

---

**Aspek Hukum Transaksi Perdagangan Melalui Media Elektronik  
Dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang  
Informasi dan Transaksi Elektronik**

**Tasya Safiranita**

*Faculty of Law, Padjadjaran University, Bandung, Indonesia*

*tasya\_safiranita@yahoo.com*

*Submitted: 2017-04-05; Reviewed: 2017-04-18; Accepted: 2017-05-26*

**Abstract** - *The development of e-commerce business system in Indonesia required a variety of rules and regulations to present clear rules and provide legal certainty to businesses e-commerce in Indonesia. In 2014, the Government of the Republic of Indonesia has issued a regulation legislation governing e-commerce business in Indonesia with the publication of Law - Law No. 7 Year 2014 regarding Trade. This regulation is used as the legal basis organizer trading Through Electronic Systems (PMSE) and consumers in trading activity via an electronic system. Law - Law No. 7 of 2014 defines PMSE as trade transactions are conducted with a series of devices or electronic procedure. In this case that is included in PMSE is a trader / merchant and PPSE (Organizer Trading Electronically) as providers of electronic communication, electronic advertising, organizing systems for electronic commerce applications, organizer systems for electronic commerce applications, a service provider payment system applications electronically, as well as service providers delivery and application systems in total are used in electronic commerce transactions.*

**Keywords:** *Business; e-commerce; Consumer; Trade; Transaction.*

**PENDAHULUAN**

Penggunaan media elektronik yang termasuk kedalam teknologi internet diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang semakin kompetitif. Perusahaan yang mampu bersaing adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan perdagangan

bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-Commerce)* yang dapat membantu memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital.

Dalam penggunaan teknologi tersebut, berbagai pihak yang terkait dengan perusahaan seperti investor, konsumen, pemerintah akan ikut berperan dan dapat memberikan manfaat yang sangat besar

bagi kelancaran proses-proses bisnis Penggunaan media elektronik diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang semakin kompetitif.

Perusahaan yang mampu bersaing adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-Commerce)* yang dapat membantu memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dalam penggunaan teknologi tersebut, berbagai pihak yang terkait dengan perusahaan seperti investor, konsumen, pemerintah akan ikut berperan dan dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses-proses bisnis.<sup>1</sup>

*Cyber law* adalah rezim hukum baru yang didalamnya memiliki berbagai aspek hukum yang sifatnya multi disiplin. Dalam penelitian ini *cyberlaw* juga diartikan sebagai hukum telekomunikasi multimedia dan informatika (telematika). Pengertian ini menunjukkan sifat konvergentif dari *communication computing* dan *content* sehingga *cyber law* membahas dari teknologi dan informasi secara konvergensi.

Definisi Hukum Telematika, atau yang dikenal dengan *cyber law*, adalah keseluruhan asas-asas, norma atau kaidah lembaga-lembaga, institusi-institusi dan proses yang mengatur kegiatan virtual

yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (disingkat menjadi TIK).

Perbuatan-perbuatan yang diatur seringkali bersifat tanpa batas (*borderless*) melintas batas-batas teritorial negara, berlangsung demikian cepat sehingga seringkali menembus batas ruang dan waktu. Perbuatan hukum ini meskipun memiliki karakter virtual tetapi berakibat sangat nyata. Saat ini hampir seluruh umat manusia tidak dapat melepaskan diri dari unsur *cyber law* karena penggunaan TIK telah memasuki hampir seluruh segmen kehidupan dari mulai penggunaan penggunaan seluler, pemanfaatan internet, penggunaan transaksi perbankan secara elektronik dan lain-lain.

Sumber sumber hukum telematika dapat dibagi menjadi sumber hukum yang sifatnya internasional yang terdiri dari:

1. Konvensi-konvensi internasional publik dan perdata;
2. Kebiasaan-kebiasaan internasional;
3. *Policy international* dibidang *cyber law* misalnya *Uniform Domain Name Resolution Dispute Policy (UDRP)*.

Di samping itu meskipun tidak bersifat norma terdapat pula beberapa pedoman yang menjadi rujukan secara internasional dan menjadi *guideline*. Misalnya, *UNCITRAL model law on electronic digital signature*. Sumber hukum nasional berupa peraturan perundang-undangan dibidang *cyber law* secara khusus. Ketentuan-ketentuan tentang *cyber law* yang tersebar di dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Misal, Undang-undang Tindak Pidana Korupsi (UU Tipikor).

---

<sup>1</sup> Riki R. Siregar, *Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-Commerce*, 2010.

Dalam hal gugatan perdata secara individual, dimungkinkan setiap orang atau badan usaha baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum dapat mengajukan gugatan terhadap pihak lain yang secara tanpa hak memanfaatkan teknologi informasi yang mengakibatkan kerugian bagi yang bersangkutan berkaitan dengan kegiatan internet banking.

Selama proses pemeriksaan hakim atas permohonan penggugat dapat menghentikan kegiatan pemanfaatan teknologi informasi yang mengakibatkan kerugian pada pihak lainnya. Selain penyelesaian gugatan perdata sengketa yang berkaitan dengan internet banking ini harus pula dimungkinkan ditempuh penyelesaian melalui arbitrase atau penyelesaian sengketa alternatif dengan mengesampingkan penyelesaian secara litigasi di Pengadilan.

Dengan semakin matangnya teknologi internet dan web, teknologi ini akan mampu meningkatkan kemampuan perusahaan dalam hal komunikasi bisnis dan berbagi informasi, selain itu berbagi sumber daya lain yang bernilai. Penerapan teknologi *e-Commerce* merupakan salah satu faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan suatu produk dari sebuah perusahaan.

Untuk mempercepat dan meningkatkan penjualan cepat maka dengan melihat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tersebut dapat memanfaatkan suatu layanan secara *on-line* yang berupa *e-Commerce*. Banyak cara yang dilakukan oleh perusahaan dalam penggunaan teknologi informasi. Banyak perusahaan memanfaatkan teknologi informasi sebagai keunggulan

kompetitif yang membedakan dengan perusahaan lainnya dalam satu pasar.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi informasi (TI) dan khususnya juga Internet ternyata tak hanya mengubah cara bagaimana seseorang berkomunikasi, mengelola data dan informasi, melainkan lebih jauh dari itu mengubah bagaimana seseorang melakukan bisnis. Banyak kegiatan bisnis yang sebelumnya tak terpikirkan, kini dapat dilakukan dengan mudah dan cepat dengan model-model bisnis yang sama sekali baru. Begitu juga, banyak kegiatan lainnya yang dilakukan hanya dalam lingkup terbatas kini dapat dilakukan dalam cakupan yang sangat luas, bahkan mendunia.

*Cyber law* ini bertumpu pada disiplin ilmu hukum yang terdahulu antara lain: Hukum Kekayaan Intelektual (HKI), hukum perdata, hukum perdata internasional dan hukum internasional. Hal ini mengingat ruang lingkup *cyber law* yang cukup luas. Karena saat ini perkembangan transaksi on line (*e-commerce*) dan program *e-government* pada 9 Juni 2003 pasca *USA E-Government Act 2002 Public Law* semakin pesat. Kejahatan yang paling marak saat ini adalah di bidang HKI yang meliputi hak cipta, hak paten, hak merek, rahasia dagang, desain industri, dan sebagainya. Kejahatan itu adakalanya dengan *carding*, *hacking*, *cracking* dan *cybersquatting*. Terdapat tiga pertahanan untuk meminimalisir tindak kejahatan di dalam bidang ini, yaitu melalui beberapa

---

<sup>2</sup> Tymutz, Teknologi Informasi Untuk Keunggulan Kompetitif Dalam Operasional Perusahaan. 2009, <http://tymutz15.wordpress.com/2009/10/23/teknologi-informasi-untukkeunggulan-kompetitif-dalam-operasional-perusahaan/>.

pendekatan teknologi, pendekatan sosial dan pendekatan hukum.

*Cyberlaw* adalah hukum yang digunakan di dunia *cyber* (dunia maya) yang umumnya diasosiasikan dengan internet. *Cyberlaw* merupakan aspek hukum yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat mulai *online* dan memasuki dunia *cyber* atau maya.

*Cyberlaw* sendiri merupakan istilah yang berasal dari *Cyberspace Law*. *Cyberlaw* akan memainkan peranannya dalam dunia masa depan, karena nyaris tidak ada lagi segi kehidupan yang tidak tersentuh oleh keajaiban teknologi dewasa ini dimana kita perlu sebuah perangkat aturan main didalamnya.

Namun, lebih dari itu, perubahan-perubahan yang terjadi juga dinilai sangat revolusioner. Munculnya bisnis *dotcom*, meski terbukti sebagian besar mengalami kegagalan, tetapi sebagian besar lainnya men galami keberhasilan, dan sekaligus ini dianggap fenomenal. Karena selain itu merupakan sesuatu yang sama sekali baru, dimensinya pun segera mendunia.

Di sisi lain, perkembangan Teknologi Informasi (TI) dan Internet ini, juga telah sangat mempengaruhi hamper semua bisnis di dunia untuk terlibat dalam implementasi dan menerapkan berbagai aplikasi. Banyak manfaat dan keuntungan yang bisa diraih kalangan bisnis dalam kaitan ini, baik dalam konteks internal (meningkatkan efisiensi dan efektivitas

organisasi), dan eksternal (meningkatkan komunikasi data dan informasi antar berbagai perusahaan pemasok, pabrikan, distributor) dan lain sebagainya.

*Cyberlaw* tidak akan berhasil jika aspek yurisdiksi hukum diabaikan. Karena pemetaan yang mengatur *cyberspace* menyangkut juga hubungan antar kawasan, antar wilayah, dan antar negara, sehingga penetapan yurisdiksi yang jelas mutlak diperlukan. Ada tiga yurisdiksi yang dapat diterapkan dalam dunia *cyber*.

## PEMBAHASAN

### Manfaat Kemajuan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi

Teknologi informasi dan telekomunikasi dapat dimanfaatkan pada berbagai bidang antara lain bidang pendidikan, bisnis, pemerintahan dan sosial. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang cukup pesat sekarang ini sudah menjadi realita sehari-hari bahkan merupakan tuntutan masyarakat yang tidak dapat ditawar lagi. Tujuan utama perkembangan iptek adalah perubahan kehidupan masa depan manusia yang lebih baik, mudah, murah, cepat dan aman.

Perkembangan iptek, terutama teknologi informasi (*Information Technology*) seperti internet sangat menunjang setiap orang mencapai tujuan hidupnya dalam waktu singkat, baik legal maupun illegal dengan menghalalkan segala cara karena ingin memperoleh keuntungan secara “potong kompas”. Dampak buruk dari perkembangan “dunia maya” ini tidak dapat dihindarkan dalam kehidupan masyarakat moderen saat ini dan masa depan.

Tindak pidana atau kejahatan ini adalah sisi paling buruk di dalam kehidupan moderen dari masyarakat informasi akibat kemajuan pesat teknologi dengan meningkatnya peristiwa kejahatan komputer, pornografi, terorisme digital, “perang” informasi sampah, bias informasi, hacker, cracker dan sebagainya. Dampak positif pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi antara lain:

1. Peranan TIK dalam dunia pendidikan antara lain:

- a. Berbagi hasil-hasil penelitian yang dimuat dalam internet akan mudah dimanfaatkan orang lain disegala penjuru dunia dengan cepat
- b. Konsultasi dengan para ahli dibidangnya dapat dilakukan dengan mudah walaupun ahli tersebut berada ditempat yang sangat jauh
- c. Perpustakaan online yaitu perpustakaan dalam bentuk digital
- d. Diskusi online yaitu diskusi yang dilakukan melalui internet
- e. Kelas online, aplikasi kelas online dapat digunakan untuk lembaga-lembaga pendidikan jarak jauh, seperti universitas dan sekolah-sekolah terbuka.

2. Peranan TIK dalam bidang usaha/bisnis

Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat membantu kelancaran komunikasi dalam bisnis. Seperti misalnya perusahaan jasa kurir yang memanfaatkan sistem informasi untuk mengawasi sampai dimana barang yang dikirimkan melalui bantuan

internet. Seperti juga *sms banking*, *internet banking*, *transfer* dana maupun *e-commerce* pada umumnya.

3. Peranan TIK dalam bidang pemerintahan (*e-government*)

Tujuan *e-government* adalah untuk meningkatkan hubungan pemerintah dengan pihak-pihak lain termasuk dengan masyarakat. Bentuk-bentuk hubungan pemerintahan dalam pemanfaatan TIK antara lain:

- a. *Government to Citizen (G2C)*, adalah pemanfaatan TIK untuk melayani kebutuhan masyarakat seperti KTP, SIM dan yang lainnya.
- b. *Government to bussiness (G2B)*, adalah pemanfaatan TIK untuk melayani kebutuhan dunia usaha seperti izin usaha.
- c. *Government to government (G2)*, adalah pemanfaatan TIK untuk melayani kebutuhan lembaga pemerintah lain, antar departemen, pemerintah diatas atau dibawahnya dan sebagainya.

**Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam bidang sosial.**

Untuk memantau kondisi sosial masyarakat, pemerintah memanfaatkan TIK dengan programnya yang disebut ICT4PR (*Information and Communication Technology for Proverty Reduction*). ICT4PR membangun pusat-pusat teknologi informasi dan komunikasi yang disebut *Telecentre*. *Telecentre* adalah sejenis layanan yang memberikan kontribusi kepada pembangunan dengan cara menyediakan akses informasi, komunikasi dan teknologi pendidikan dan

ketrampilan ke seluruh penduduk, menciptakan kompetensi masyarakat yang mandiri dalam ekonomi informasi dan membangun pasar sertapeluang untuk sektor swasta.

Pada hakikatnya teknologi diciptakan, sejak dulu hingga sekarang ditujukan untuk membantu dan memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, baik pada saat manusia bekerja, berkomunikasi, bahkan untuk mengatasi berbagai persoalan pelik yang timbul di masyarakat. TIK tidak hanya membantu dan mempermudah manusia tetapi juga menawarkan cara-cara baru di dalam melakukan aktivitas-aktivitas tersebut sehingga dapat mempengaruhi budaya masyarakat yang sudah tertanam sebelumnya.

Di dalam bahasa Indonesia dikenal dengan Telematika. Kata telematika berasal dari istilah dalam bahasa Perancis *Telematique* yang merujuk pada bertemunya sistem jaringan komunikasi dengan teknologi informasi. Istilah telematika merujuk pada hakekat cyberspace sebagai suatu sistem elektronik yang lahir dari perkembangan dan konvergensi telekomunikasi, media dan informatika.

Istilah Teknologi Informasi itu sendiri merujuk pada perkembangan teknologi perangkat-perangkat pengolah informasi. Para praktisi menyatakan bahwa *Telematics* adalah singkatan dari *Telecommunication as well as Informatics* sebagai wujud dari perpaduan konsep *Computing as well as Communication*. Istilah *Telematics* juga dikenal sebagai (*the brand new hybrid technology*) yang lahir karena perkembangan teknologi digital. Perkembangan ini memicu

perkembangan teknologi telekomunikasi dan informatika menjadi semakin terpadu atau populer dengan istilah konvergensi. Semula Media masih belum menjadi bagian constituent dari isu konvergensi teknologi informasi dan komunikasi pada saat itu.

Belakangan baru disadari bahwa penggunaan sistem komputer dan sistem komunikasi ternyata juga menghadirkan Media Komunikasi baru. Lebih jauh lagi istilah Telematika kemudian merujuk pada perkembangan konvergensi antara teknologi Telekomunikasi, Media dan Informatika yang semula masing-masing berkembang secara terpisah. Konvergensi Telematika kemudian dipahami sebagai sistem elektronik berbasis teknologi digital atau (*the net*).

Dalam perkembangannya istilah Media dalam Telematika berkembang menjadi wacana Multimedia. Hal ini sedikit membingungkan masyarakat, karena istilah Multimedia semula hanya merujuk pada kemampuan sistem komputer untuk mengolah informasi dalam berbagai medium. Adalah suatu ambiguitas jika istilah Telematika dipahami sebagai akronim Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika. Secara garis besar istilah Teknologi Informasi (TI), Telematika, Multimedia, maupun *Information as well as Communication Technologies* (ICT) mungkin tidak jauh berbeda maknanya, namun sebagai definisi sangat tergantung kepada lingkup dan sudut pandang pengkajiannya.

TIK telah mampu merubah pola hidup masyarakat secara global dan menyebabkan perubahan sosial, budaya, ekonomi dan pola penegakan hukum yang

kecepatan perubahannya berlangsung secara signifikan. Itulah sebabnya TIK dewasa ini seperti pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Perbuatan melawan hukum di dunia maya merupakan fenomena yang sangat mengkhawatirkan. Istilah populer oleh pengguna TIK adalah kejahatan di dunia maya (*cyber crime*).

Perdagangan Pada Media Elektronik dan Permasalahannya.

### 1. Tinjauan Umum dan Permasalahan Teknologi Media Internet.

Sejalan dengan perkembangan manusia yang dinamis, hukum semestinya harus dapat mencakup perkembangan manusia di dalam segala aspek termasuk perkembangan di dalam aspek teknologi. Hadirnya media internet sebagai bentuk perkembangan teknologi manusia di bidang teknologi informatika membawa dampak-dampak yang beragam bagi para pihak yang terkait.

Dengan adanya media internet maka para pihak yang melakukan transaksi perdagangan dapat menggunakan secara mudah. Di sisi lain, manfaat positif yang didapatkan oleh pihak pedagang dalam transaksi elektronik. Penulis akan memaparkan permasalahan-permasalahan yang dapat terjadi sehubungan dengan pengumuman karya cipta lagu pada media internet.

Memasuki abad 21, teknologi komunikasi memegang peranan penting dalam berbagai sektor masyarakat seluruh dunia. Semakin berkembang dan semakin kompleksnya aktivitas masyarakat dunia, maka menjadi pendorong bagi

perkembangan teknologi di bidang komunikasi. Berdasarkan hal tersebut, teknologi komunikasi dituntut dan mengarah kepada efisiensi dan dapat menembus batasan wilayah yang tanpa dihalangi oleh batas negara, tanpa dibatasi waktu. Salah satu teknologi yang berhasil menjawab kebutuhan tersebut adalah internet.<sup>3</sup>

### 2. Pengertian Media Elektronik Dalam Bidang Internet Dalam Unsur Sejarah

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Sejarah internet dimulai pada tahun 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika, *U.S. Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET.

Pada tahun 1970, sudah lebih dari 10 (sepuluh) komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka dapat saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.<sup>4</sup> Pada tahun 1972, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program *e-mail* yang ia ciptakan setahun yang lalu untuk

<sup>3</sup> Tim Lindsey, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung: Alumni, 2006, hlm. 161.

<sup>4</sup> Dikutip dari : *Pengantar World Wide Web*, [www.google.com](http://www.google.com), diakses pada tanggal 12 Juni 2010, pada pukul 13.00 Wib.

ARPANET. Program *e-mail* ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, icon @ juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan "at" atau "pada". Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET mulai dikembangkan ke luar Amerika Serikat. Komputer *University College* di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan Arpanet. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Kahn mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran internet. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di Universitas Sussex.

Hari bersejarah berikutnya adalah tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan *e-mail* dari *Royal Signals and Radar Establishment* (sinyal dan radar) di Malvern.

Satu tahun kemudian, sudah lebih dari 100 (seratus) komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau *network*. Pada tahun 1979, Tom Truscott, Jim Ellis dan Steve Bellovin, menciptakan *newsgroups* (grup berita) pertama yang diberi nama USENET. Tahun 1981 France Telecom menciptakan telepon televisi pertama, dimana orang dapat saling berkomunikasi melalui telepon dan juga dapat berhubungan melalui *video link* (komunikasi melalui video).

Dikarenakan komputer yang membentuk jaringan semakin hari semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah protokol resmi yang diakui oleh semua jaringan. Pada tahun 1982 dibentuk *Transmission Control Protocol* (pengawasan transmisi)

atau TCP dan Internet Protokol atau IP. Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal dengan *Eunet*, yang menyediakan jasa jaringan komputer di negara-negara Belanda, Inggris, Denmark dan Swedia. Jaringan *Eunet* menyediakan jasa *e-mail* dan *newsgroup USENET*.

Untuk menyeragamkan alamat pada jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain, yang kini kita kenal dengan DNS atau *Domain Name System* (sistem pada nama domain). Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 (seribu) komputer lebih. Pada tahun 1987 jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak sepuluh kali lipat menjadi sepuluh ribu lebih.

Pada tahun 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat* (komunikasi melalui media internet). Setahun kemudian, jumlah komputer yang saling berhubungan kembali melonjak sepuluh kali lipat dalam setahun. Tidak kurang dari seratus ribu komputer kini membentuk sebuah jaringan.

Tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program *editor* dan *browser* yang dapat menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut *www*, atau *World Wide Web*.

Pada tahun 1992, komputer yang saling tersambung membentuk jaringan sudah melampaui satu juta komputer, dan pada tahun yang sama muncul istilah *surfing the internet* (mencari melalui



media internet). Tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman, dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau *e-retail* muncul pada media internet. Dunia langsung berubah pada tahun yang sama Yahoo! didirikan, yang juga sekaligus kelahiran *Netscape Navigator 1.0*.

Secara umum banyaknya manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet, diantaranya mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi, dapat mengetahui informasi untuk kehidupan profesional/pekerja, dan berbagai forum komunikasi.

Satu hal yang paling menarik ialah keanggotaan internet tidak mengenal batas negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor faktor lain yang biasanya dapat menghambat pertukaran pikiran. Internet adalah suatu komunitas dunia yang sifatnya sangat demokratis serta memiliki kode etik yang dihormati segenap anggotanya.

Manfaat internet terutama diperoleh melalui kerjasama antar pribadi atau kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu. Untuk lebih meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, sudah waktunya para profesional Indonesia memanfaatkan jaringan internet dan menjadi bagian dari masyarakat informasi dunia.

## **PENUTUP**

Berdasarkan pembahasan terhadap masalah dalam penulisan ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut Untuk mempercepat dan meningkatkan penjualan cepat maka dengan melihat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tersebut dapat memanfaatkan suatu

layanan secara *on-line* yang berupa *e-Commerce*. Banyak cara yang dilakukan oleh perusahaan dalam penggunaan teknologi informasi. Banyak perusahaan memanfaatkan teknologi informasi sebagai keunggulan kompetitif yang membedakan dengan perusahaan lainnya dalam satu pasar.<sup>5</sup> Perkembangan teknologi informasi (TI) dan khususnya juga Internet ternyata tak hanya mengubah cara bagaimana seseorang berkomunikasi, mengelola data dan informasi, melainkan lebih jauh dari itu mengubah bagaimana seseorang melakukan bisnis. Banyak kegiatan bisnis yang sebelumnya tak terpikirkan, kini dapat dilakukan dengan mudah dan cepat dengan model-model bisnis yang sama sekali baru. Begitu juga, banyak kegiatan lainnya yang dilakukan hanya dalam lingkup terbatas kini dapat dilakukan dalam cakupan yang sangat luas, bahkan mendunia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

- Siregar, Riki R. 2010. Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-Commerce.
- Tim Lindsey, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, PT Alumni, Bandung, 2006.
- Tymutz. 2009. Teknologi Informasi Untuk Keunggulan Kompetitif Dalam Operasional Perusahaan.

### **Peraturan Perundang Undangan**

- Undang undang No 19 tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

---

<sup>5</sup> Tymutz, Teknologi Informasi Untuk Keunggulan Kompetitif Dalam Operasional Perusahaan, 2009