

EKSPLOITASI MALFUNGSI SISTEM PEMBAYARAN UNIPIN SECARA MELAWAN HUKUM (ANALISIS HUKUM BERDASARKAN UNDANG – UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK)

FAUZI ALDIFA HUTABARAT¹, HARISMAN²

¹Fakultas Hukum, ²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Jl. Kapten Muchtar Basri No.3, Glugur Darat II, Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera Utara 20238)

fauzitba22@gmail.com

harisman@gmail.com

ABSTRAK

Pembayaran menggunakan sistem online belakangan ini semakin mengalami peningkatan atas minat masyarakat yang menggunakannya. Salah satu bidang yang menggunakan sistem pembayaran elektronik adalah dalam bidang gim online yang sedang menjadi konsumsi khususnya bagi remaja dan anak muda saat ini. Sistem pembayaran elektronik pada pembelian item gim online melalui layanan payment gateway. Namun pada kenyataannya, telah terjadi kasus yang berkaitan dengan tindak pidana yang dilakukan oleh oknum dalam rangka memanfaatkan kegagalan sistem fungsi pembayaran tersebut untuk kemudian mencari keuntungan pribadi dengan cara melawan hukum. Berdasarkan hasil penelitian diketahui pengaturan hukum sistem pembayaran unipin dalam transaksi online, diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kemudian mengenai pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yaitu terkait dengan pemanfaatan malfungsi atas ketidakmampuan sistem pembayaran mencatat transaksi pembayaran item gim online oleh pelaku serta tindakan pengulangan perbuatan yang dilakukan pelaku atas malfungsi yang terjadi pada sistem pembayaran transaksi item gim online. Pada akhirnya mengenai penerapan unsur pidana dalam pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran ditinjau dari undang-undang nomor 19 tahun 2016 perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik tindakan oknum telah memenuhi unsur pasal 30 hingga pasal 46 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut.

Kata Kunci: *Transaksi elektronik, pemanfaatan, malfungsi sistem*

UNLAWLY EXPLOITATION OF UNIPIN PAYMENT SYSTEM MALFUNCTIONS (LEGAL ANALYSIS BASED ON LAW NO 19 OF 2016 ABOUT INFORMATION AND ELECTRONIC TRANSACTIONS)

ABSTRACT

Payments using the online system have recently been increasing due to the interest of the people who use it. One of the fields that use electronic payment systems is in the field of online games which are being consumed, especially for teenagers and young people today. Electronic payment system for purchasing online game items through payment gateway services. But in reality, there have been cases related to criminal acts committed by individuals in order to take advantage of the failure of the payment function system to then seek personal gain by way of violating the law. Based on the results of the research, it is known that the legal regulation of the unipin payment system in online transactions is regulated in Law Number 19 of 2016 amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. Then regarding the use of payment system malfunctions according to Law Number 19 of 2016 Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, namely related to the use of malfunctions for the inability of the payment system to record payment transactions for online game items by perpetrators as well as acts of repetition of acts committed by the perpetrators. carried out by the perpetrator for a malfunction that occurred in the online game item transaction payment system. In the end regarding the application of criminal elements in the use of payment system malfunctions in terms of law number 19 of 2016 amendments to law number 11 of 2008 regarding information and electronic transactions, actions of individuals have fulfilled the elements of articles 30 to 46 of the Information and Transactions Law. The electronics.

Keywords: *Electronic transactions, utilization, system malfunctions*

PENDAHULUAN

Akibat dari kemajuan zaman diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjamah berbagai bidang aspek kehidupan, termasuk dalam urusan transaksi keuangan. Sistem pembayaran keuangan saat ini sudah memasuki era modern dimana penggunaan layanan internet telah menjadi perubahan mode pembayaran di beberapa bidang. Sistem pembayaran tersebut kemudian lebih dikenal dengan istilah sistem transaksi online atau sistem pembayaran elektronik.

Terhadap dampak dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut, setiap orang berhak untuk mengakses dan mendapatkannya serta mengembangkannya sesuai dengan amanat Konstitusi Negara Republik Indonesia Undang-Undang Dasar 1945. Pasal 28C Undang-Undang Dasar 1945 menyebutkan setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Kemudian Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia pada pasal 13 menyebutkan pula Setiap orang berhak untuk mengembangkan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya sesuai dengan martabat manusia demi kesejahteraan pribadinya, bangsa, dan umat manusia.

Terkait hak-hak tersebut, dalam tujuannya menyelenggarakan ketertiban dan keadilan bagi seluruh

masyarakat, Pemerintah juga telah mengatur mengenai bagaimana ketentuan dan regulasi terkait pemenuhan hak atas akses teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut. Hal ini dapat dilihat setelah dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang kemudian mengalami perubahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang tersebut diterbitkan guna menciptakan regulasi terkait penggunaan teknologi dalam beberapa bidang khususnya berkenaan dengan akses Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia. Tidak hanya mengenai regulasi mengenai hal itu saja, dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 mengalami perubahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, juga mengatur mengenai hal-hal yang berkaitan dengan tindak pidana khusus terkait penyalahgunaan teknologi dan media informasi.

Perkembangan zaman yang membawa kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut tidak hanya menimbulkan dampak signifikan dalam hal kemudahan akses berbagai bidang kehidupan saja. Akibat kemudahan mengakses segala bentuk gagasan dan perkembangan ilmu pengetahuan, melalui kecanggihan teknologi saat ini, banyak pula terjadi peristiwa-peristiwa yang menyebabkan kerugian dan dampak negatif. Tidak saja akibat dari suatu perbuatan yang merugikan saja, tindak kejahatan demi mencapai suatu tujuan menggunakan akses teknologi yang serba canggih semakin menunjukkan angka progresif di setiap waktunya.

Khusus terhadap kejahatan terkait penipuan, penggelapan, dan korupsi, total angka kejahatan yang terjadi terus mengalami fluktuasi dan berada dikisaran 50.000 kasus di setiap tahunnya sejak 2013 hingga 2017. Pada 2017, angka kejahatan tersebut mencapai angka 47.594 kasus yang terjadi. Salah satu alasan terjadinya peningkatan dan katalis terjadinya kejahatan terkait penipuan dan penggelapan adalah semakin tersedianya akses alat dan/atau cara untuk melakukan tindak kejahatan tersebut, termasuk dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Salah satu kasus yang sedang hangatnya menjadi perbincangan adalah tersangka berinisial YS warga Pontianak yang melakukan tindakan dengan memanfaatkan malfungsi sistem pembayaran dengan sengaja mencari keuntungan dengan melawan hukum dan menyebabkan kerugian terhadap orang lain. Menurut wakil direktur reskrim Polda Metro Jaya AKBP Ade Ary Syam, tersangka melakukan pembelian *e-voucher* untuk game Mobile Legend di *e-commerce* Unipin. Caranya dengan transfer dana lewat rekening banknya, di *e-commerce*.

Masih dalam sumber yang sama dijelaskan, tersangka melakukan hal tersebut dengan menggunakan virtual akun BNI untuk mengakses layanan *e-commerce* Unipin dalam tujuannya membeli *e-voucher* Mobile Legend. Padahal tersangka diketahui menggunakan rekening BCA, hal ini berdasarkan barang bukti yang disita dari tersangka berupa ATM BCA, tabungan BCA dan sebuah ponsel. Tersangka diketahui telah melakukan hal tersebut berulang kali hingga total

kerugian Bank yang dialami oleh BNI mencapai 1,85 Miliar. Diduga tersangka mengganti kode-kode dalam mengakses transaksi elektronik tersebut akibat adanya celah dari malfungsi sistem transaksi *e-commerce* mendeteksi tindakan manipulatif yang dilakukan tersangka. Namun sayangnya, terhadap kasus tersebut, aparat penegak hukum hanya bisa menjeratnya menggunakan pasal terkait transfer dana dan pencucian uang akibat dari perbuatannya berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2011 Tentang Transfer Dana.

Penelitian ini dilangsungkan agar dapat menemukan titik permasalahan serta pemenuhan unsur-unsur tindak pidana atas kasus tersebut berdasarkan hukum Informasi dan Transaksi Elektronik sesuai ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif. Penelitian normatif diartikan suatu penelitian hukum baik bersifat murni maupun bersifat terapan, yang dilakukan oleh seorang peneliti hukum untuk meneliti suatu norma seperti dalam bidang-bidang keadilan, kepastian hukum, ketertiban, kemanfaatan dan efisiensi hukum serta bidang hukum lainnya. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian kali ini adalah pendekatan terhadap asas-asas hukum. pendekatan tersebut dimaksudkan sebagai suatu pendekatan dilakukan terhadap kaidah-kaidah hukum, yang merupakan patokan berperilaku dan bersumber dari bahan-bahan hukum

primer dan sekunder yang mengandung kaidah hukum.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, yaitu untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya. Penelitian deskriptif dimaksud adalah terutama untuk mempertegas hipotesa-hipotesa agar dapat membantu di dalam memperkuat teori-teori lama atau di dalam kerangka penyusunan teori-teori.

Data Primer dalam penelitian ini adalah UUD 1945, sedangkan dokumen-dokumen resmi, publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan adalah bahan Hukum Sekunder. Alat pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*), baik secara offline atau online. Data yang diperoleh untuk menyelesaikan penelitian ini adalah bersumber dari Kitab Muqaddimah-nya Ibnu Khaldun dan bahan bacaan lain mengenai tema yang terkait.

Maka dari itu analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu model penelitian yang berasal dari ilmu sosial untuk meneliti masalah dan fenomena sosial kemasyarakatan secara mendalam dengan wilayah penelitian atau populasi lebih relatif kecil dan lebih terfokus.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pengaturan Hukum Sistem Pembayaran UNIPIN Dalam Transaksi Online

Kemajuan teknologi menyebabkan segala sesuatunya mengalami

pembaharuan baik dari sistem mekanisme maupun proses penyelenggaraan berbagai macam kegiatan tersebut. Salah satu kegiatan yang turut mengalami perubahan dibidang ekonomi adalah perihal sistem pembayaran yang saat ini sudah menggunakan media elektronik berbasis internet.

Merujuk pada Pasal 1 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 1/POJK.07/2013 Tentang Perlindungan Konsumen Sektor Jasa Keuangan disebutkan pelaku usaha jasa keuangan adalah bank umum, bank perkreditan rakyat, perusahaan efek, penasihat investasi, bank kustodian, dana Pensiun, Perusahaan asuransi, lembaga pembiayaan yang usahanya dilaksanakan secara konvensional maupun syariah. Maka berdasarkan hal tersebut, UNIPIN selaku pelaku usaha jasa keuangan mestilah tunduk dan patuh terhadap regulasi-regulasi yang mengatur mengenai penyelenggaraan jasa keuangan termasuk sistem jasa keuangan online dalam bentuk *Payment Gateway*.

Sistem pembayaran dalam bentuk *Payment Gateway* yang menjadi bagian dari afiliasi suatu bentuk sistem yang sering disebut juga sebagai *National Payment Gateway* (NPG). Berdasarkan ketentuan Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 19/8/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional yang dimaksud dengan Gerbang Pembayaran Nasional (*National Payment Gateway*) yang selanjutnya disingkat GPN atau NPG adalah sistem yang terdiri atas standar, *switching*, dan *services* yang dibangun melalui perangkat aturan dan mekanisme (*arrangement*) untuk mengintegrasikan berbagai instrumen

dan kanal pembayaran secara nasional.

Berdasarkan ketentuan pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa Setiap penyelenggaraan sistem elektronik harus menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya. Hal tersebut apabila dikaji unsur-unsurnya yaitu, pertama mengenai setiap penyelenggara elektronik. Merujuk pada pasal 1 angka (6) penyelenggaraan sistem elektronik adalah pemanfaatan sistem elektronik oleh penyelenggara negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat. dalam penyelenggaraan sistem elektronik tersebut, penyelenggara sistem elektronik haruslah menyelenggarakan sistemnya dengan andal dan terjamin sesuai dengan ketentuan pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kemudian mengenai pemberlakuan pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan bahwa Sepanjang tidak ditentukan lain secara oleh undang-undang tersendiri, setiap penyelenggara sistem elektronik wajib mengoperasikan sistem elektronik yang memenuhi persyaratan minimum. Hal itu juga semestinya berlaku bagi penyelenggara sistem pembayaran jual beli item gim online yang pada akhirnya dapat diretas dan diterobos

oleh pelaku. Berdasarkan ketentuan pasal 16 tersebut, terdapat setidaknya 5 persyaratan minimum yang ditetapkan pemerintah.

Pertama, syarat minimum yang ditetapkan adalah terkait dengan dapat menampilkan kembali informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik secara utuh sesuai dengan masa retensi yang ditetapkan dengan peraturan perundang-undangan. Hal ini guna menjadikan informasi elektronik maupun dokumen elektronik sebagai data yang otentik dan dapat dijadikan sebagai dasar bukti atas peristiwa-peristiwa yang timbul akibat dari penyelenggaraan sistem elektronik tersebut. Perlu diketahui, apakah pihak penyelenggara sistem elektronik pada pembayaran jual beli item gim online tersebut mampu menyediakan kembali rentetan bukti transaksi yang terjadi dan dilakukan oleh pelaku melalui virtual akun palsu milik pelaku.

Kedua, syarat minimum yang harus terpenuhi dalam penyelenggaraan sistem elektronik oleh penyelenggara sistem elektronik adalah dapat melindungi ketersediaan, keutuhan, keotentikan, kerahasiaan, dan keteraksesan informasi elektronik dalam penyelenggaraan sistem elektronik tersebut. terhadap tindakan yang dilakukan oleh pelaku penerobosan serta peretasan sistem pembayaran pembelian item gim online, pelaku diketahui berhasil menggunakan virtual akun palsu dalam melakukan kejahatannya.

Disini atas indikasi tersebut, yang kemudian menjadi suatu persoalan adalah apakah nantiya diketahui bahwa virtual akun palsu yang dimiliki oleh pelaku untuk mengakses kejahatan tersebut menggunakan

kode-kode atau secara umum disimpulkan menggunakan angka-angka yang terpaut pada rekening nasabah seorang lainnya pada bank yang sama tersebut. Hal tersebut jelas menyebabkan suatu akses terhadap data nasabah yang merupakan rahasia bank terbobol oleh orang yang tidak memiliki kewenangan dan akses atas data tersebut. Peristiwa yang terjadi seperti halnya yang dilakukan oleh pelaku pada akhirnya juga menyebabkan keamanan atas rahasia bank terkait data nasabah tidak terjamin kerahasiaannya oleh penyelenggara sistem elektronik.

Selain itu terkait keotentikan terhadap data yang diakses oleh pelaku. Pelaku dalam hal ini melakukan tindakan peretasan dan penerobosan sistem pembayaran online yang diselenggarakan oleh pihak penyelenggara sistem elektronik pada pembayaran jual beli item gim online. Pelaku berhasil meretas menggunakan akun palsu melalui virtual akun dan sistem yang diselenggarakan oleh penyelenggara sistem elektronik tidak mampu membedakan akun palsu milik pelaku. Kegagalan sistem membaca dan mendeteksi keberadaan akun palsu milik pelaku menyebabkan pelaku dengan mudahnya melakukan tindak kejahatan demi mencapai suatu keuntungan pribadi.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut maka dapat dikatakan dalam peristiwa yang terjadi dan dilakukan oleh pelaku pemanfaatan kegagalan malfungsi sistem pada pembayaran item gim online, pihak penyelenggara sistem elektronik pada sistem pembayaran tersebut mestilah juga turut menjadi bagian dalam penyelesaian persoalan-persoalan

yang dalam hal ini termasuk dalam ranah Informasi dan Transaksi Elektronik. Sehingga penegakan hukum dalam hal ini tidak hanya terkait dengan tindakan yang dilakukan oleh pelaku saja, melainkan keseluruhan keterkaitan yang berhubungan dengan penyelenggaraan sistem elektronik tersebut nantinya. Hal ini bertujuan dalam menjunjung tinggi nilai dan rasa keadilan sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan dan diwujudkan, demi terciptanya tujuan dan cita-cita dari hukum yang telah berlangsung saat ini yaitu kepastian hukum, keadilan hukum, maupun kemanfaatan hukum.

Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Merujuk pada penggunaan teknologi yang saat ini semakin diterapkan hampir pada sebagian besar bidang-bidang kehidupan, nyatanya tidak semua memanfaatkan hal tersebut untuk tindakan yang dinilai positif. Artinya masih ada beberapa oknum yang memanfaatkan akses atas kemajuan teknologi tersebut untuk melakukan suatu tindakan yang secara faktual jelas melanggar aturan dan bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

1. Pemanfaatan malfungsi atas ketidakmampuan sistem pembayaran mencatat transaksi pembayaran item gim online oleh pelaku

Pertama perlu diketahui mengenai tindakan yang dilakukan oleh pelaku. Pelaku adalah seorang pengguna aplikasi gim online smartphone sudah hampir sejak lama. Pelaku secara aktif

memainkan permainan tersebut dan sering melakukan pembelian terhadap item-item pada sistem permainan gim online tersebut. Atas kebiasaan itu pula peristiwa pidana yang dilakukan oleh pelaku bermula. Pada satu kesempatan pelaku diyakini melakukan kegiatan seperti halnya yang biasa dilakukan, yaitu pelaku ingin melakukan pembelian item pada sistem gim online tersebut. Namun diketahui pelaku berdasarkan keterangannya telah sebelumnya melihat tutorial bagaimana cara melakukan tindakan *cheat* (tindakan curang demi mendapatkan suatu keuntungan) pada sistem gim online tersebut.

Pelaku diketahui melakukan percobaan berdasarkan apa yang telah dipelajarinya, dengan bermodalkan rekening pada *mobile banking* BCA yang dimilikinya. Pelaku berusaha menggunakan sebuah virtual akun bank lain dengan mengubah beberapa angka-angka dan kode pada sistem pembayarannya, sehingga pada akhirnya tindakan pelaku tidak dapat terdeteksi oleh sistem pembayaran gim online tersebut yang diselenggarakan oleh UNIPIN sebagai pihak yang bekerjasama dengan pihak gim online.

Tindakan pelaku tersebut jelas telah melanggar ketentuan dalam penyelenggaraan dan penggunaan teknologi sesuai dengan ketentuan yang berlaku termasuk dalam keberadaan undang-undang nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Belum sampai disitu saja, setelah diketahui pelaku berhasil melakukan tindakan pemanipulasian akun rekening *mobile banking* miliknya menggunakan virtual akun bank lain,

pelaku kemudian melanjutkan tindakannya untuk melakukan pembelian item pada gim online tersebut menggunakan sistem yang disediakan oleh pihak UNIPIN.

Pertama mengenai perbuatan pelaku yang melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian sistem (malfungsi) dengan menggunakan *cheat* berupa penggunaan virtual akun palsu dengan mengganti kode-kode serta angka sehingga seolah-olah merupakan akun resmi milik salah satu bank yang bekerja sama dengan pihak perusahaan gim online tersebut. Berdasarkan ketentuan pasal 30 ayat (1) setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan /atau sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun. Adapun ketentuan lainnya mengacu pada ayat (3) Pasal tersebut yaitu setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Adapun akibat pelanggaran atas ketentuan pasal 30 ayat (1) dan ayat (3) Undang-Undang ITE tersebut, pelaku jelas dapat dijatuhi sanksi pidana sebagaimana dimuat pada pasal 46 ayat (1), yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling bank Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah). Sedangkan apabila merujuk pada ayat (3) pasal 46 tersebut pelaku dapat dijatuhkan sanksi pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling

banyak Rp 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).

Selanjutnya terhadap tindakan pelaku yang menggunakan virtual akun palsu bank lain dalam melakukan aksinya, pada akhirnya menyebabkan kerugian berupa terganggunya sistem informasi pada bank. Hal ini berindikasi pada gagalnya sistem informasi bank membaca dan melacak data rekening virtual dari akun palsu yang diciptakan pelaku untuk menembus sistem tersebut.

Tindakan tersebut secara jelas bertentangan dengan ketentuan pasal 33 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada pasal tersebut disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Hal tersebut jelas menyebabkan dapat dijatuhkannya sanksi pidana terhadap pelaku sesuai dengan ketentuan pasal 49 Undang-Undang ITE yaitu Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 33 dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah). Maka aparat penegak hukum dalam hal ini seharusnya juga menjerat pelaku dengan menggunakan pasal terkait dengan tindakan pelaku yang mengganggu keberlangsungan suatu sistem informasi.

2. Tindakan pengulangan perbuatan yang dilakukan pelaku atas malfungsi yang

terjadi pada sistem pembayaran transaksi item gim online

Mengenai perbuatan yang dilakukan oleh pelaku, diketahui pelaku tidak hanya melakukan tindakan tersebut sekali melainkan secara berkali-kali. Pelaku yang merupakan seorang pengguna aplikasi gim online smartphone sudah hampir sejak lama, akibat berhasil melakukan tindakan pemanfaatan malfungsi sistem pembayaran pada transaksi pembelian item gim online, merasa akibat keuntungan yang terus diterimanya dan keberhasilan melakukan tindakan curang tersebut terus berusaha mengulangi perbuatannya itu.

Pelaku secara aktif memainkan permainan tersebut dan sering melakukan pembelian terhadap item-item pada sistem permainan gim online secara melawan hukum menggunakan *cheat* tersebut. Atas kebiasaan itu pula pelaku mendapatkan keuntungan secara terus menerus hingga akhirnya kasus ini terungkap. Pada beberapa kesempatan bahkan pelaku diyakini melakukan kegiatan seperti halnya yang biasa dilakukan, yaitu pelaku ingin melakukan pembelian item pada sistem gim online dan kemudian melakukan penjualan kembali kepada pihak pengguna gim online lainnya untuk mendapatkan keuntungan yang lebih lagi.

Pelaku seperti yang telah diketahui melakukan perbuatan tindakan pemanfaatan malfungsi sistem tersebut berdasarkan apa yang telah dipelajari dan dialaminya, dengan bermodalkan rekening pada *mobile banking* BCA yang dimilikinya. Pelaku berusaha menggunakan sebuah virtual akun bank lain dengan mengubah beberapa angka-angka dan kode secara terus menerus dan

menciptakan suatu pola pada sistem pembayarannya, sehingga pada akhirnya tindakan pelaku terus menerus tidak dapat terdeteksi oleh sistem pembayaran gim online tersebut yang diselenggarakan oleh UNIPIN sebagai pihak yang bekerjasama dengan pihak gim online.

Tindakan pelaku tersebut jelas telah melanggar ketentuan dalam penyelenggaraan dan penggunaan teknologi sesuai dengan ketentuan yang berlaku termasuk dalam keberadaan undang-undang nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Belum sampai disitu saja, setelah diketahui pelaku berhasil melakukan tindakan pemanipulasian akun rekening *mobile banking* miliknya menggunakan virtual akun bank lain, pelaku kemudian melanjutkan tindakannya untuk melakukan pembelian item pada gim online tersebut menggunakan sistem yang disediakan oleh pihak UNIPIN.

Penerapan Unsur Pidana Dalam Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif, karena di satu sisi memberikan kontribusi bagi meningkatnya kesejahteraan, perkembangan dan peradaban manusia, namun di sisi lain menjadi sarana efektif perbuatan melanggar hukum. Teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah perilaku dan pola hidup manusia

secara global, dan mengakibatkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*), serta menghasilkan perubahan di berbagai sektor kehidupan. Perkembangan teknologi informasi berdampak pada revolusi bentuk tindak pidana yang konvensional menjadi lebih modern. Jenis kegiatannya mungkin sama, namun dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini dunia maya, suatu tindak pidana akan lebih sulit diusut, diproses, dan diadili. Tindak pidana yang seringkali berhubungan dengan dunia maya antara lain peretasan yang dilakukan melalui dunia maya (*dunia maya hacking*), yang tidak lagi menjadi tindak pidana konvensional saja, tetapi juga sebagai tindak pidana yang dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini melalui penyalahgunaan media dunia maya.

1. Melakukan tindakan penerobosan sistem elektronik dalam melakukan pembayaran item gim online

Pertama terhadap perbuatan yang dilakukan oleh pelaku yaitu tindakan pemanfaatan kelalaian sistem (*malfungsi*) dengan menggunakan *cheat* berupa penggunaan virtual akun palsu dengan mengganti kode-kode serta angka sehingga seolah-olah merupakan akun resmi milik salah satu bank yang bekerja sama dengan pihak perusahaan gim online tersebut. Terhadap tindakan tersebut jelas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik melarang perbuatan tersebut berdasarkan ketentuan pasal 30 ayat (1) setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan /atau sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun.

Adapun ketentuan lainnya mengacu pada ayat (3) Pasal tersebut yaitu setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

2. Melakukan tindakan penerobosan sistem elektronik dalam melakukan pembayaran item gim online yang menyebabkan terganggunya sistem elektronik

Selanjutnya terhadap tindakan pelaku yang menggunakan virtual akun palsu bank lain dalam melakukan aksinya, pada akhirnya menyebabkan kerugian berupa terganggunya sistem informasi pada bank. Hal ini berindikasi pada gagalnya sistem informasi bank membaca dan melacak data rekening virtual dari akun palsu yang diciptakan pelaku untuk menembus sistem tersebut.

Tindakan tersebut secara jelas bertentangan dengan ketentuan pasal 33 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada pasal tersebut disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Terhadap pemenuhan unsur-unsur pasal tersebut, pertama masih membahas mengenai unsur setiap orang yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut. Adapun terhadap hal ini, setiap orang yang dimaksud dalam

ketentuan pasal tersebut dimaksudkan kepada setiap subjek hukum yakni orang-perseorangan maupun secara bersama-sama maupun berkelompok dalam melakukan kejahatan yang dimaksudkan pada ketentuan pasal 33 tersebut. Pada peristiwa yang menyangkut tentang tindakan seorang pelaku yang melakukan pemanfaatan atas kegagalan sistem pada pembayaran item gim online. Pelaku tersebut jelas termasuk dalam kategori subjek hukum, dan jelas termasuk dalam subjek hukum pada ketentuan yang berlaku dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Unsur kedua masih pada ketentuan pasal 33 tersebut, adalah adanya suatu perbuatan yang dilakukan dengan melanggar hukum dan/atau secara melawan hukum oleh seseorang yang merupakan subjek hukum tersebut. Perbuatan tersebut juga dilakukan atas dasar kesengajaan dengan dibuktikan adanya niat/modus dalam melangsungkan perbuatan tersebut oleh pelaku. Pelaku pada kasus yang terjadi jelas berdasarkan keterangan pelaku yang melakukan tindakan tersebut dengan menerobos dan/atau meretas menggunakan virtual akun palsu, pada akhirnya dapat diketahui pelaku melakukannya demi untuk mendapatkan suatu keuntungan dan pengalihan pertanggungjawaban atas beban pembayaran yang seharusnya ditunaikan oleh pelaku tersebut. Atas dasar tindakan tersebut maka tindakan pelaku telah secara pantas dan memenuhi unsur kedua pada ketentuan pasal 33 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Hal tersebut jelas menyebabkan dapat dijatuhkannya sanksi pidana terhadap pelaku sesuai dengan ketentuan pasal 49 Undang-Undang ITE yaitu Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 33 dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah). Maka aparat penegak hukum dalam hal ini seharusnya juga menjerat pelaku dengan menggunakan pasal terkait dengan tindakan pelaku yang mengganggu keberlangsungan suatu sistem informasi.

3. Melakukan tindakan pemanfaatan melalui penerobosan sistem elektronik dengan mengubah informasi elektronik dengan melawan hukum

Tindakan pelaku juga bertentangan dengan ketentuan pasal 35 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku melakukan tindakan pemanfaatan kelalaian sistem (malfungsi) pada sistem pembayaran pembelian item gim online dengan menggunakan virtual akun palsu. Pelaku melakukan tindakan dengan mengubah angka-angka pada sistem pembayaran tersebut menggunakan virtual akun sehingga seolah-olah akun rekening yang digunakan pelaku adalah asli akun rekening bank yang berafiliasi dengan pihak UNIPIN. Hal tersebut dilakukannya agar sistem pada pembayaran pembelian item gim online.

Merujuk pada pasal 35 UU ITE disebutkan Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan

hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut seolah-olah data yang otentik. Jelas bahwa tindakan yang dilakukan oleh pelaku tersebut dapat memenuhi unsur pidana berdasarkan pasal 35 Undang-Undang ITE.

Pemenuhan unsur-unsur pasal 35 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut, pertama mengenai unsur setiap orang yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut. Adapun terhadap hal ini, setiap orang yang dimaksud dalam ketentuan pasal tersebut dimaksudkan kepada setiap subjek hukum yakni orang-perseorangan maupun secara bersama-sama maupun berkelompok dalam melakukan kejahatan yang dimaksudkan pada ketentuan pasal 35 tersebut. Pada peristiwa yang menyangkut tentang tindakan seorang pelaku yang melakukan pemanfaatan atas kegagalan sistem pada pembayaran item gim online. Pelaku tersebut jelas termasuk dalam kategori subjek hukum, dan jelas termasuk dalam subjek hukum pada ketentuan yang berlaku dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Hal tersebut jelas menimbulkan akibat hukum terhadap pelaku berupa sanksi pidana berdasarkan ketentuan pasal 51 ayat (2) yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 36 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan /atau denda paling banyak Rp12.000.000.000.00

(dua belas miliar rupiah). Maka jelas saja seharusnya pelaku tindakan pemanfaatan kelalaian fungsi sistem (malfungsi) pada sistem pembayaran transaksi pembelian item gim online dapat dijerat berdasarkan ketentuan pasal tersebut.

KESIMPULAN

1. Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik oleh pelaku antara lain pemanfaatan malfungsi atas ketidakmampuan sistem pembayaran mencatat transaksi pembayaran item gim online oleh pelaku serta tindakan pengulangan perbuatan yang dilakukan pelaku atas malfungsi yang terjadi pada sistem pembayaran transaksi item gim online.
2. Ketentuan Hukum Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik antara lain Ketentuan hukum mengenai perbuatan pelaku dalam memanfaatkan kelalaian fungsi sistem (malfungsi) pada transaksi pembelian item gim online pada pasal 30-35 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Ketentuan hukum mengenai kelalaian fungsi sistem (malfungsi) pada transaksi pembelian item gim online yang diselenggarakan oleh

pihak UNIPIN dan bank berdasarkan ketentuan pasal 15-16 Undang-Undang ITE tersebut.

3. Pemenuhan Unsur Pidana Dalam Pemanfaatan Malfungsi Sistem Pembayaran Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yaitu Melakukan tindakan penerobosan sistem elektronik dalam melakukan pembayaran item gim online berdasarkan pasal 30 Jo. pasal 46 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Melakukan tindakan penerobosan sistem elektronik dalam melakukan pembayaran item gim online yang menyebabkan terganggunya sistem elektronik berdasarkan pasal 33 Jo. pasal 49 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik serta Melakukan tindakan pemanfaatan melalui penerobosan sistem elektronik dengan mengubah informasi elektronik dengan melawan hukum berdasarkan pasal 35 Jo. pasal 51 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Achmad Ali, (2015), *Menguak Tabir Hukum*, Jakarta:Kencana
- A'an Efendi, (2017), *Teori Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika
- Agus Rusianto, (2016), "Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana Tinjauan Kritis Melalui Konsistensi Antara Asas, Teori, dan Penerapannya" Kencana Jakarta
- Badan Pusat Statistik, (2018), "Statistik Kriminal 2018" Jakarta : Badan Pusat Statistik,
- Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, (2015), *Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan Dan Penerapan*, Jakarta: Rajawali Pers
- Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang, (2018), *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika
- Munir Fuady, (2018), "Metode Riset Hukum Pendekatan Teori dan Konsep" Jakarta:Rajawalipers
- Maskun, (2013), "Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar" Kencana Jakarta
- Nurdiman Munir, (2017), *Pengantar Hukum Siber Indonesia*, Depok: Raja Grafindo Persada
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, (2013), "Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat", Jakarta : Rajawalipers
- Shinta Agustina dkk, (2016), "Penjelasan Hukum Unsur Melawan Hukum" Judicial Sector Support Program : Jakarta
- Yunus Huesin Dkk, (2018), *Tipologi Dan Perkembangan Tindak Pidana Pencucian Uang/Yunus Husein Dan Roberts K*, Depok: Rajawali Pers

Peraturan Perundang-undangan

- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

KITAB SUCI

Kitab Suci Al-Qur'an, Departemen Agama Republik Indonesia, diterbitkan oleh: KALIM : Banten

JURNAL

- A.ACO AGUS, Penanganan Kasus Cyber Crime Di Kota Makassar (Studi Pada Kantor Kepolisian Resort Kota Besar Makassar), dalam jurnal *Supremasi*, Volume XI Nomor 1, April 2016.
- Hetty hasannah, "Tindak Pidana Perjudian Melalui Dunia maya (Dunia maya Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", dalam jurnal *Majalah Ilmiah Unikom* Vol.8, No. 2, 2013.

WEBSITE

Tribun Manado, "Gara-Gara E-Voucher Mobile Legend, Wanita ini Bobol Uang di Bank 1,85 Miliar ini Kronologinya" dari *Tribunnews.com*, diakses pada tanggal 19 Mei 2019 Pukul 15:44 WIB