shopping-58-wna-dibekuk-polisi) dibekuk-polisi, diakses tanggal 6 Desember 2012

Berbeda dengan kejahatan konvensional, yang setidaknya bercirikan beberapa hal, di antaranya penjahatnya bisa siapa saja (orang umum berpendidikan maupun orang awam berpendidikan) dan alat yang digunakan sederhana serta kejahatannya tidak perlu menggunakan suatu keahlian. Kejahatan di bidang teknologi informasi dapat digolongkan sebagai *white collar crime* karena pelaku *cybercrime* adalah orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya atau ahli di bidangnya. Selain itu, perbuatan tersebut sering kali dilakukan secara transnasional atau melintasi batas negara sehingga dua kriteria kejahatan melekat sekaligus dalam kejahatan *cyber* ini, yaitu *white collar crime* dan *transnational crime*. Modern di sini diartikan sebagai kecanggihan dari kejahatan tersebut sehingga pengungkapannya pun melalui sarana yang canggih pula.<sup>6</sup>

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) menentukan secara tegas bahwa Indonesia adalah negara hukum. Salah satu ciri penting dalam konsep negara hukum, *The Rule of Law* adalah *Equality before the Law*. Oleh karena itu, UUD 1945 juga menentukan bahwa setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum. Prinsip persamaan di hadapan hukum, diatur dalam Pasal 27 Ayat (1) UUD 1945 yang diamandemen, menyatakan bahwa setiap warga negara bersamaan kedudukannya di dalam hukum dan

---

<sup>6</sup> Budi Suhaiyanto, 2012, Tindak Pidana Teknologi Informasi, “Urgensi Pengaturan Celah Hukumnya”, edisi cetakan ke-1, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm 13

pemerintahan, wajib menjunjung tinggi hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya. Pasal 28H Ayat (2) UUD 1945 juga menyatakan bahwa setiap orang berhak mendapat kemudahan dan perlakuan khusus untuk memperoleh kesempatan dan manfaat yang sama guna mencapai persamaan dan keadilan

Peringkat Indonesia dalam kejahatan di dunia maya (menggunakan internet) telah menggantikan posisi Ukraina yang sebelumnya menduduki posisi pertama. Indonesia menempati presentase tertinggi di dunia maya. Data tersebut berasal dari penelitian Verisign, perusahaan yang memberikan pelayanan intelijen di dunia maya yang berpusat di California Amerika Serikat. Hal ini juga ditegaskan oleh Staf Ahli Kapolri Brigjen Anton Tabah bahwa jumlah *cybercrime* di Indonesia adalah tertinggi di dunia.<sup>7</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah :

1. Bagaimana penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop* ?
2. Apakah ada hambatan penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan :

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm 17



1. Untuk mengetahui penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*.
2. Untuk mengetahui ada hambatan penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Obyektif

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan Ilmu Hukum pada umumnya, khususnya bidang Hukum Pidana, dalam hal penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*.

##### 2. Manfaat Subyektif

###### a. Bagi Polisi dan Pengadilan Negeri

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi polisi untuk lebih meningkatkan kinerja dalam hal penanggulangan tindak pidana penipuan *online shop*.

###### b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi masyarakat tentang pentingnya penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*.

###### c. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat mengembangkan Ilmu Hukum Pidana yang telah diperoleh selama kuliah, memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penanggulangan tindak pidana penipuan dalam

pembelian secara *online shop*, serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Penulisan hukum dengan judul “Penanggulangan Tindak Pidana Penipuan Dalam Pembelian Secara *Online shop*” ini benar-benar merupakan hasil karya asli penulis sendiri, bukan merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari karya penulis lain. Letak kekhususan karya tulis ini adalah penelitian yang menekankan pada penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*. Hal ini yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang ada sebelumnya. Beberapa penulis sebelumnya telah melakukan penelitian dengan konsep, variable, atau metode penelitian yang sama, tetapi baik judul penelitian, tujuan penelitian, maupun hasil penelitiannya pun berbeda. Penulis-penulis tersebut, antara lain :

1. Judul : Tinjauan Yuridis Terhadap Pembuktian *Cyber Crime* Dalam Perspektif Hukum Positif Di Indonesia

Nama Penulis : Aditya Galih Oktana

##### a. Rumusan Masalah

1) Upaya-upaya apa saja yang dapat dilakukan mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan proses pembuktian dalam tindak pidana *Cyber Crime* yang dapat dilakukan oleh Perangkat Hukum Di Indonesia ?

2) Kendala-kendala yuridis apa saja yang dihadapi oleh Perangkat Hukum Di Indonesia untuk menangani para pelaku Kejahatan Dunia Maya terkait dengan masalah pembuktian *Cyber Crime* tersebut ?

b. Tujuan Penelitian

1) Untuk mengetahui, apakah hukum positif Indonesia sudah mampu untuk menjerat para pelaku Kejahatan Dunia Maya (*Cyber Crime*), karena sebenarnya Kejahatan Dunia Maya telah Memenuhi Unsur-unsur obyektif dan subyektif dalam Hukum Positif Indonesia.

2) Untuk mengetahui kendala yuridis apa saja yang dihadapi oleh pengadilan dalam menanggulangi *Cyber Crime*, serta kendala-kendala pengadilan dalam melakukan proses penyidikan terkait dengan pengumpulan alat-alat bukti Kejahatan Dunia Maya (*Cyber Crime*).

3) Untuk mengetahui upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh pengadilan dalam melakukan proses pembuktian pada pelaku Tindak Pidana *Cyber Crime*, mengingat sulitnya proses pemidanaan terkait dengan sedikitnya alat bukti dalam tindak pidana tersebut.

c. 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 bekerja 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 dilakkan 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 forensic (Lab Komputer Forensik Mabes 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 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.

2. Judul : Fungsioanlisasi Hukum Pidana Dalam  
Penanggulangan *Cyber Crime*

Nama Penulis : Roger Aruan

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

“Bagaimana fungsionalisasi hukum pidana dan juga penerapan sanksi pidana terhadap pelaku *Cyber Crime* di Indonesia ?”

b. Tujuan Penelitian

Penulisan ini adalah untuk mencari kejelasan guna melengkapi pengetahuan teoritis dengan tujuan:

- 1) Untuk mengetahui bagaimanakah aplikasi penerapan pidana terhadap pelaku *Cyber Crime* yang terjadi di Indonesia.
- 2) Untuk mengetahui sejauh mana fungsi hukum pidana dalam mengatasi *Cyber Crime* di Indonesia

c. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis yang diperoleh dari data penelitian dengan menggunakan bahan kepustakaan yang ada maka dapat ditarik kesimpulan.

Penanggulangan penyalahgunaan komputer pada saat ini di titik beratkan pada kebijakan hukum pidana yang bersifat aplikatif yaitu dengan cara mengoperasionalisasikan ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam perundang-undangan hukum pidana positif dan berbagai Undang-undang lainnya yang memuat ketentuan-ketentuan pidana.

Dalam hal terjadi kejahatan di dunia maya *Cyber Crime* aparat penegak hukum baik itu Hakim, Jaksa, dan Polisi masih menggunakan analogi atau perumpamaan dan persamaan hukum yang ada di dalam KUHP, yang sesungguhnya karakteristiknya sangat berbeda dengan kejahatan dunia maya. Jadi bisa disimpulkan bahwa hukum pidana itu belum berfungsi secara optimal dalam penanggulangan penyalahgunaan komputer di Indonesia.

3. Judul : Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana *Hacking*  
Di Indonesia

Nama Penulis : Elizabeth Siahaan

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

”Apakah hukum positif yang ada di Indonesia dapat menanggulangi kejahatan *Cyber Crime* pada umumnya dan *hacking* pada khususnya?”

b. Tujuan Penelitian

1) Untuk mengetahui bagaimana pengaturan hukum positif Indonesia terhadap tindak pidana *Cyber Crime* pada umumnya dan tindak pidana *hacking* pada khususnya.

2) Untuk mengetahui faktor-faktor apa yang menjadi penghambat penegakan hukum terhadap tindak pidana *Cyber Crime* pada umumnya dan pada *hacking* pada khususnya.

### c. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh penulis, berdasarkan teori dan aturan hukum positif, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan, hingga dewasa ini aturan hukum positif yang ada di Indonesia belum dapat mengatasi kejahatan *Cyber Crime* pada umumnya dan *hacking* pada khususnya, apabila terjadi kejahatan mayantara khususnya *hacking*, masih menggunakan aturan-aturan hukum positif yang ada yaitu KUHP. Undang-Undang tentang Telekomunikasi dan UU ITE, meskipun aturan-aturan hukum positif ini masih mempunyai banyak kelemahan, dan masih memerlukan sosialisasi yang panjang agar bisa digunakan dalam kasus tindak pidana *hacking*, maka penulis berpendapat bahwa seharusnya pemerintah harus membentuk sebuah aturan hukum positif yang baru yang mengatur secara khusus tentang tindak pidana *hacking*, sehingga bisa mempunyai landasan yang kuat ketika akan diterapkan.

### F. Batasan Konsep

1. Penanggulangan adalah proses, cara , atau perbuatan menanggulangi.
2. Tindak Pidana Penipuan adalah Penipuan berasal dari kata tipu yang berarti perbuatan atau perkataan yang tidak jujur atau bohong, palsu dan sebagainya dengan maksud untuk menyesatkan, mengakali atau mencari keuntungan.
3. Pembelian Secara *Online shop* adalah proses di mana konsumen



langsung membeli barang atau jasa dari penjual secara *real-time*, tanpa perantara layanan.

4. Media Internet adalah Internet merupakan jaringan komputer yang terhubung satu sama lain melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optic, satelit ataupun gelombang frekuensi.<sup>8</sup>

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah jenis penelitian hukum yang membutuhkan data sekunder sebagai data utama. Data sekunder terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang berupa peraturan perundang-undangan dan bahan hukum sekunder merupakan pendapat hukum yang dapat diperoleh dari buku, internet, surat kabar, majalah, tabloid, hasil penelitian orang lain, dan jurnal.

### **2. Sumber Data**

Sumber data diperoleh dari data sekunder yang terdiri dari :

#### **a. Bahan Hukum Primer**

- 1) Pasal 27 ayat 1 dan Pasal 28H Ayat (2) UUD 1945 yang diamandemen
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- 3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008

---

<sup>8</sup> *Ibid*, hlm 59

tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan pendapat hukum yang dapat diperoleh dari buku, internet, surat kabar, majalah, tabloid, hasil penelitian orang lain, dan jurnal.

c. Bahan Hukum Tersier

Kamus Besar Bahasa Indonesia

3. Narasumber

Bapak Asep Koswara, SH sebagai Hakim Pengadilan Negeri Sleman

4. Cara Pengumpulan Data

a. Studi kepustakaan, yaitu dengan mempelajari bahan hukum primer, sekunder dan tersier

b. Wawancara dengan narasumber Bapak Asep Koswara, SH sebagai Hakim Pengadilan Negeri Sleman

5. Metode Analisis

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif menggunakan analisis kualitatif, yaitu terhadap bahan hukum primer dilakukan diskripsi hukum positif, yaitu memaparkan atau menguraikan isi dan struktur hukum positif yang terkait dengan penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*. Kemudian dilakukan sistematisasi hukum positif yang dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- a. Sistematisasi secara vertikal, yaitu sistematisasi yang terkait dengan peraturan perundang-undangan yang berjenjang dari atas ke bawah.
- b. Sistematisasi secara horizontal, yaitu sistematisasi yang terkait dengan peraturan perundang-undangan yang sejenis.

Selanjutnya dilakukan interpretasi hukum positif yaitu:

- a. Interpretasi gramatikal yaitu mengartikan isi dari suatu bentuk hukum menurut bahasa sehari-hari.
- b. Interpretasi sistematis yaitu penafsiran terhadap suatu bentuk hukum dengan cara menyelidiki suatu sistem tertentu yang terdapat dalam suatu tata hukum, dan
- c. Interpretasi teleologi yaitu mencari maksud dan tujuan suatu bentuk hukum tertentu.

Selain itu, bahan hukum sekunder akan dianalisis dengan cara mencari persamaan dan perbedaan pendapat hukum, serta membandingkan pendapat hukum yang terkait penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop*

Dalam menarik kesimpulan digunakan prosedur penalaran deduktif. Prosedur penalaran deduktif adalah prosedur penalaran yang berawal dari suatu peraturan perundangan-undangan dan berakhir pada suatu kesimpulan berupa fakta hukum yang dapat dilihat dari pendapat-pendapat hukum. Dalam penelitian ini, penulis akan menarik kesimpulan yang berawal dari suatu peraturan perundangan-undangan mengenai penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian

secara *online shop* dan berakhir pada suatu kesimpulan berupa fakta khusus penanggulangan tindak pidana penipuan dalam pembelian secara *online shop* yang dapat dilihat dari pendapat-pendapat hukum.

## **I. Kerangka Sistematika Penulisan**

### 1. Bab I mengenai Pendahuluan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, batasan konsep, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. Bab II mengenai Tindak Pidana Penipuan Dalam Pembelian Secara *Online Shop*

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai konsep tindak pidana penipuan, konsep pembelian secara *online shop* yang pernah diputus Pengadilan Negeri Sleman.

### 3. Bab III merupakan Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

