

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi merupakan istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. Teknologi Informasi menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat, transformasi dari teknologi masa lalu menjadi teknologi yang lebih canggih mudah dan cepat. Tidak dapat disangkal bahwa salah satu penyebab utama terjadinya era globalisasi yang datangnya lebih cepat dari dugaan semua pihak adalah karena perkembangan pesat teknologi informasi. Tidak ada yang dapat menahan lajunya perkembangan teknologi informasi. Keberadaannya telah menghilangkan garis-garis batas antar negara dalam hal *flow of information*. Tidak ada negara yang mampu untuk mencegah mengalirnya informasi dari atau ke luar negara lain, karena batasan antara negara tidak dikenal dalam *virtual world of computer*.

Peranan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah menempatkan pada posisi yang amat strategis karena menghadirkan suatu dunia tanpa batas, jarak, ruang, dan waktu, yang berdampak pada peningkatan produktivitas dan efisiensi. Pengaruh globalisasi dengan penggunaan sarana teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat, dan berkembang dalam tatanan kehidupan baru yang mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, pertahanan, keamanan, dan penegakan hukum. Teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat, dan telah memasuki berbagai sektor kehidupan baik sektor pemerintahan, sektor bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan, dan kehidupan pribadi. Dalam dunia bisnis, perkembangan teknologi informasi membawa perubahan yang sangat besar. Dengan adanya internet, bisnis dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Keunggulan bisnis

yang dapat diperoleh dari internet adalah komunikasi global dan interaktif, menyediakan informasi dan pelayanan yang sesuai kebutuhan konsumen, dan meningkatkan kerja sama.<sup>1</sup>

Teknologi informasi sangat berpengaruh dalam dunia bisnis untuk memperluas cakupan bisnis tersebut didunia maya. Perkembangan teknologi informasi memberi kemudahan bagi pelaku bisnis untuk memperoleh informasi demi menunjang aktivitas bisnisnya. Berbagai hal yang dulu membutuhkan biaya besar dan waktu yang lama, kini dapat diselesaikan dengan mudah dan dalam waktu yang singkat. Perkembangan ini tentunya banyak memberi dampak positif bagi pelaku bisnis maupun masyarakat lainnya, selain memperoleh kemudahan, banyak juga manfaat lain yang dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Perkembangan ini banyak diterima masyarakat dari berbagai kalangan baik anak muda maupun orang tua mereka sangat merasakan manfaat dari kemudahan ini. Bagi pelaku bisnis sendiri hal ini tentunya membuka peluang untuk mengembangkan bisnisnya, bahkan hampir semua pebisnis banyak memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini karena menurut mereka banyak sekali keuntungan yang diperoleh jika teknologi informasi dimanfaatkan dengan baik di era digital ini. Jika digunakan dengan bijak teknologi informasi lebih banyak memberikan peluang untuk mencari uang dibandingkan dengan mereka yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk tindak kejahatan.

Salah satu pemanfaatan dari teknologi informasi dan komunikasi dalam sektor bisnis ini adalah *e-commerce*. Perdagangan elektronik (*electronic commerce* atau *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan,

---

<sup>1</sup> Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009, hal 39-40

pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Industri teknologi informasi melihat kegiatan e-commerce ini sebagai aplikasi dan penerapan dari *e-bisnis* (e-business) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti transfer dana secara elektronik, SCM (supply chain management), pemasaran elektronik (e-marketing), atau pemasaran online (online marketing), pemrosesan transaksi online (online transaction processing), pertukaran data elektronik (electronic data interchange/EDI), dan sebagainya.<sup>2</sup>

*E-commerce* sudah menjadi kebutuhan karena mampu memberi kemudahan dalam aktivitas masyarakat sehari-hari. Hampir semua barang yang dibutuhkan oleh masyarakat tersedia dalam *e-commerce* dan calon pembeli lebih praktis mencari produk yang mereka inginkan. Baik transaksi jual beli maupun pembayaran digital dapat dilakukan dengan mudah melalui internet dan perangkat telepon genggam, kapan saja dan dimana saja. Selama beberapa tahun terakhir, berbagai platform *e-commerce* bermunculan di tanah air dan tumbuh dengan drastis. Sektor *e-commerce* pun turut berperan mempengaruhi perkembangan ekonomi digital Indonesia dan pemberdayaan UMKM. Geliat *e-commerce* di tanah air tentu menimbulkan persaingan yang tak dapat dihindari. Berbagai platform berlomba untuk menjadi *top of mind* bagi para penggunanya. Banyak *marketplace* yang berkembang pesat karena semakin banyak minat masyarakat yang menggunakannya sebagai kemudahan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pada *marketplace* seseorang dapat berbelanja maupun menjual produk mereka dengan sangat mudah. Kemudahan itu didukung dengan segala fasilitas yang diberikan oleh *marketplace* tersebut,

---

<sup>2</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan\\_elektronik](https://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan_elektronik) diakses pada tanggal 9 September 2020

jadi semakin menarik minat penjual dan pembeli untuk bergabung pada *marketplace* tersebut. Meskipun dalam *marketplace* terdapat banyak penjual atau toko yang tersedia sehingga menimbulkan banyak persaingan yang ketat namun tidak mengurangi minat masyarakat untuk menjual atau membeli barang pada *marketplace* tersebut karena disini produk yang mereka jual akan dipublikasikan secara bersamaan jika pembeli mencari suatu barang maka akan muncul semua barang serupa dari berbagai macam toko. Bedanya hanya antara toko yang bertuliskan *star seller*, *shopee mall*, ataupun yang lainnya seperti yang terdapat pada aplikasi shopee yang memungkinkan lebih banyak menarik perhatian konsumen untuk membeli produk dari toko yang berlabel tersebut.

Salah satu *marketplace* yang sangat diminati saat ini adalah shopee. Shopee merupakan situs e-commerce yang berkantor pusat di Singapura di bawah naungan SEA Group (sebelumnya dikenal dengan nama Garena), yang didirikan pada 2010 oleh Forrest Li. Shopee pertama kali diluncurkan di Singapura pada tahun 2015, dan sejak itu memperluas jangkauannya ke Malaysia, Thailand, Taiwan, Indonesia, Vietnam, dan Filipina. Mulai tahun 2019, shopee juga sudah aktif di Negara Brazil, menjadikannya Negara pertama di Amerika Selatan dan luar asia yang dikunjungi shopee. Pada tahun 2017, platform ini mencatat 80 juta unduhan aplikasi dengan lebih dari 4 juta penjual dan lebih dari 180 juta produk aktif. Pada kuartal ke empat tahun 2017, shopee melaporkan nilai perdagangan bruto (GMV) sebesar US\$ 1,6 miliar, naik 206 persen dari tahun sebelumnya. Shopee memiliki nilai total GMV pada tahun 2018 sebesar US\$ 2,7 miliar, naik 153 persen dari tahun 2017. Di Malaysia, shopee menjadi portal perdagangan elektronik ke-3 yang paling banyak dikunjungi di Q4 2017, menggantikan lelong dan melampaui peringkat Lazada sebagai aplikasi terbaik di Google Play dan iOS App store. Demikian pula di kalangan konsumen di Indonesia, survey yang dilakukan pada bulan Desember 2017 oleh *TheAsianParent* Indonesia (73%) diikuti oleh Tokopedia (54%), Lazada (51%), dan Intagram (50%).<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> <https://id.m.wikipedia.org/wiki/shopeeSt> diakses pada tanggal 9 September 2020

Fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh shopee menjadikan *marketplace* ini berkembang sangat pesat dan semakin diminati oleh masyarakat yang ingin berbelanja maupun menjual produk mereka. Tidak hanya itu, shopee seringkali menawarkan promo menarik untuk menambah minat masyarakat seperti voucher gratis ongkir, *cashback*, *flash sale*, dan berbagai promo lainnya. Hal itu menjadi daya tarik sendiri bagi masyarakat yang ingin berbelanja kebutuhan mereka tanpa perlu keluar rumah, hanya dari ponsel mereka sudah dengan mudah membeli produk yang mereka inginkan. Harga produk yang dijual dalam shopee pun relatif murah dibanding dengan online shop lainnya, di shopee banyak produk yang banting harga besar-besaran. Walaupun kadang produk yang diterima kualitasnya tidak sesuai harapan, namun tidak mengurangi minat masyarakat untuk membeli produk di shopee karena terdapat layanan pengembalian barang. Masyarakat tetap mempercayakan shopee untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka karena fitur-fitur yang jarang ditemukan pada *marketplace* lain.

Salah satu fitur layanan terbaru dari shopee adalah *SPayLater*. *PayLater* adalah fasilitas keuangan yang memungkinkan metode pembayaran dengan cicilan tanpa kartu kredit. Beberapa *platform fintech* saat sedang seru membahas mengenai cara kredit terbaru ini. Bahkan fitur ini juga banyak dimiliki mulai dari *e-commerce ticketing* liburan hingga *marketplace-marketplace* demi memfasilitasi siapa saja yang hendak liburan ataupun berbelanja. Untuk menggunakan *PayLater* ini sangat mudah. Misalnya, jika kita ingin menggunakan *PayLater*, tinggal unduh saja *platform-platform* yang memiliki *PayLater* untuk belanja atau mempersiapkan liburan.<sup>4</sup>

Pada *platform* shopee, *SPayLater* yang awalnya disebut sebagai Shopee *PayLater* digunakan untuk memudahkan masyarakat untuk berbelanja tanpa

---

<sup>4</sup> <https://sis.binus.ac.id/2020/01/30/apa-itu-paylater/> diakses pada tanggal 9 September 2020

perlu mengeluarkan uang terlebih dahulu karena telah disediakan dana dari *SPayLater* yang kemudian dana tersebut baru dikembalikan pada bulan berikutnya. Hal ini tentu saja ada kelebihan serta kekurangan dalam penggunaan fitur ini, kelebihanannya *SPayLater* sangat membantu masyarakat untuk dapat berbelanja walaupun belum memiliki uang, sedangkan kekurangannya pada tanggal jatuh tempo namun pengguna belum bisa melunasi tagihan *SPayLater* maka akan dikenakan tagihan sebesar 5% dari total tagihan tersebut, dan pengguna juga akan terus ditagih melalui telepon oleh *debt collector* dari pihak *SPayLater*. Jika ingin menggunakan fitur ini sebaiknya hanya digunakan pada keadaan mendesak dan untuk membeli barang-barang yang dibutuhkan saja, semua kemudahan yang diberikan bukan untuk menjadikan konsumtif. Segala hal harus dipertimbangkan terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk menggunakannya.

Jika ada kekhawatiran dalam menggunakan *PayLater*, kini *PayLater* sudah terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Jadi, semua syarat dan ketentuan untuk kredit di *PayLater* pastinya harus sesuai dengan aturan OJK yang tidak akan merugikan kita sebagai nasabah. Siapa pun bisa mendaftar dan menjadi nasabah, maka siapa pun yang mengajukan kredit juga pasti akan disetujui. Tidak seperti bank lainnya yang butuh melakukan survei terlebih dahulu terhadap calon debitur, kredit di *PayLater* bisa saat itu juga dipakai.<sup>5</sup>

Seperti yang disebutkan pada kutipan diatas, penggunaan *SPayLater* diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Namun demikian tetap ada keuntungan dan risiko kerugian bagi para pengguna *SPayLater*. Keuntungan ini misalnya proses cepat dan praktis, cicilan bervariasi, dan banyak promo

---

<sup>5</sup> <https://sis.binus.ac.id/2020/01/30/apa-itu-paylater/> diakses pada tanggal 9 September 2020

menarik. Sedangkan penggunaan *SPayLater* juga tidak terlepas dari risiko kerugian yang didapat oleh pengguna, seperti berpotensi boros dan menambah utang, mengganggu manajemen keuangan pribadi, mempengaruhi skor kredit di *BI Checking*, ancaman keamanan identitas, bunga serta denda yang akan dikenakan selama penggunaan fitur ini. Fitur *SPayLater* diawasi oleh OJK artinya sangat mempengaruhi skor kredit di *BI Checking*. *BI Checking* atau *IDI Historis* adalah informasi terkait dengan kemampuan individu dalam membayar utangnya. Seluruh informasi didalam *BI Checking* dapat diakses oleh lembaga keuangan bank maupun bukan bank yang berarti kemampuan dalam melunasi cicilan atau tagihan *PayLater* jelas akan mempengaruhi penilaian kamu dimata para calon kreditur dimasa depan. Singkatnya, jika pembayaran *PayLater* sering menunggak, reputasi kredit pun menjadi lebih buruk dan bisa berdampak pada penolakan ketika mengajukan kredit yang jumlahnya lebih besar dan lebih penting, seperti kredit property atau kendaraan bermotor.

Layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi seperti *PayLater* telah diatur pada Pasal 1 angka (3) Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) No. 77/POJK.1/2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi yang menyatakan bahwa Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi adalah penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam

dalam mata uang rupiah secara langsung melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet.

Sesuai dengan fenomena perkembangan ilmu teknologi yang sangat pesat, maka untuk melakukan kegiatan apapun saat ini sudah sangat mudah dijangkau. Melalui internet, seseorang bisa mendapatkan berbagai situs yang mengandung berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, saat ini pinjaman atau kreditpun bisa kita lakukan secara online tanpa harus melalui proses yang panjang. Adanya pinjaman online seperti pada *SPayLater* semakin memudahkan kita untuk mendapatkan pinjaman dalam memenuhi kebutuhan kita. Adapun yang dimaksud dengan kredit berdasarkan Pasal 1 angka (11) Undang-Undang No. 10 Tahun 1998 tentang Perbankan disebutkan bahwa: “Kredit adalah penyediaan uang atau tagihan uang yang dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antara bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi utangnya setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian bunga”. Sementara menurut Pasal 3 ayat (1) huruf d Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial (PBI 19/2017), salah satu kategori penyelenggaraan pembiayaan, dan penyediaan modal. Contoh kategori pinjaman (*lending*), pembiayaan (*financing* atau *funding*) antara lain layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi (*peer-to-peer lending*) serta pembiayaan atau penggalangan dana berbasis teknologi informasi (*crowd-funding*).

Pada umumnya, perjanjian kredit secara konvensional di bank terlebih dahulu dilaksanakan dengan kesepakatan antara bank dan nasabah untuk melakukan perjanjian kredit, kemudian para pihak menandatangani perjanjian kredit, dan setelah itu nasabah mendapatkan uang yang telah diperjanjikan. Namun dalam perjanjian kredit online secara elektronik pada *PayLater*, para pihak yang terlibat adalah pihak marketplace sebagai pemberi pinjaman dan pengguna yang telah aktivasi *PayLater* sebagai penerima pinjaman. Proses perjanjian dan pencairan pinjaman uang elektronik pada *PayLater* juga lebih mudah dibanding perjanjian kredit yang ada pada bank. Pengajuan kredit secara online ini juga tidak memerlukan survey kepada pengguna terlebih dahulu, pihak *SPayLater* hanya memerlukan data pribadi dan KTP sebagai syarat pengajuan. Hal ini memudahkan para penggunanya untuk melakukan kredit pada fitur *SPayLater* ini.

Layanan *SPaylater* adalah layanan dan fitur pada *Platform* Shopee yang memberikan limit kredit untuk Fasilitas Pinjaman dan pemberian Fasilitas Pinjaman itu sendiri kepada pengguna *Platform* Shopee, untuk membeli barang atau jasa melalui *Platform* Shopee, dimana Fasilitas Pinjaman diberikan oleh Pemberi Pinjaman melalui *SPayLater Powered by CF* atau *SPayLater Powered by LDN* bergantung kepada produk dan/atau tenor angsuran dari Fasilitas Pinjaman itu sendiri. *SPayLater* merupakan terobosan metode pembayaran baru dari Shopee untuk para pengguna setianya. Untuk mendapatkan fitur ini, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi terlebih dahulu seperti, akun Shopee harus terdaftar dan terverifikasi, akun Shopee sudah berusia 3 bulan, akun Shopee sering digunakan untuk bertransaksi, dan harus update aplikasi Shopee versi terbaru.<sup>6</sup>

*SPaylater* adalah layanan fitur terbaru yang diberikan shopee untuk memberikan pinjaman ke pengguna hingga Rp. 750.000. Shopee akan

---

<sup>6</sup> <https://shopee.co.id/inspirasi-shopee/> diakses pada tanggal 9 September 2020

memberikan pinjaman instan hingga Rp. 750.000 yang memberikan kemudahan untuk membayar dalam waktu 1 bulan dengan fasilitas cicilan 1 sampai 6 bulan tanpa memerlukan kartu kredit. Pengguna juga dapat mengajukan penambahan limit sebanyak 1x. *SPaylater* juga tidak memiliki minimum transaksi selama memiliki limit pinjaman. Namun Shopee memberikan persyaratan untuk pengguna yang ingin mengaktifkan fitur *SPayLater* ini. Berikut syarat ketentuan berbelanja menggunakan *SPayLater*:

1. Pengguna dapat *checkout* sebanyak mungkin sesuai dengan limit pinjaman yang dimiliki
2. Pengguna adalah WNI berusia minimal 17 tahun dan/atau memiliki KTP untuk mengaktifkan *SPayLater*
3. Pengguna tidak boleh mengubah metode pembayaran dan membatalkan pesanan selama pengajuan penambahan limit sedang diproses
4. Pengguna tidak dapat menggunakan *SPayLater* untuk membeli produk dari kategori ‘Voucher’
5. Pengguna tidak dapat menggunakan *SPayLater* untuk membeli produk dari Produk Digital.

Melalui fitur *SPayLater*, Shopee menawarkan keuntungan dalam bentuk pinjaman dana instan dengan bunga yang sangat minim kepada para pengguna aktif di aplikasi Shopee. Nantinya setiap pengguna aktif yang terpilih akan mendapatkan limit kredit yang nilainya disesuaikan dengan seberapa tinggi tingkat transaksi pembelian pengguna. Semakin sering berbelanja di Shopee, limit kredit dari *SPayLater* yang akan diterima juga semakin besar. Untuk saat ini limit kredit yang tersedia mulai dari Rp. 750.000,00 – Rp. 1.800.000,00. Sistem pembayaran dan tagihan *SPaylater* mirip seperti metode pembayaran melalui kartu kredit, setelah melakukan transaksi pembelian

menggunakan *SPayLater* nantinya diwajibkan untuk membayar tagihan sesuai dengan periode cicilan yang dipilih saat melakukan transaksi pembayaran diaplikasi Shopee. Tapi tenang saja, fitur *SPayLater* menawarkan kredit bunga yang sangat minim jadi tidak harus khawatir tagihan anda saat melakukan pelunasan cicilan.<sup>7</sup>

*SPayLater* memberi kemudahan dengan menawarkan metode pelunasan cicilan yang bervariasi, seperti melalui transfer bank, *ShopeePay*, maupun indomaret atau i.saku. Kemudahan ini tentunya semakin memberi banyak peluang pengguna yang ingin merasakan kredit tanpa perlu memikirkan bagaimana cara pelunasan cicilan tersebut karena *SPayLater* telah memberikan fasilitas kemudahan untuk penggunaannya. Jika ada kesulitan dalam pelunasan cicilan, pengguna dapat menghubungi *customer service* shopee maka akan langsung direspon sesuai dengan pertanyaan dan keluhan dari pengguna. Pihak shopee sangat terbuka dan menerima keluhan serta masukan dari *customernya*, sehingga tidak perlu khawatir jika suatu saat mengalami kendala selama penggunaan fitur dari shopee.

Dalam penggunaan fitur *SPayLater* para pihak yang terlibat dalam perjanjian sesuai dengan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77/POJK.01/2016 Tahun 2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi adalah pihak pengguna *PayLater* dan pihak *SPayLater Powered by LDN* atau Shopee Pinjam. LDN hanya bertindak sebagai perantara pemberi pinjaman dalam penyelenggaraan layanan, termasuk namun tidak terbatas pada pemberian fasilitas pinjaman. Pengguna *PayLater* harus melakukan pembayaran kembali Fasilitas Pinjaman sesuai dengan jadwal dan ke rekening atau cara pembayaran yang dinyatakan dalam perjanjian pinjaman, dan jika pengguna lalai dalam melakukan pembayar kembali maka pengguna dianggap lalai atau sesuai pada Pasal 1238 tentang wanprestasi. Apabila terjadi perselisihan atau sengketa yang timbul berdasarkan syarat dan ketentuan layanan *SPayLater*, pengguna telah menyetujui dari awal untuk menyelesaikannya dengan itikad baik terlebih dahulu dengan cara musyawarah untuk mencapai mufakat. Apabila sengketa tersebut tidak dapat diselesaikan dengan cara musyawarah, pengguna sepakat untuk menyelesaikan sengketa

---

<sup>7</sup> <https://shopee.co.id/inspirasi-shopee/> diakses pada tanggal 9 September 2020

tersebut ditingkat akhir melalui arbitrase di Indonesia yang diselenggarakan oleh Badan Arbitrase Nasional Indonesia (BANI) yang didirikan pada 30 November 1977 berdasarkan keputusan Kamar Dagang Indonesia No. SKEP/152/DPH/1977, sesuai dengan aturan BANI yang berlaku.<sup>8</sup>

Namun, bagaimana jika dalam pelaksanaan pemberian pinjaman seperti yang terdapat pada *SPayLater* tersebut terdapat unsur yang merugikan bagi pengguna seperti adanya biaya administrasi, denda keterlambatan pembayaran yang dikenakan setiap bulannya, keamanan data pengguna, dan kesalahan sistem pada fitur *PayLater* yang mungkin saja terjadi. Dalam hal ini bagaimana pandangan hukum dalam melindungi para penggunan *Paylater* terutama pada aplikasi Shopee. Oleh karena itu, penulis tertarik membahas permasalahan yang di sebutkan diatas dalam penelitian yang berjudul: ***“Perlindungan Hukum Bagi Konsumen dalam Penggunaan Fitur PayLater pada Marketplace Shopee”***

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas ada beberapa permasalahan yang dapat dikemukakan dalam rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana kepastian hukum dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee?
2. Bagaimana hubungan hukum yang terjadi antara para pihak dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee?

---

<sup>8</sup> <https://help.shopee.co.id/s/article/> diakses pada tanggal 9 September 2020

3. Bagaimana perlindungan hukum dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee apabila terdapat unsur yang merugikan bagi konsumen?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kepastian hukum dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee
2. Untuk mengetahui hubungan hukum antara para pihak dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee
3. Untuk mengetahui perlindungan hukum dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee apabila terdapat unsur yang merugikan bagi konsumen.

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara akademis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang lebih sempurna.

2. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dan memberikan sebuah pemikiran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dibidang hukum khususnya hukum perdata mengenai perlindungan hukum bagi konsumen dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee

3. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan informasi yang sangat berguna bagi masyarakat yang ingin mengetahui mengenai fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu bagi masyarakat yang ingin mengetahui kepastian hukum dalam penggunaan fitur *PayLater* pada *Marketplace* Shopee
- c. Sebagai bahan informasi yang sangat berguna bagi masyarakat yang ingin mengetahui atau sebagai pembelajaran mengenai perlindungan hukum bagi pengguna *SPayLater* apabila terdapat unsur yang merugikan bagi konsumen

#### **E. Terminologi**

1. Perlindungan Hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu di berikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.<sup>9</sup>
2. Menurut Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang UUPK pasal 1 yang dimaksud dengan Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.
3. Dalam Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang dimaksud dengan Perlindungan Konsumen

---

<sup>9</sup> Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, hal 54

adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.

4. *Marketplace* adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi. Penjual tidak perlu bersusah payah dan kebingungan jika ingin berjualan online, karena marketplace sudah menyediakan tempat untuk berjualan online.<sup>10</sup>
5. Shopee adalah situs *e-commerce* yang berkantor pusat di Singapura dibawah naungan SEA Group yang didirikan pada 2009 oleh Forrest Li. Shopee pertama kali diluncurkan di Singapura pada tahun 2015, dan sejak itu memperluas jangkauannya ke Malaysia, Thailand, Taiwan, Indonesia, Vietnam, dan Filipina.<sup>11</sup>
6. *P2P (peer-to-peer) Lending* adalah penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan Pemberi Pinjaman dengan Penerima Pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet.<sup>12</sup>
7. *PayLater* adalah fasilitas keuangan yang memungkinkan metode pembayaran dengan cicilan tanpa kartu kredit.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Wahyuni, "Pengenalan dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk Pelaku UKM Wilayah Cilegon", Jurnal Jurnal Pengabdian Dinamika, Vol. 6, No. 1, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/8758>, 2019

<sup>11</sup> <https://id.m.wikipedia.org/wiki/shopee> diakses pada tanggal 9 September 2020

<sup>12</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/P2P\\_Lending](https://id.wikipedia.org/wiki/P2P_Lending) diakses pada tanggal 1 Maret 2021

<sup>13</sup> <https://sis.binus.ac.id/2020/01/30/apa-itu-paylater/> diakses pada tanggal 9 September 2020

## F. Metode Penelitian

### 1. Metode Pendekatan

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan normatif. Penelitian normatif disebut juga penelitian hukum doktrinal. Pada penelitian hukum jenis ini, acap kali hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas.<sup>14</sup> Oleh karena itu, *pertama*, sebagai sumber datanya hanyalah data sekunder, yang terdiri dari bahan hukum primer bahan hukum sekunder atau data tersier.

### 2. Speksifikasi Penelitian

Speksifikasi Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, atau untuk menentukan penyebaran suatu gejala, atau untuk menentukan ada tidaknya hubungan antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat.<sup>15</sup>

### 3. Sumber Data

#### a. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dengan melakukan penelitian kepustakaan terhadap bahan penelitian yang digunakan meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier, yaitu antara lain:

---

<sup>14</sup> Amiruddin, Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013, hal 118

<sup>15</sup> Ibid, hal 25

- 1) Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mengikat yang didapat dari sumber utama yang mencakup Undang-Undang terkait dengan penelitian yang dibahas yaitu:
  - a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata)
  - b) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
  - c) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
  - d) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
  - e) Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2011 tentang Otoritas Jasa Keuangan
  - f) Peraturan Pemerintah No. 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE)
  - g) Keputusan Menteri perindustrian dan perdagangan republik Indonesia nomor 350/MPP/Kep/12/2001 tentang pelaksanaan tugas dan wewenang badan penyelesaian sengketa konsumen
  - h) Peraturan Otoritas Jasa Keuangan nomor 1 tahun 2014 tentang Lembaga Alternatif Penyelesaian Sengketa di Sektor Jasa Keuangan
  - i) Peraturan Otoritas Jasa Keuangan nomor 77 tahun 2016 tentang Layanan Pinjam meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi

- 2) Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti buku-buku, hasil penelitian, dan jurnal hukum.
- 3) Bahan hukum tersier yaitu bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti kamus (hukum), ensiklopedia.<sup>16</sup>

#### 4. Teknik Pengambilan data

##### a. Tempat Pengambilan Bahan

Bahan hukum baik primer, sekunder dalam penelitian ini akan diambil di tempat:

- 1) Berbagai pustaka baik lokal atau nasional
- 2) Departemen terkait
- 3) Media masa dan media internet

#### 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Studi Dokumen. Studi dokumen bagi penelitian hukum meliputi studi bahan-bahan hukum yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier, setiap bahan hukum ini harus diperiksa ulang validitas dan reliabilitasnya, sebab, hal ini sangat menentukan hasil suatu penelitian.<sup>17</sup>

Dan Studi Kepustakaan, studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang

---

<sup>16</sup> Ibid, hal 32

<sup>17</sup> Ibid, hal 68

menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain.<sup>18</sup>

#### 6. Analisis data

Analisis data sebagai tindak lanjut proses pengolahan data merupakan kerja seorang peneliti yang memerlukan ketelitian, dan pencurahan daya pikir secara optimal. Pada tahap analisis data secara nyata kemampuan metodologis peneliti diuji. Dengan membaca data yang telah terkumpul dan melalui proses pengolahan data akhirnya peneliti menentukan analisis yang bagaimana yang diterapkan.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> <https://www.transiskom.com/> diakses pada tanggal 12 Januari 2021

<sup>19</sup> Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktek*, Sinar Grafika, Jakarta, 2002, hal 77

