

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan pesat pada era globalisasi mempengaruhi perkembangan teknologi sehingga memberi manfaat besar bagi dunia dan memiliki peran penting dalam kehidupan makhluk hidup sehari-hari. Teknologi merupakan berbagai fasilitas yang menyediakan barang-barang untuk keberkelangsungan kenyamanan hidup manusia.

Dengan seiring berjalannya waktu teknologi sudah banyak digunakan diseluruh dunia selain untuk kemajuan komunikasi juga mempunyai dampak dalam kemajuan pendidikan, kesehatan dan bisnis.

Dalam teknologi dunia maya atau dinamakan internet (*interconnection network*) merupakan tanda berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya kehadiran internet sehingga banyak dimanfaatkan oleh banyak orang termasuk didalamnya para pelaku usaha yang meningkatkan usaha nya untuk lebih efektif. Teknologi internet dimanfaatkan oleh sektor perdagangan yang disebut istilah electronic commerce (*e-commerce*).¹

E-commerce berpotensi besar terhadap pengembangan volume bisnis dunia maya dan selalu mengalami perkembangan yang signifikan.² Sehingga hal ini dapat memudahkan para pihak penjual mengembangkan usaha mereka dengan menawarkan barang atau jasa baik lintas Negara maupun antar negara. Dan sebaliknya, hal ini juga dapat menguntungkan para pihak pembeli mudah menemukan barang atau jasa berdasarkan keinginan dan kebutuhan pribadi dengan menghemat waktu, tenaga dan materi yang akan dikeluarkan.

Di samping adanya keuntungan melakukan transaksi *e-commerce* terkadang dalam proses jual beli *online* bisa menyebabkan adanya suatu masalah baik pihak penjual dan pihak pembeli Di karena ketika membuat suatu kesepakatan tidak ada

¹ Rie, *E-commerce*, <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/12/19/645/e-commerce/>.

² Nandang S., *Cyberlaw: Problem dan Prospek Pengaturan Aktivitas Internet*, Jurnal Hukum, Nomor 16 Volume 8, FH UII, 2001, hlm. 2.

nya sebuah pertemuan secara langsung namun untuk meningkatkan kenyamanan, pihak pembeli dapat memilih untuk bertransaksi secara langsung bertemu dengan pihak penjual yang disebut dengan sistem COD (*cash on delivery*) dan hanya bisa dilakukan jika kedua pihak berada dalam satu lokasi yang sama sementara itu pembeli dapat membayar produk pesanan nya berupa uang tunai, atau digital.

Meskipun dalam perjanjian tersebut sudah melakukan kesepakatan namun dalam praktek nya masih sering terjadi perselisihan antara pihak penjual dan pembeli, beberapa bentuk perselisihan pada umumnya memang kerap sekali pihak pembeli merasa dirugikan namun berdasarkan kasus yang ada pihak penjual juga sering merasa dirugikan seperti ketika sudah melakukan kesepakatan dan sudah mengatur waktu beserta tempat untuk bertransaksi secara langsung Lalu ketika di waktu nya si pihak pembeli tidak ikut datang bertemu secara langsung dan tidak memberitahukan informasi atau alasan yang pasti kepada pihak penjual. Ada nya wanprestasi tersebut menjadikan pembeli wajib memenuhi tanggung jawab nya untuk menyelesaikan pelunasan harga bersamaan dengan penyerahan barang berdasarkan dari peraturan yang diberlakukan.

Sesuai dengan pasal 1320 ayat (1) KUHPerdara menyatakan kesepakatan pihak pembeli dengan penjual sebagai persyaratan adanya perjanjian, yaitu :

- a. Kata sepakat antara mereka yang mengikat diri dalam perjanjian
- b. Adanya sesuatu hal tertentu
- c. Kecakapan para pihak yang membuat perikatan; dan
- d. Adanya sebab yang diperbolehkan atau halal.³

Sesuai latar belakang yang sudah dikemukakan, sehingga kami penulis ingin meninjau dan melakukan penelitian lebih dalam dan akan menuangkan dalam bentuk penulisan Skripsi dengan judul **“Pembatalan Sepihak Pada Perjanjian Jual Beli Online dengan Metode Cash on Delivery (COD)”**.

B. Rumusan Masalah

³ Agus Y. H., *Hukum Perjanjian (Asas Proporsionalitas dalam Kontrak Komersial)* Edisi 1, Ctk. Pertama, Kencana Group, Jakarta, 2010, hal. 157.

Sesuai latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, sehingga penulis merumuskan rumusan masalah di bawah ini:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap penjualnya?
2. Apa akibat hukum apabila pembeli menolak menerima dan membayar pemesanannya?
3. Apa bentuk tanggung jawab yuridis atas pembatalan sepihak dalam perjanjian jual beli *e-commerce*?

C. Tujuan Penelitian

Dalam hal ini berikut tujuan penelitian dari penulisan tersebut adalah:

1. Bertujuan mengetahui upaya hukum dari pihak penjual yang dirugikan.
2. Bertujuan mengetahui akibat hukum apabila pembeli menolak menerima dan membayarkan pemesanannya.
3. Bertujuan mengetahui tentang tanggung jawab yuridis atas pembatalan sepihak dalam perjanjian jual beli *e-commerce*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diterapkan penulis dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini menjadi manfaat bagi masyarakat agar dapat memiliki pemahaman tentang permasalahan yang sudah diteliti.
- b. Dapat menambah ilmu masyarakat tentang hukum perjanjian yang pada umumnya sudah sering terjadi ditengah tengah masyarakat

2. Manfaat Praktis

- a. Dengan penelitian ini mampu memberi penjelasan mengenai sebuah peraturan yang mengatur tentang ada nya suatu perjanjian
- b. Memberitakan tentang ada nya hak kewajiban serta tanggung jawab kepada yang terlibat dalam transaksi *online*.

1.5. Kerangka konsepsi dan teori

a. Kerangka Konsepsi Perjanjian

Perjanjian dalam KBBI disebutkan “persetujuan tertulis ataupun lisan yang dibuat kedua belah pihak atau lebih, setiap pihak akan menyepakati dan mentaati berbagai hal yang disebutkan dalam persetujuan tersebut”.⁴

Berdasarkan pasal 1313 KUHPdata “Persetujuan merupakan perbuatan satu orang ataupun lebih mengikatkan diri nya pada satu orang ataupun lebih”⁵. Adapun berbagai pendapat pakar hukum mengenai pengertian perjanjian. R. Subekti mengemukakan perjanjian ialah “peristiwa ketika seseorang mengucapkan janji kepada orang lain atau dua orang yang saling menngucapkan janji melakukan suatu hal”.⁶

Defenisi perjanjian sering disejajarkan dalam istilah kontrak. Sah nya perjanjian harus memenuhi syarat pertama yaitu para pihak harus sepakat. Kesepakatan yaitu “kesesuaian pernyataan kehendak antar individu atau lebih dengan pihak lain. Kesesuaian tersebut yaitu pernyataan, karena kehendak tersebut tidak bisa diketahui/ dilihat orang lain”.⁷

Sebuah perjanjian dianggap tidak akan sah apabila terkandung unsur penipuan ataupun paksaan seperti pada pasal 1321 KUHPdata mengemukakan bahwa didalam perjanjian terdapat kekhiklafan, penipuan ataupun paksaan, sehingga dalam perjanjian tersebut menjadi cacat kehendak dan karena itu perjanjiannya dinyatakan tidak sah (batal). Cacat kehendak bermakna “salah satu pihak sesungguhnya tidak mengkehendaki isi perjanjian tersebut. Seseorang dinyatakan sudah membuat kontrak secara khilaf dimana orang tersebut saat membuat kontrak dipengaruhi kesan dan pandangan yang ternyata salah”.⁸

⁴ Depdiknas.2005. *Kamus Besar Ikthasar Indonesi Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka. Hlm.458

⁵ Sudarsono. 2007. *Kamus Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm.363

⁶ R. Subekti. 2006. *Aneka Perjanjian*. Bandung: Penerbit Press Citra Aditya Baktih, hlm. 1

⁷ Salim HS. 2004. *Perkembangan Hukum Jaminan Di Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. Hlm. 33

⁸ H.R Daeng N.. 2006. *Contract Drafting*. Edisi Revisi. Samarinda: Cetakan Ke 2. Universitas Samarinda. hlm. 86

b. Teori Asas Pacta Sunt Servanda

Asas *pacta sunt servanda* asalnya dari bahasa latin dengan makna janji harus di tepati. Asas pacta sunt servanda ditemukan pada pasal 1338 ayat (1) dan ayat (2) KUHPerdara bahwa, seluruh pembuatan perjanjian berlaku sebagai undang-undang secara sah bagi pihak pembuat. Perjanjian tersebut tidak bisa ditarik kembali terkecuali melalui kesepakatan dua belah pihak ataupun karena alasan oleh undang-undang sudah dinyatakan cukup.

Asas pacta sunt servanda dibutuhkan pada tahap prakontraktual (sebelum terbentuk kontrak) hal ini dikarena mempunyai kaitan bersama niat baik dari subyek perjanjian sebelum mewujudkan dan menetapkan perjanjian. Asas ini juga menjadi landasan utama pemenuhan kinerja para pihak yang patut dijalankan dan tidak bisa diubah oleh sepihak sehingga tidak menimbulkan kerugian kepada satu pihak.