

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dirangsang setelah adanya Perang Dunia ke-II (dua). Kebutuhan militer yang harus dipenuhi antara lain dalam bidang persenjataan serta komunikasi dan itelijen telah memicu kerjasama antara militer dengan para akademisi seperti universitas dan lembaga penelitian untuk mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sifatnya spesifik. Setelah perang dunia berakhir, teknologi dan pengetahuan tersebut dilepas kepada publik sehingga mendorong perubahan radikal dalam berbagai bidang hingga memasuki era globalisasi saat ini.¹

Perkembangan teknologi komputer yang secara cepat dan pesat menghasilkan internet yang multifungsi. Perkembangan ini membawa manusia ke ambang revolusi keempat dalam sejarah pemikiran manusia bila ditinjau dari konstruksi pengetahuan umat manusia yang dicirikan dengan cara berfikir yang tanpa batas (*borderless way of thinking*).²

Globalisasi identik dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat dan cepat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan dunia menjadi tanpa batas sehingga menimbulkan perubahan sosial yang signifikan dan berlangsung sangat cepat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat masyarakat dipermudah untuk menerima serta memberikan informasi kepada masyarakat luas, sehingga

¹ Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Jakarta: Tatanusa, 2012, hal 25.

² Sri Sumarwani, *Tinjauan Yuridis Pidana Cybercrime dalam Perspektif Hukum Pidana Positif*, Jakarta: Jurnal Perubahan Hukum, Volume 1 No 3 Desember 2014, hal. 287

masyarakat dapat dengan mudah untuk berkomunikasi tanpa adanya batas jarak dan waktu.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, masyarakat dituntut untuk mampu mengikuti setiap perkembangan yang terjadi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya untuk kepentingan komunikasi dan sosialisasi saja, tetapi lebih kepada perubahan yang sangat besar yang telah membuka mata dunia terhadap sebuah dunia baru, interaksi baru, pekerjaan baru, dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas.

Perubahan sosial yang terjadi akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menimbulkan fenomena baru di kalangan masyarakat saat ini, dimana terjadinya perubahan komunikasi konvensional menjadi komunikasi melalui internet (*online*) dan juga telah mengubah pola interaksi masyarakat yang semakin luas seperti, interaksi bisnis, interaksi ekonomi, interaksi sosial dan interaksi budaya.

Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk yang besar, tidak terlepas dari adanya pengaruh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, bahkan Indonesia dianggap sebagai salah satu pusat terbesar pengguna media internet (*media online*). Tercatat dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia) tahun 2019 pengguna internet di Indonesia mencapai angka 132,7 juta atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta³.

Kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan internet atau *media online* atau yang sering kita sebut dengan istilah *e-commerce* (*electronic commerce*)

³ Isparmo SEO, Data Statistik Pengguna Internet Indonesia diakses dari www.isparmo.web.id, pada tanggal 3 Oktober 2019 pukul 20.00 WIB.

merupakan bagian dari perubahan pola interaksi masyarakat. *E-Commerce* merupakan suatu proses jual beli barang dan jasa yang dilakukan secara *online* atau melalui jaringan komputer yaitu internet. Perdagangan secara *online* memiliki dampak positif pada pemenuhan kebutuhan manusia, hal itu dikarenakan perdagangan secara *online* dapat mengefektifkan dan mengefisienkan waktu, yang berarti bahwa seseorang dapat melakukan transaksi jual beli dengan setiap orang dimanapun dan kapanpun tanpa melakukan tatap muka antara para pihak, mereka mendasarkan transaksi jual beli tersebut atas rasa kepercayaan satu sama lain, sehingga perjanjian jual beli yang terjadi diantara para pihak pun dilakukan secara elektronik.

Melalui jual beli *online* semua kebiasaan-kebiasaan yang digunakan dalam transaksi konvensional menjadi berkurang, hal itu dikarenakan para pelaku jual beli *online* disajikan kemudahan untuk dapat secara leluasa memenuhi keinginannya dengan mengumpulkan dan membandingkan informasi terhadap barang dan jasa yang diinginkan. Karena kemudahan yang disajikan tersebut, transaksi secara *online* menjadi tren saat ini serta menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan bagi sebagian orang.

Perkembangan dan kemajuan Teknologi informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru.⁴ Perkembangan teknologi internet dan hukum merupakan dua unsur yang saling mempengaruhi dan keduanya juga mempengaruhi masyarakat.

⁴ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pada bagian Menimbang Point C.

Heidegger berpendapat bahwa disatu sisi teknologi dapat dilihat sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu. Disisi lain teknologi juga dapat dilihat sebagai aktivitas manusiawi. Pada dasarnya, setiap teknologi dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan melalui teknologi itu diberikan suatu manfaat dan layanan bagi manusia termasuk meningkatkan keefisienan dan keefektivitasan kerja.

Selain berdampak positif, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki dampak yang negatif yaitu membuka cela bagi pihak yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan suatu tindak kejahatan yang menyebabkan kerugian bagi orang lain. Munculnya kejahatan melalui media *online* atau yang sering kita sebut dengan *cybercrime* merupakan suatu pembenaran, bahwa era global ini identik dengan era ranjau ganas. Sebuah ruang imajiner dan maya, area atau zona bagi setiap orang untuk melakukan aktivitas yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara artifisial.

Setiap orang bebas untuk berkomunikasi, menikmati hiburan, dan mengakses apa saja yang menurutnya bisa mendatangkan keuntungan dan kesenangan baginya.⁵ Karakteristik dunia *Cybercrime* bersifat lebih universal, meski memiliki ciri khusus yaitu kejahatan yang dilakukan oleh orang-orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya.

Cybercrime adalah sebuah bentuk kriminal yang menggunakan internet dan komputer sebagai alat atau cara untuk melakukan tindakan kriminal.⁶ Dapat disimpulkan, *cybercrime* merupakan bentuk kriminal yang menggunakan internet

⁵ Acmad Sadiki, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Bandung: Refika Aditama, 2015, hal. 13

⁶ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi (Cybercrime Law); Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*, Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2011, hal. 12

dan komputer atau perangkat elektronik lainnya sebagai alat. Defenisi lain menyatakan bahwa kejahatan dunia maya adalah istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau dengan perangkat elektronik lainnya yang dapat terhubung dengan jaringan internet.

Kejahatan yang berhubungan dengan komputer merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer. Kejahatan tersebut dibedakan menjadidua kategori yakni *Cybercrime* dalam pengertian sempit dan dalam pengertian luas.

Cybercrime dalam pengertian sempit merupakan kejahatan terhadap system komputer, sedangkan *Cybercrime* dalam pengertian luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana komputer. Salah satu jenis kejahatan dengan memanfaatkan media *online* adalah penipuan.

Penipuan *online* yang dimaksud dalam *e-commerce* adalah penipuan *online* yang menggunakan internet untuk keperluan bisnis dan perdagangan sehingga tidak lagi mengandalkan bisnis perusahaan yang konvensional yang nyata⁷. Penipuan secara *online* mengalami peningkatan sejalan dengan perkembangan teknologi itu sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian terbaru penipuan secara *online* pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional, yang membedakan hanyalah pada sarana perbuatannya yakni menggunakan sistem elektronik (komputer, internet, perangkat telekomunikasi). Sehingga secara hukum, penipuan secara *online* dapat

⁷ Asril Sitompul, *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2011), hal. 8

diperlakukan sama sebagai delik konvensional yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Kehadiran media *online* pada prinsipnya memberikan banyak manfaat dan kemudahan untuk memenuhi kebutuhan manusia, akan tetapi kehadiran media *online* tersebut dimanfaatkan secara negatif sebagai sarana untuk melakukan kejahatan dengan berbagai tujuan salah satunya untuk memperoleh keuntungan.

Kaspersky Lab dan B2B International di 26 (dua puluh enam) negara, tercatat sebanyak 26 % (dua puluh enam persen) konsumen Indonesia pernah menjadi korban penipuan secara *online*, hal ini menempatkan Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah korban penipuan secara *online* terbesar di dunia disusul oleh negara Vietnam dengan jumlah korban penipuan secara *online* sebesar 25% (dua puluh lima persen) dan India sebesar 24% (dua puluh empat persen).⁸

Peningkatan tindak pidana penipuan secara *online* menyebar di berbagai daerah di Indonesia. Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Medan pada tahun 2019 telah menangani kasus *cybercrime* atau kejahatan di dunia maya sebesar 14 (empat belas) kasus, jumlah tersebut mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya, kasus tersebut terdiri dari kasus pornografi, penipuan *online*, jual beli *online*, pencemaran nama baik dan judi *online*.

Hukum positif Indonesia yang mengatur kejahatan secara *online* (*cybercrime*) terdapat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perlu diketahui sebelum Undang – Undang Informasi dan

⁸ Iskandar, *26 Persen Konsumen Indonesia Jadi Korban Penipuan Online*, diakses dari www.liputan6.com, pada tanggal 18 Oktober 2019 pukul 08.54 WIB

Transaksi Elektronik ini diberlakukan aturan hukum yang yang paling sering digunakan ketika terjadi *cybercrime* adalah aturan hukum positif (KUHP dan KUHPA). Untuk mengelaborasi *cybercrime* dalam konteks hukum positif, maka terlebih dahulu mengurai unsur-unsur pidana sebagaimana diatur dalam KUHP yang disertai dengan gambar yang menunjukkan kondisi sistem informasi⁹.

Tindak pidana penipuan yang dilakukan secara *online* secara khusus diatur dalam dalam undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik walaupun dalam Undang - Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik ini tidak secara rinci menyatakan adanya tindak pidana penipuan, tetapi secara implisit terdapat unsur yang hampir sama dengan tindak pidana penipuan yang diatur secara umum dalam Pasal 378 Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (KUHP).

Dengan kata lain suatu perbuatan dapat dijatuhkan pidana jika memenuhi unsur-unsur tindak pidana (delik) yang menjadi standar atau dasar untuk dapat dikatakan suatu perbuatan tersebut adalah tindak pidana. Dapat dikatakan Undang - Undang Informasi dan Transaksi Elektronik masih belum sempurna atau masih kabur untuk digunakan sebagai dasar acuan untuk tindakan penipuan, hal ini dikarenakan tindakan penipuan itu sendiri memiliki berbagai bentuk untuk melakukan kejahatan atau luasnya kualifikasi pengertian dari *spamming* itu sendiri¹⁰.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis memilih judul skripsi:

Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Penipuan Dalam

⁹ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, hal. 62

¹⁰ Elza Syarief dkk, *Analisis Terhadap Tindak Pidana Penipuan Pada Transaksi Jual-Beli Online di Kota Batam*, Jakarta: Journal of Judicial Riview, Vol. XVII No. 1, Juni 2015, hal. 15

Transaksi Di Situs Jual Beli Oline (Studi Putusan No.129/Pid.B/2014/PN.Medan)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan sebelumnya didalam latar belakang penelitian, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan pada dua permasalahan pokok, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana sanksi hukum bagi pelaku tindak pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli *online* ?
2. Bagaimana upaya pemerintah dalam mengatasi tindak pidana penipuan ?
3. Bagaimana analisis hukum terhadap pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli *online* (Putusan No.129/Pid.B/2014/PN.Medan) ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memecahkan masalah yang akan diteliti maka dari itu tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sanksi hukum bagi pelaku tindak pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli online
2. Untuk mengetahui peran pemerintah dalam mengatasi tindak pidana penipuan
3. Untuk mengetahui analisis hukum terhadap pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli online (Putusan No.129/Pid.B/2014/PN.Medan)

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi penegak hukum pidana yang berkaitan dengan masalah penegak hukum terhadap terhadap pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli online

2. Manfaat praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan pedoman yang bermanfaat bagi para aparat penegak hukum dan praktisi hukum dalam menanggulangi kejahatan terhadap pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli online

D. Keaslian Penelitian

Dari berbagai penelusuran pustaka yang telah penulis lakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa belum ada penelitian setingkat yang telah dilakukan berkenaan dengan judul : **Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Penipuan Dalam Transaksi Di Situs Jual Beli Oline (Studi Putusan No.129/Pid.B/2014/PN.Medan)**

Jika di kemudian hari ternyata ada skripsi yang sama dengan skripsi ini, sebelum skripsi ini dibuat maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

E. Kerangka Teori

Kerangka teoritis adalah konsep-konsep yang sebenarnya merupakan abstraksi dari hasil pemikiran atau kerangka acuan yang pada dasarnya bertujuan untuk mengadakan identifikasi terhadap dimensi-dimensi sosial yang dianggap relevan oleh peneliti.

Pada setiap penelitian selalu disertai dengan pemikiran-pemikiran teoritis. Hal ini karena adanya hubungan timbal balik yang erat antara teori dengan kegiatan

pengumpulan, pengolahan, analisis, dan konstruksi data. Kerangka teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pengaturan penegakan hukum pidana terhadap tindak pidana penipuan bisnis *online*, faktor-faktor penghambat dalam penegakan hukum pidana terhadap tindak pidana penipuan bisnis online.

a. Penegakan Hukum Pidana

Pengertian penegakan hukum pidana dapat disamakan pengertian dengan penanganan dan penindakan.¹¹ Penegakan hukum pidana dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Keseluruhan rangkaian kegiatan penyelenggara/pemeliharaan keseimbangan hak dan kewajiban warga masyarakat sesuai harkat dan martabat manusia serta pertanggungjawaban masing-masing sesuai dengan fungsinya secara adil dan merata dengan aturan hukum, peraturan hukum dan perundangundangan (di bidang hukum pidana) yang merupakan perwujudan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945).
- 2) Keseluruhan kegiatan dari para aparat/pelaksana penegak hukum kearah penegaknya hukum, keadilan, dan perlindungan terhadap harkat dan martabat manusia, ketertiban ketentraman dan kepastian hukum (di bidang hokum pidana) sesuai dengan Undang-Undang Dsar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945).

¹¹ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana*, , Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti 2012, hal.109

3) Pengertian praktis: proses menegakkan/mengoperasionalkan secara konkret hukum pidana. Terdapat beberapa tahapan dalam penegakan hukum pidana, yaitu:

a) Tahap Formulasi

Adalah tahap penegakan hukum pidana *in abstracto* oleh badan pembuat undang-undang yang melakukan kegiatan memilih nilai-nilai yang sesuai dengan keadaan dan situasi masa kini dan yang akan datang, kemudian merumuskannya dalam bentuk peraturan perundang-undangan yang paling baik dalam arti memenuhi syarat keadilan dan daya guna.

b) Tahap Aplikasi

Adalah tahap penegakan hukum pidana oleh aparat penegak hukum, mulai dari kepolisian sampai ke pengadilan atau pemeriksaan dihadapan persidangan.

c) Tahap Eksekusi

Adalah tahap penegakan hukum (pelaksanaan hukum) secara konkret oleh aparat aparat pelaksana pidana pada tahap ini aparat penegak hukum pelaksana pidana bertugas mengakkan peraturan perundang-undangan yang telah dibuat oleh badan pembentuk undang-undang melalui penerapan pidana yang ditetapkan oleh pengadilan.

b. Faktor Penghambat

Soerjono Soekanto menyatakan bahwa ada beberapa faktor penghambat dalam penegakan hukum, yaitu:

1) Faktor hukumnya sendiri

Adanya beberapa asas dalam undang-undang yang tujuannya agar undang-undang tersebut mempunyai dampak positif. Artinya, agar undang-undang tersebut mencapai tujuannya secara efektif dalam kehidupan masyarakat.

2) Faktor penegak hukum

Penegak hukum mempunyai kedudukan dan peranan. Penegakan hukum merupakan salah satu pilar terpenting dalam proses penegakan hukum, sering melakukan berbagai tindakan yang bertentangan dengan ketentuan hukum sehingga menimbulkan berbagai masalah.

3) Faktor sarana atau fasilitas

Penegakan hukum tidak mungkin berjalan dengan lancar tanpa adanya faktor sarana atau fasilitas. Sarana atau fasilitas tersebut antara lain tenaga manusia yang berpendidikan dan terampil, organisasi yang baik, peralatan yang memadai dan keuangan yang cukup.

4) Faktor masyarakat

Penegakan hukum berasal dari masyarakat. Bertujuan untuk mencapai kedamaian dalam masyarakat, oleh karena itu dipandang dari sudut tertentu masyarakat dapat mempengaruhi penegakan hukum.

5) Faktor kebudayaan

Kebudayaan hukum masyarakat merupakan suatu proses internalisasi nilai-nilai dalam rangka memahami dan berupaya untuk menerapkannya secara baik demi

kepentingan bersama. Kebudayaan pada dasarnya mencakup nilai-nilai yang mendasari hukum yang berlaku, nilai-nilai yang merupakan konsepsi abstrak mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk.

Keseluruhan kegiatan dari para aparat/pelaksana penegak hukum kearah penegaknya hukum, keadilan, dan perlindungan terhadap harkat dan martabat manusia, ketertiban ketentraman dan kepastian hukum (di bidang hokum pidana) sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945).

Tindak Pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan mana yang disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa melanggar larangan tersebut¹²

Penipuan berasal dari kata tipu yang berarti perbuatan atau perkataan yang tidak jujur atau bohong, palsu dan sebagainya dengan maksud untuk menyesatkan, mengakali atau mencari keuntungan. Tindakan penipuan merupakan suatu tindakan yang merugikan orang lain sehingga termasuk kedalam tindakan yang dapat dikenakan hukuman pidana.

Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*) adalah kejahatan yang dilakukan dengan mempergunakan media internet sebagai alat untuk menjalankan aksinya.¹³ Transaksi Elektronik (*E-commerce*) adalah Transaksi Elektronik atau disingkat *E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen, manufaktur, *service providers*, dan pedagang perantara dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer, yaitu *E-commerce* sudah meliputi seluruh spektrum kegiatan komersial. Bisnis *online* adalah sebuah cara promosi atau menawarkan barang atau jasa yang di lakukan menggunakan jaringan internet, untuk mudahnya

¹² Tri Andrisman. *Asas Dan Dasar Aturan Umum Hukum Pidana Indonesia Serta Perkembangannya Dalam Konsep KUHP 2013*, Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja,2013. hal. 70

¹³ Niniek Suparni. *Cyberspace Problematika & Antisipasi Pengaturannya*, Jakarta: Sinar Grafika, 2009. hal.31

pengertian bisnis *online* adalah menjual atau promosi yang dilakukan dengan cara *online* atau menggunakan internet dengan saling berkomunikasi.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini terdiri dari berbagai cara dan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data - data dan bahan - bahan yang diperlukan untuk melengkapi penyusunan skripsi ini. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan (*Library Research*) yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti dan mengadakan penelusuran *literature* hukum serta menganalisa data sekunder, tujuan untuk memperoleh data - data atau kebenaran yang akurat sesuai dengan peraturan yang berlaku guna mendapatkan kepastian hukum tetap.

Bahan pustaka yang digunakan terdiri dari:

1. Bahan Hukum Primer

Adalah bahan hukum yang mempunyai kekuatan hukum yang mengikat terdiri dari : Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang atas perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

2. Bahan Hukum Sekunder

Adalah bahan hukum yang berupa tulisan – tulisan ilmiah di bidang hukum yang dapat memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer seperti tentang pelaku tindak pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli oline

3. Bahan Hukum Tersier

Adalah bahan – bahan atau tulisan - tulisan yang dapat menambah penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, terdiri dari artikel, kliping, seminar, internet, kamus hukum dan lainnya.

