

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi ini, permasalahan yang menyangkut terhadap konsumen merupakan hal yang selalu aktual dan menarik perhatian banyak pihak. Kebutuhan konsumen saat ini tidak hanya terbatas pada pemenuhan kebutuhan sandang pangan dan papan tetapi juga kebutuhan akan teknologi dan informasi yang terus berkembang dari waktu ke waktu. salah satu bagian yang sangat penting dalam pemenuhan kebutuhan teknologi dan informasi adalah kebutuhan akan komputer. Kebutuhan akan komputer saat ini sudah tidak lagi menjadi kebutuhan akan barang mewah tetapi juga sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat pada umumnya.

Komputer dalam bahasa latin disebut juga *computare* yang berarti menghitung (to compute). Jika kita cermati sepatutnya komputer tidak hanya diartikan dalam arti perangkatnya saja melainkan juga subjek pelakunya. Dalam konteks ini keberadaan komputer tidak dapat dilepaskan dari keberadaan orangnya karena tidak lain komputer sebagai perangkat ditujukan untuk membantu keperluan si orangnya untuk keperluan komputasi¹. Agar komputer dapat melakukan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukanlah suatu program komputer. Perlu diketahui bahwa komputer sebagai suatu sistem elektronik sebenarnya bekerja dengan keberadaan sirkuit arus listrik (rangkaiannya flip-flop, dimana 0 diartikan untuk *off* dan 1 untuk *on*) yang dialirkan kedalam medium semikonduktor dan konduktor² yang dirangkaiakan untuk dapat

¹ Makarim, Edmon, *Pengantar Hukum Telematika Suatu Kompilasi kajian*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005) Hal 57.

² semikonduktor adalah bahan yang memiliki konduktivitas listrik antara bahwa sebuah konduktor dan isolator, yaitu, pada umumnya dalam kisaran 10³ siemens per sentimeter untuk 10⁻⁸ S / cm. Perangkat terbuat dari bahan semikonduktor yang merupakan dasar elektronika modern, termasuk radio, komputer, telepon, dan perangkat lainnya. Piranti semikonduktor meliputi berbagai jenis transistor, sel surya, berbagai jenis dioda termasuk dioda pemancar cahaya, silikon penyearah terkontrol, dan digital dan analog sirkuit terpadu. panel surya fotovoltaik adalah alat semikonduktor besar yang langsung mengubah energi cahaya menjadi energi listrik. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Semiconductor>>.

melakukan suatu fungsi tertentu³. Kombinasi on-off (buka-tutup) dan fungsi logika antar switch tersebut dalam jumlah yang sangat besar akan menjadi kode bagi mikroprosesor⁴ dalam komputer untuk mengerjakan suatu perintah. Selanjutnya rangkaian kode yang merupakan instruksi pengoperasian dari kombinasi buka-tutup dan fungsi logika antar switch itulah yang sebenarnya disebut sebagai program komputer dalam bentuk kode objek.

Program komputer merupakan serangkaian instruksi yang digunakan agar suatu komputer melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diperintahkan / diinginkan seperti menghitung, mengetik atau bahkan bermain game. Dalam suatu sistem komputer yang ada biasanya selain terdiri dari perangkat keras komputer (Hardware) didalamnya juga terdapat beberapa program komputer seperti Sistem Operasi (Operating System), dan beberapa program komputer aplikasi seperti pengolah kata, spreadsheet dan juga beberapa program utilitas seperti *Disc Defragmenter*. Beberapa pengguna komputer juga melengkapi sistem komputernya dengan Bahasa Pemrograman, Aplikasi Database dan berbagai program aplikasi penunjang lainnya.

Awalnya suatu program komputer menjadi satu kesatuan dengan perangkat keras komputer tersebut yang dijual kepada konsumen. Pada saat itu komputer digunakan oleh pabrik-pabrik untuk mendukung aktifitas pekerjaan mereka. Seiring dengan berkembangnya kegiatan operasional perusahaan sehingga dibutuhkan beberapa penyesuaian dan modifikasi dari program komputer yang mereka miliki. Hingga akhirnya mereka berharap dapat memiliki akses terhadap program komputer karena hal tersebut sudah merupakan satu kesatuan dengan perangkat keras komputer yang telah mereka beli⁵.

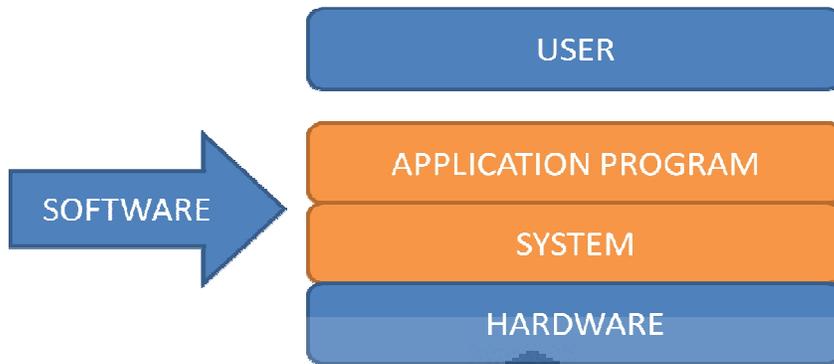
³ Opcit, Hal.58.

⁴ Sebuah **mikroprosesor** (sering dituliskan: **μP** atau **uP**) adalah sebuah *central processing unit* (CPU) elektronik komputer yang terbuat dari transistor mini dan sirkuit lainnya di atas sebuah sirkuit terintegrasi semikonduktor. < <http://id.wikipedia.org/wiki/Mikroprosesor>>

⁵ The Software History Center Inc., "The Software Industry in the 1960s", http://www.softwarehistory.org/d_60s.html. By early 1960s, customer of any of the major hardware manufacturers could expect to have access to a library of software which was included in the cost of the computer.

Sekitar tahun 1970-an mulai berkembang perusahaan-perusahaan yang memberikan jasa konsultasi, analisa dan juga jasa pembuatan program komputer sehingga kal itu banyak perusahaan-perusahaan mulai menggunakan jasa mereka untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan. Perusahaan-perusahaan pembuat program komputer tersebut dapat menghasilkan program komputer yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna komputer dengan memberikan kemudahan-kemudahan fungsi untuk menjalankan suatu aplikasi program komputer. Pada saat itu perusahaan pembuat program komputer mendapatkan bayaran yang mahal dari para pengguna/end user. Hal tersebut membuat harga suatu program komputer menjadi sangatlah mahal. Suatu pertimbangan dari harga mahal tersebut adalah karena program komputer dianggap sebagai hasil karya intelektual manusia yang dibuat oleh seorang programmer dengan teknik dan keahlian khusus sehingga ia berhak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari hasil karya ciptanya tersebut.

Suatu perangkat keras komputer hanya dapat bekerja jika didalamnya terdapat program komputer yang mengendalikan berbagai macam perangkat keras yang ada pada komputer dan juga berfungsi sebagai interface antara pengguna (user) dan Komputer sebagaimana terlihat dalam gambar. Secara teknis program komputer secara garis besar dibagi lagi menjadi dua yaitu (1) program aplikasi dan (2) Sistem Operasi. "Program aplikasi" merupakan perangkat lunak yang dijalankan oleh para pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Umpama, kita menjelajah internet dengan menggunakan aplikasi "*Browser*". Atau mengubah (edit) sebuah berkas dengan aplikasi "*Editor*". Sedangkan, "Sistem Operasi" dapat dikatakan merupakan sebuah perangkat lunak yang "membungkus" perangkat keras agar lebih mudah dimanfaatkan oleh para pengguna melalui program-program aplikasi tersebut.



Gambar 1 Tingkatan/Lapisan Program Komputer

Keberadaan suatu perangkat lunak komputer sebenarnya tidak hanya terbatas pada Personal Computer (PC), notebook tetapi juga terdapat dalam berbagai perangkat/piranti yang digunakan oleh manusia saat ini, seperti pada pengatur lampu lalu-lintas, pengaturan jadwal penerbangan dan juga digunakan pada berbagai industri yang ada saat ini termasuk peralatan yang ada di rumah sakit untuk tujuan pengobatan. Dalam disiplin ilmu komputer, perangkat lunak komputer tidak hanya mencakup program komputer yang terdapat pada Personal Computer (PC) saja tetapi juga mencakup keberadaan firmware atau microcode yakni program yang melekat pada suatu perangkat microprocessor. Bahkan istilah komputer itu sendiri sebagai suatu perangkat elektronik sebenarnya adalah berinti dan identik dengan keberadaan microprocessor-nya⁶.

Sesungguhnya pengertian tentang komputer tidak bisa dibatasi hanya kepada komputer yang sejauh ini kita kenal (PC – Personal Computer) yang terdiri dari Monitor, CPU, Keyboard dan Mouse. Komputer mempunyai pengertian yang amat luas, bahkan sebuah kalkulator mini ataupun *berbagai macam Gatget* juga bisa dikategorikan sebagai sebuah komputer. Beberapa produk yang terdapat dipasaran dan diproduksi secara umum/masal yang masih berkaitan dengan komputer adalah seperti:

- Notebook

⁶Edmon Makarim, http://home.indo.net.id/~hirasps/haki/General/artikel_lengkap2/artikel_lengkap.htm

- Netbook
- PDA
- Mobilephone/Handphone
- Komputer Tablet
- Ebook Reader

Berkembangnya penggunaan akan berbagai macam produk komputer dan turunannya/pengembangannya tersebut telah berdampak juga pada model bisnis yang dilakukan oleh para produsen terkait dengan komputer khususnya dalam hal bagaimana mereka memasarkan produknya. Awalnya sebagaimana lazimnya proses jual beli yang terjadi secara konvensional distribusi tercipta secara sederhana dimana penjual yang juga bertindak sebagai produsen yang memproduksi produk tertentu bertema langsung dengan pembelianya.



Gambar 2 Hubungan Langsung Jual Beli

Seiring dengan berkembangnya jama, rantai distribusi mulai dari produsen sampai kepada konsumen berkembang dengan melibatkan banyak pihak. Sehingga para pihak dalam proses jual beli tidak hanya produsen dan konsumen tetapi kita mengenal pihak-pihak tambahan seperti Agen, Distributor, Reseller dan lain sebagainya.



Gambar 3 Hubungan tidak langsung dalam jual beli

Kemudian seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dibidang teknologi informasi/internet maka proses jual beli pun mulai dilakukan secara online dimana penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung dalam melakukan transaksi jual beli. Para penjual/produsen cukup memperkenalkan dan menjual produknya melalui website penjualan secara online. Jika konsumen ingin mencari suatu produk tertentu mereka tinggal mengunjungi website yang terkait dengan produk yang mereka cari.



Gambar 4 Proses jual beli secara online

Model penjualan secara online saat ini cukup menjadi tren. Termasuk juga pada model penjualan komputer dan aplikasi program komputer. Sebagaimana kita ketahui bahwa saat ini model bisnis para produsen terkait dengan komputer dan program komputer dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Produsen membuat Komputer Lengkap dengan Sistem Operasi dan program aplikasi lainnya. Contohnya adalah *Apple Inc.*
- b) Produsen yang hanya membuat komputer dalam artian perangkat kerasnya (hardware) saja. Contohnya adalah ASUS (perusahaan komputer asal taiwan)
- c) Produsen yang hanya membuat program komputernya (software) saja. Contohnya adalah Microsoft Copr, SAP, Oracle dan lain sebagainya.

Yang menjadi fokus penelitian penulis adalah Model bisnis yang dilakukan oleh *Apple* terkait dengan produk komputer dan *gadget* yang mereka buat dan penjualan program aplikasi yang mereka lakukan secara online melalui online store mereka yang disebut dengan *iTunes store*.

Saat ini penggunaan akan berbagai macam *gadget* atau produk ICT (information and communication technology) telah menjadi semacam kebutuhan bagi sebagian besar masyarakat di Indonesia. Terdapat berbagai macam produsen ICT saat ini yang menjual produknya di Indonesia, seperti RIM dengan Blackberry-nya, *Apple* dengan berbagai produknya seperti iPod, iPad.

Hal yang menarik untuk dicermati adalah ketika *Apple* memperkenalkan iPad sebagai salah satu *gadget* buatan mereka di tahun 2010. Meledaknya penjualan iPad⁷ telah mendorong berbagai produsen lainnya untuk ikut serta membuat *gadget* serupa. Hal ini membuat produk *Apple* tersebut menjadi sebuah *trend-setter*⁸ baru khususnya terhadap *gadget* dalam bentuk komputer tablet tersebut.

Hal unik yang dilakukan oleh pihak *Apple* dalam menjalan bisnis di teknologi komputer adalah *Apple* merupakan manufacurer dari komputer yang mereka buat, mereka juga membuat dan mengembangkan beragam aplikasi untuk komputer buatan mereka dan yang ketiga adalah mereka juga melakuka penjualan langsung terhadap komputer/*gadget* buatan mereka.

Salah satu produk yang mereka jual ke masyarakat umum adalah beragam program aplikasi komputer. Semua program aplikasi yang dibuat untuk khusus untuk *gadget* (iPhone/iPod/iPad) buatan mereka hanya mereka jual secara online melalui layanan jasa penjualan online mereka yang disebut dengan *iTunes store*. Didalam *iTunes store* tersedian ribuan program aplikasi dan juga layanan support mereka.

Konsumen yang ingin menggunakan layanan mereka ini sebelumnya harus menginstall program aplikasi bernama iTunes pada komputer mereka untuk selanjutnya melalui koneksi internet program tersebut akan terhubung kepada iTunes mereka. Didalam *iTunes store* tersebut dapat dijumpai beragam aplikasi program komputer yang mereka jual secara online untuk digunakan pada *gadget* buatan mereka seperti iPhone,

⁷http://www.tempointeraktif.com/hg/uji_produk/2010/05/23/brk,20100523-249785,id.html;
<http://techno.okezone.com/read/2010/07/26/57/356437/penjualan-ipad-lampau-target>;
http://teknologi.vivanews.com/news/read/141795-penjualan_ipad_capai_300_ribu_unit;
<http://www.detikinet.com/read/2011/01/02/090614/1537476/317/ipad-kuasai-67-pasar-tablet-di-2011>

⁸ <http://bignews.biz/index.php?id=893283>; <http://www.ukpressreleases.co.uk/Apple-iPhone-and-iPadThe-Trend-Setters~123.htm>

iPod dan iPad. Yang menarik adalah ternyata dari beragam aplikasi yang mereka jual tidak semuanya dibuat oleh *Apple* sendiri melainkan banyak dari aplikasi tersebut dibuat oleh pihak ketiga.

Dampak lain dari model bisnis yang dilakukan oleh *Apple* ini adalah membuat konsumen dari produk *gadget* buatan mereka menjadi bergantung terhadap sistem elektronis yang mereka sediakan tersebut tersebut. Sehingga yang perlu menjadi perhatian adalah apakah sistem elektronis yang disediakan oleh pihak *Apple* telah terpenuhi unsur andal, aman dan bertanggung jawab. Karena Sebagaimana lazimnya produk buatan manusia, maka pada program komputer ataupun sistem elektronis pun rentan akan adanya suatu permasalahan. Permasalahan pada program komputer tidak hanya disebabkan dari dalam program komputer itu sendiri (deffect/bugs) tetapi juga bisa terjadi sebagai akibat dari pihak ketiga semisal serangan virus, hacker, cracker dan lain sebagainya. Kegagalan program komputer dalam melakukan fungsinya juga bisa disebabkan masalah kompatibilitas (compatibility) dengan perangkat keras komputer. Terlebih saat ini dengan semakin berkembangnya teknologi internet maka hampir setiap komputer terkoneksi/terhubungan kedalam jaringan internet. Hal ini membuat resiko keamanan terhadap komputer semakin meningkat karena setiap orang akan dapat melakukan akses kepada komputer kita.

Fakta lain terkait dengan penyelenggaraan sistem elektronis yang dilakukan oleh *Apple* adalah bahwa *Apple* merupakan perusahaan yang berkedudukan di Amerika, sistem elektronis yang mereka sediakan juga berada diluar wilayah Indonesia⁹ dan segala transaksi yang dilakukan melalui *iTunes store* tersebut juga tidak terjadi di Indonesia. Sehingga apabila terjadi suatu permasalahan pada sistem elektronis yang mereka sediakan, bagaimana konsumen yang berada di Indonesia dapat menuntut ganti rugi ataupun mendapatkan kompensasi dari mereka.

⁹<http://www.markmonitor.com/cgibin/affsearch.cgi?dn=apple.com&partner=yes&return=https%3A%2F%2Fcorp.markmonitor.com%2Findex.ald%3Ftab2name%3Ddomain%26sub2name%3Ddomregistration%26sub%3Dregistration%26sub2name%3Ddomregistration>

Terlepas dari permasalahan tersebut diatas, B.M. Kuntjoro dalam menyoroiti masalah etika bisnis setidaknya-tidaknya melihat 2 (dua) wujud performance dari pelaku usaha, yakni¹⁰:

1. Pelaku usaha bertindak sewenang-wenang tanpa mengindahkan lagi etika dalam pergaulan hukum yang berlaku atas semua rekan pengusaha serta masyarakat umum atau konsumen.
2. Pelakku usaha bertindak sewenang-wenang yang bertentangan dengan sopan santun tanpa mengindahkan etika-etika bisnis yang dilindungi oleh undang-undang aau hukum.

Ada semacam asumsi dasar bahwa dengan biasanya kasus-kasus yang menimpa konsumen ini muncul dan tidak mendapat tindak lanjut yang signifikan atau tuntas membuat para produsen sudah tidak lagi peka terhadap keluhan-keluhan yang datang dari konsumen. Ketidak pekaan ini membuat semakin jauhnya produsen dari norma-norma etika. Hal ini mengakibatkan semakin sulitnya para konsumen mendapatkan hak-haknya yang wajar karena pra pelakku usaha selalu berupaya untuk berlindungan di balik pandangan yang menyatakan bahwa bidang usaha lebih penting diperhatikan karena sangat berpengaruh terhadap kemajuan dan pembangunan ekonomi negara.

Dengan menyimak dari apa yang telah diuraikan tersebut di atas maka ada beberapa hal yang patut diperhatikan berkaitan dengan suatu produk adalah:

1. Suatu produk yang telah digunakan secara umum, mempunyai resiko yang dapat merugikan masyarakat dan menyebabkan kerugian secara luas. Baik hal tersebut disebabkan karena kelalain ataupun karena kualitas dari suatu produk.
2. Dampak yang timbul dari kerugian tersebut tidak hanya bersifat material tetapi juga bersifat imaterial seperti hilangnya data-data penting, dan data – data pribadi.

¹⁰ BM. Kntjoro Jakti, Analisa Vertikal dan Horisontal Perundang-undangan yang Melandasi Kegiatan Perdagangan. Makalah untuk diskusi terbatas penyusunan RUU tentang Perdagangan, 28 Februari 1997.

Melihat kepada hal-hal tersebut diatas, tentunya hukum senantiasa harus peka dan mampu mengabsorsi kenyataan-kenyataan yang ada pada masyarakat. Hukum harus senantiasa berkembang dinamis mengikuti perkembangan jaman. Jika perkembangan kepentingan masyarakat bertambah, maka harus diikuti pula dengan perkembangan hukum, sehingga kebutuhan akan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara sejalan dengan perkembangan yang terjadi di masyarakat.

1.2 Pokok Permasalahan

Sesuai dengan uraian pada latar belakang permasalahan tersebut di atas, maka pembahasan pada skripsi ini berjudul: "TANGGUNG JAWAB PENYELENGGARA TOKO ONLINE DAN PEMBUAT PROGRAM KOMPUTER: STUDI TERHADAP PENYELENGGARAAN *iTunes Store* YANG DILAKUKAN OLEH APPLE)". Pembahasan pada skripsi ini akan dibatasi pada:

1. Bagaimana tanggung jawab dari *Apple* selaku penyelenggara *iTunes store* tersebut ditinjau dari peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.
2. Bagaimana tanggung jawab dari pembuat program komputer yang dijual melalui *iTunes store* ditinjau dari peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.
3. Bagaimana kemungkinan penerapan *strict liability* pada produsen program komputer tersebut.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penulisan dalam penulisan skripsi ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu (1) tujuan penulisan secara umum dan (2) tujuan penulisan secara khusus. Adapun penjabaran dari tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah memberikan gambaran umum mengenai program komputer/perangkat lunak dan tanggung jawab dari produsen perangkat lunak serta aspek hukum yang berkaitan dengan perlindungan konsumen.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui tanggung jawab penyelenggaran sistem elektronik dan penyedia program komputer terhadap pengguna.
- b. Mengetahui bagaimana ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia memberikan perlindungan terhadap penggunaan program komputer / perangkat lunak.
- c. Mengetahui upaya hukum yang dapat dilakukan jika terjadi suatu sengketa / dispute antara produsen dan konsumen pengguna perangkat lunak.

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah sebagai pengembangan wacana keilmuan dalam kerangka hukum hak cipta dan perlindungan konsumen terkait dengan tanggung jawab produsen program komputer terhadap pengguna program komputer sehingga dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa:

- 1) Diharapkan dari penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan mahasiswa lainnya untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang masalah yang dikaji, yaitu tentang tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik dan produsen program komputer terhadap pengguna program komputer.
- 2) Melalui penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengguna sistem elektronik dan/atau program komputer dalam memahami dan mengerti tentang arti penting keamanan pengguna program komputer.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi para pengguna program komputer terkait dengan penggunaan program komputer dan aspek-aspek hukum yang terkait dengannya.

1.4 Kerangka Teori dan Konseptual

Berkembangnya teknologi informasi khususnya yang berkaitan dengan internet, telah dimanfaatkan juga dalam kegiatan jual beli dewasa ini yang salah satunya dilakukan melalui transaksi elektronik. Dalam transaksi elektronik penjual menawarkan produknya melalui suatu halaman website (online store). Proses transaksinya pun dilakukan secara online dengan memanfaatkan jasa pihak ketiga dalam hal ini lembaga keuangan yang menerbitkan kartu kredit.

Salah satu penyelenggara pelayanan sistem elektronik yang menawarkan produknya secara online adalah *Apple*. *Apple* merupakan perusahaan komputer berasal dari Amerika Serikat. Bisnis *Apple* terbagi dalam tiga kategori yakni sebagai manufaktur komputer, pembuat program komputer untuk komputer buatannya dan sebagai penjual (retailer) dari semua produk-produknya tersebut.

Salah satu model bisnis yang dilakukan oleh *Apple* terkait dengan kegiatan bisnisnya sebagai penjual adalah dengan membuat online store yang bernama *iTunes store*. Di dalam *iTunes store* ini mereka menjual dalam bentuk digital lagu-lagu, buku-buku elektronik dan aplikasi program komputer terkait dengan produk komputer buatannya.

Suatu program komputer didistribusikan kepada pengguna dapat melalui melalui atas dasar suatu kontrak ataupun suatu lisensi (software license). Saat ini terdapat beberapa variasi/macam bentuk lisensi perangkat lunak seperti berpemilik (*proprietary software*) dan perangkat lunak bebas (*free software license*). Lisensi perangkat lunak merupakan suatu bentuk instrumen hukum yang mengatur hak kepada penerima lisensi untuk menggunakan ataupun mendistribusikan ulang suatu perangkat lunak komputer. Namun demikian tidak semua program komputer didistribusikan ke pengguna/user menggunakan lisensi ada beberapa program komputer didistribusikan tanpa perlu adanya lisensi kepada penggunanya seperti program komputer yang dibuat atas pesanan khusus penggunanya biasanya dengan menggunakan suatu bentuk kontrak.

Beberapa program komputer dilengkapi dengan lisensi ketika dibeli atau berlisensi OEM (Original Equipment Manufacture) ketika bersamaan dengan perangkat keras komputer. Lisensi perangkat lunak secara umum dapat masuk ke dalam kategori berikut: eksklusif dan bebas lisensi dan lisensi open source, yang termasuk lisensi perangkat lunak bebas dan open source lisensi lainnya. Fitur yang membedakan mereka yang signifikan dalam hal pengaruh mereka terhadap hak-hak pengguna-akhir.

Pada perangkat lunak berpemilik (proprietary) pengguna hanya diizinkan untuk menggunakan tetapi tidak diizinkan untuk mengetahui atau memeriksa terhadap kode sumber (source code) dari perangkat lunak tersebut, memodifikasinya ataupun membuat salinannya (copy) untuk didistribusikan ke pihak lain tanpa seizin pemilik dari perangkat lunak tersebut.

Adapun yang terkait dengan tanggung jawab produsen dan perlindungan konsumen antara lain menggariskan bahwa konsumen dimanapun mereka berada mempunyai hak-hak dasar tertentu. Hak – hak dasar tersebut adalah hak untuk mendapatkan informasi yang jelas, jujur dan mendapatkan keamanan dan keselamatan, hak untuk memilih, untuk didengar dan hak untuk mendapatkan ganti rugi, dan lain sebagainya. Seiring dengan meningkatnya kemajuan akan teknologi dan informasi yang berpengaruh terhadap ruang gerak transaksi barang dan jasa sehingga tidak terbatas pada wilayah negara (borderless).

Hanya saja dalam kenyataan saat ini, kedudukan konsumen biasanya lebih lemah jika dibandingkan dengan pelaku usaha/produsen. Ruang gerak konsumen lebih terbatas jika dibandingkan dengan ruang gerak dari pelaku usaha. Konsumen memiliki keterbatasan akses dan pengetahuan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi kondisi suatu produk atau jasa yang dibelinya.

Perlindungan konsumen merupakan persoalan yang menyangkut kepada hak asasi manusia, yang berarti memiliki sifat universal yakni berlaku disemua tempat tanpa terkecuali. Bagi pelaku usaha/produsen disamping hak-haknya sebagai produsen juga mempunyai kewajiban untuk melakukan kegiatan usaha secara jujur, mantaati hukum

dan peraturan yang berlaku serta yang tidak kalah pentingnya adalah sifat bertanggung jawab terhadap produk yang dibuatnya.

Bertolak dari kenyataan ini berbagai formula dibuat dalam berbagai peraturan perundang-undangan sebagai upaya pemberdayaan para konsumen. Hak-hak konsumen diupayakan secara memadai dan optimal, dipermudah aksesnya untuk mendapatkan ganti rugi dan sejumlah tuntutan yang menyangkut kepentingan konsumen. Sebaliknya dirumuskan juga tentang sistem pertanggung jawaban pelaku usaha yang disebut dengan Product Liability.

Tanggung jawab pengusaha ini penting untuk dimengerti lebih jauh karena dengan mengetahui bagaimana tanggung jawab tersebut, tentulah dapat diketahui bagaimana mulainya suatu tanggung jawab itu dan dimana pula berakhir. Sistem tanggung jawab konvensional didasarkan pada adanya wanprestasi (*default*) atau perbuatan melawan hukum (*fault*).

Pada prinsip yang pertama kerugian terjadi karena tidak melaksanakannya prestasi sesuai dengan kontrak yang ada, disini berlaku prinsip hubungan kontraktual antara konsumen dan produsen. Dengan sendirinya pada hubungan ini tidak melahirkan tanggung jawab (*liability*). Prinsip ini disebut dengan *privity of contract*.

Berdasarkan prinsip perbuatan melawan hukum (*fault*), dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) terdapat didalam pasal 1365, yang terkenal dengan perbuatan melawan hukum (PMH, *onrechmatige daad*). Konsumen yang dirugikan oleh produsen sebagai akibat pemakaian produknya harus terlebih dahulu membuktikan adanya kesalahan (*fault*) dari pihak produsen tersebut. Beban pembuktian demikian tidaklah mudah untuk dilaksanakan bagi konsumen yang mempunyai kedudukan yang lemah. Maka didalam hukum perlindungan konsumen dicari suatu sistem product liability yang dikaitkan dengan tanggung jawab tanpa kesalahan yang disebut dengan strict liability.

Diederick dan Verschoor membuat suatu definisi tentang Product Liability, yang disebut sebagai tanggung jawab dari pengusaha industry, pembuat barang, distributor,

penjual karena kerugian yang diderita oleh seseorang atau pihak ketiga dari suatu produk yang dijual¹¹.

Jika melihat dari pengertian di atas, tampaknya tidak begitu jelas ditegaskan bagaimana proses pembuktian untuk menuntut suatu tanggung jawab dari pelaku usaha, karena tidak dapat dibedakan untuk terbitnya tanggung jawab dalam sistem hukuk, apakah harus didasarkan kepada suatu kesalahan (*fault* atau *tort*) yang kemudian disebut dengan *tort liability* atau *libaility based on fault*, ataupun mungkin tanggung jawab itu dibebankan kepada pelaku usaha tanpa pembuktian suatu kesalahan dan inilah yang disebut dengan *strict liability*.

Namun demikian terdapat pendapat lain mengenai *product liability* ini yang mana mengkaitakan dengan sistem yang membebaskan konsumen dari beban pembuktian, pendapat tersebut mengatakan¹²:

“*Product liability* adalah suatu konsepsi hukum yang intinya dimaksudkan memberikan perlindungan kepada konsumen yaitu dengan jalan membebaskan konsumen dari beban untuk membuktikan bahwa kerugian konsumen timbul akibat kesalahan dalam proses produksi dan sekaligus melahirkan tanggung jawab produsen untuk memberikan ganti rugi.”

Konsumen yang menuntut kompensasi dari produsen pada dasarnya hanya menunjukkan tiga (3) hal, yaitu:

1. Produk tersebut telah mengalami kerusakan/cacat pada saat diserahkan oleh pelaku usaha.
2. Kerusakan/cacat itu menimbulkan atau turut menyebabkan kecelakaan atau kerugian bagi si konsumen.

¹¹ Diederick-Verschoor: *Similarities and Differences between Air and Space Law*, dalam *Academi of International Law*, dapat dilihat pula dalam alih bahasa Bambang Iriana Dj. Sinar Grafika, 1991 Hal. 78.

¹² Lambock V. Nahattands, sebagaimana dikutip oleh Nurmardjito dalam makalahnya :”Kesiapan Perangkat Perundangan Perlindungan Konsumen Menghadapai Perdagangan Bebas, dalam seminar Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen Menghadapai Perdagangan Bebas, 9 Mei 1998.

3. Adanya kerugian. Namun juga harus dicatat bahwa produk yang telah menyebabkan kerugian itu pada prinsipnya berada dalam keadaan seperti waktu diserahkan oleh produsen dalam artian tidak ada perubahan atau modifikasi tertentu pada produk tersebut.

Pasal 19 ayat 1 dan Pasal 28 dalam undang-undang perlindungan konsumen No.8 tahun 1999 mengadopsi sistem product liability yang dikaitkan dengan dengan strict liability, dimana dapat dilihat dalam kedua pasal tersebut yang berbunyi:

Pasal 19 (1):

Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan.

Pasal 28:

Pembuktian terhadap ada tidaknya unsur kesalahan dalam gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19, Pasal 22, dan Pasal 23 merupakan beban dan tanggung jawab pelaku usaha.

Dari kedua pasal tersebut di atas, ide dasarnya adalah bahwa : 1) Konsumen tidak berada pada pihak yang menguntungkan untuk membuktikan adanya kesalahan dalam suatu proses produksi dan distribusi yang kompleks, 2) Adanya anggapan bahwa pelaku usaha dapat mengantisipasi jika seandainya ada klaim atau tuntutan atas kesalahannya dengan cara memanfaatkan fasilitas asuransi atau menambah komponen harga produknya, 3) Agar supaya pelaku usaha dapat bertindak lebih berhati-hati.

Terkait dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Perlindungan Konsumen, konsep hukum perlindungan konsumen tidak hanya berisi rumus-rumus tentang hak-hak dan kepentingan sepihak dari konsumen, tetapi juga hak-hak dan kepentingan-kepentingan dari para produsen yang berimbang, proporsional, adil dan tidak diskriminatif.

Secara khusus tanggung jawab penyedia jasa layanan dan produsen program komputer dapat ditemui dalam Pasal 9 dan Pasal 15 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 8 tahun 2008.

Pasal 9

Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui Sistem Elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan.

Pasal 15

- (1) Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya.
- (2) Penyelenggara Sistem Elektronik bertanggung jawab terhadap Penyelenggaraan Sistem Elektroniknya.
- (3) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik.

Beberapa terminology yang sering digunakan dalam penulisan ini adalah:

Apple:

Merupakan perusahaan komputer yang berada di Amerika Serikat yang bernama Apple Incorporation (Apple Inc.).

Itune Store:

Merupakan salah satu merek dagan dari Apple dalam kaitannya dengan penyelenggaraan online store yang mereka lakukan.

Gadget:

Merupakan suatu istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu.

Program Komputer:

Program yang diciptakan secara khusus sehingga memungkinkan komputer melakukan fungsi tertentu.

Program Komputer (software):

Istilah umum terutama digunakan untuk data digital yang tersimpan seperti program komputer dan jenis informasi lainnya membaca dan ditulis oleh komputer. Berbeda dengan perangkat keras, perangkat lunak tidak berwujud. Perangkat lunak juga kadang-kadang digunakan dalam arti yang lebih sempit, yang berarti hanya aplikasi perangkat lunak.

Penyedia/Produsen Program Komputer:

Merupakan individu atau korporasi yang melakukan proses pembuatan dan pengembangan perangkat lunak.

Source Code:

Setiap kumpulan pernyataan atau instruksi yang ditulis dalam bahasa komputer (bahasa pemrograman) yang masih dapat dibaca manusia.

Object Code:

Urutan instruksi kepada komputer dalam bahasa mesin (binary) yang didapatkan setelah source code dikompilasi.

Bugs:

Istilah untuk suatu cacat/kesalahan pada perangkat lunak yang membuatnya tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Proses untuk menemukan dan mengatasi bug disebut sebagai debugging.

Debugging:

Proses pencarian dan pembetulan kesalahan penulisan program, sehingga program tersebut dapat kembali dijalankan seperti yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya biasa digunakan suatu program sistem untuk melacak suatu kejadian-kejadian dari hal-hal yang tidak diinginkan, seperti kesalahan logika, alur, dan lain-lainnya. Istilah ini berasal dari kata bug dan dikenalkan oleh Grace Hopper.

Programmer:

Orang yang membuat program, dengan membuat perintah-perintah yang dimengerti oleh mesin. Untuk menjadi seorang programmer ini, orang tersebut harus mengerti bahasa program yang digunakannya.

Program:

Program merupakan kumpulan instruction set yang akan dijalankan oleh pemroses, yaitu berupa software. Bagaimana sebuah sistem komputer berpikir diatur oleh program ini. Program inilah yang mengendalikan semua aktifitas yang ada pada pemroses. Program berisi konstruksi logika yang dibuat oleh manusia, dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada instruction set.

Bahasa Pemrograman (Programming Language):

Program merupakan kumpulan instruction set yang akan dijalankan oleh pemroses, yaitu berupa software. Bagaimana sebuah sistem komputer berpikir diatur oleh program ini. Program inilah yang mengendalikan semua aktifitas yang ada pada pemroses. Program berisi konstruksi logika yang dibuat oleh manusia, dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada instruction set.

Compiler:

Adalah program sistem yang digunakan sebagai alat bantu dalam pemrograman. Perangkat lunak yang melakukan proses penterjemahan code (dibuat programmer) ke dalam bahasa mesin. Hasil dari terjemahan ini adalah bahasa mesin.

Pada beberapa compiler output berupa bahasa mesin dilaksanakan dengan proses assembler yang berbeda.

Komputer:

Alat bantu bagi manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya. Perangkat elektronik yang dapat dipakai untuk mengolah data dengan perantaraan sekumpulan program dan mampu memberikan informasi dari hasil pengolahan tersebut. Dalam bahasa Indonesia sering ditulis dengan komputer.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian yang berdasarkan studi kepustakaan yang bersifat yuridis normatif, artinya penelitian dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang bersifat hukum¹³. Dengan demikian data yang dipakai adalah data sekunder yang didapatkan melalui studi dokumen.

Berkaitan dengan data yang digunakan, bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini meliputi bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Bahan hukum primer yang digunakan adalah peraturan perundang-undangan seperti tetapi tidak terbatas pada:

- 1) Undang-undang perlindungan konsumen No.8 tahun 1999.
- 2) Undang-undang informasi dan transaksi elektronik No. 11 tahun 2008.
- 3) Undang-undang hak cipta No. 19 tahun 2002,

Sedangkan bahan hukum sekunder yang merupakan bahan hukum yang paling banyak digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) buku-buku,
- 2) Jurnal Online,
- 3) Artikel Ilmiah yang bersifat online dan
- 4) makalah-makalah yang terkait.

¹³ Sri Mamudji et al. Metode Penelitian dan Penulisan Hkum, (Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2005), Hal.4-5.

Bahan hukum tersier yang digunakan adalah antara lain:

- 1) Black's Law Dictionary dan berbagai sumber online di internet.
- 2) Kamus Hukum dan Ensiklopedia.
- 3) Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Tipologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini adalah penelitian berfokus pada masalah, yaitu suatu penelitian yang mengaitkan penelitian murni dengan penelitian terapan¹⁴. Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai program komputer dan aspek – aspek yang terkait dengannya. Penelitian ini juga merupakan penelitian yang dilakukan secara mono-disipliner, artinya laporan penelitian ini hanya didasarkan pada satu disiplin ilmu, yaitu disiplin ilmu hukum.

Pengolahan data menggunakan metode diskriptif analisis artinya data yang diperoleh berdasarkan kenyataan kemudian dikaitkan dengan penerapan peraturan perundang-undangan yang berlaku, dibahas, dianalisa, kemudian ditarik kesimpulan yang akhirnya digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian hukum ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pertama akan dijabarkan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, tiga pokok permasalahan dari penelitian, tujuan dari penelitian ini baik tujuan umum maupun tujuan khusus, serta metode penelitian.

BAB II: TINJAUAN TERHADAP MODEL BISNIS APPLE TERKAIT PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER MELALUI *iTUNES STORE*

Pada bab kedua dari penelitian ini akan dijabarkan mengenai tinjauan terhadap model bisnis yang dilakukan oleh *Apple* terkait dengan penjualan aplikasi program

¹⁴ Ibid.

komputer untuk *gadget* buatan mereka yang meliputi sejarah perkembangan *Apple* selaku perusahaan manufaktur komputer produsen program komputer sekaligus hubungan dengan para Software Developer yang membuat aplikasi program komputer dan menjualnya melalui *Apple*. Program komputer, metode pembuatan, distribusi serta jenis lisensi yang berkaitan dengan penggunaan program komputer.

BAB III: ANALISA MENGENAI TANGGUNG JAWAB PENYELENGGARAAN *iTUNES STORE* DAN PEMBUATAN PROGRAM KOMPUTER YANG DIJUAL PADA *iTUNES STORE*

Bab ketiga dari penelitian ini meliputi pengertian tentang tanggung jawab produk dalam konteks perlindungan konsumen terhadap pengguna program komputer khususnya pada program komputer. Analisa terhadap kemungkinan penerapan strict liability terhadap produsen program komputer.

BAB IV: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab keempat yang juga merupakan bab terakhir dalam penulisan ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis terkait dengan tanggung jawab produsen program komputer dan juga aspek perlindungan konsumen pengguna program komputer.

BAB 2

TINJAUAN TERHADAP MODEL BISNIS APPLE TERKAIT PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER MELALUI iTunes STORE

2.1 Tinjauan Terhadap Model Bisnis *Apple*

2.1.1 Sekilas tentang Apple Inc.

Apple Inc. atau sebelumnya bernama Apple Computer Inc. didirikan oleh Steve Jobs, Steve Wozniak dan Ronald Wayne sekitar tahun 1976 awalnya berfokus pada mendesain dan membuat komputer. Komputer pertama yang mereka buat diberi nama dengan Apple I.

Inovasi terhadap produk *Apple* mulai mengalami revolusi ketika Steve Jobs melihat teknologi yang dikembangkan di Xerox PARC dalam komputer Alto pada tahun 1979 maka yakinlah Steve Jobs bahwa masa depan akan menghadirkan komputer yang grafik-intensif dan *icon-friendly*. Walaupun ide tersebut mengundang ketidak-setujuan ahli riset dari PARC banyak yang akhirnya bekerja untuk *Apple* seperti Larry Tesler, Xerox mengizinkan insinyur dari *Apple* untuk mengunjungi fasilitas PARC dengan perjanjian bahwa *Apple* akan menjual satu juta saham mereka sebelum perusahaan tersebut *go-public* (total harga saat itu berkisar AS\$18 juta)¹⁵. *Apple* mengenalkan produk yang tergolong sangat maju pada saat itu, salah satunya adalah dengan mengeluarkan produk komputer dengan nama Lisa. Lisa merupakan produk komputer buatan *Apple* yang telah menggunakan Graphical User Interface (GUI) dimana pada saat itu kebanyakan dari komputer masih menggunakan Text Base System, seperti pada DOS (Disc Operating System).

Memasuki dekade 1980, *Apple* menghadapi kompetisi dalam bisnis komputer pribadi. Salah satu penantang besar adalah IBM, perusahaan ternama pertama di bidang komputer. Komputer IBM yang menggunakan sistem operasi DOS yang dilisensi kepada IBM oleh Microsoft meraih porsi yang besar dalam pangsa pasar komputer meja untuk perusahaan besar yang tergolong masih muda.

¹⁵ http://id.wikipedia.org/wiki/Apple_Inc.

Seiring dengan berjalannya waktu, *Apple* terus mengembangkan produk komputernya dengan berbagai inovasi. Produk-produk buatan *Apple* yang dapat kita jumpai saat ini adalah: Desktop Komputer, Notebook, dan berbagai macam *gadget* seperti *iPhone* untuk produk telephone genggam mereka, *iPod* untuk produk pemutar lagu/multi media dan yang terbaru adalah *iPad* yang merupakan sebuah table komputer.

Disamping memproduksi komputer, *Apple* juga terus mengembangkan program komputer buatannya mulai dari sistem operasi Macintos (Mac OSX) dan berbagai macam program aplikasi penunjang lainnya seperti *iWork* yang merupakan program komputer aplikasi perkantoran yang terdiri dari pengolah kata, *spreadsheet* dan presentasi serta masih banyak berbagai macam program aplikasi lainnya.

2.1.2 Tiga Sektor Bisnis Apple pada Industri Dunia Komputer

Dalam menjalankan bisnisnya, *Apple* fokus terhadap tiga hal, yakni 1) sebagai perusahaan pembuat komputer (computer hardware manufacturing), 2) sebagai perusahaan pembuat pengembang program komputer (software engineering and developer) dan 3) sebagai perusahaan yang melakukan bisnis penjualan (retailer) dari produk-produk yang mereka buat.

Pada bisnis membuat komputer, *Apple* mengeluarkan beberapa produk diantaranya adalah Desktop Komputer, Laptop/Notebook, dan beberapa perangkat *gadget* seperti *iPhone*, *iPod* dan *iPad*. *Apple* terkenal dengan produknya yang berteknologi tinggi dan penuh dengan inovasi-inovasi baru maka tak heran jika beberapa dari produk *Apple* bisa menjadi trend-setter dan diikuti oleh produsen-produk lainnya.

Beberapa produk *Apple* terkait sebagai pembuat dan pengembang program komputer adalah seperti Sistem Operasi (Operating System) Mac OS untuk komputer/Notebook dan Sistem Operasi iOS untuk perangkat *gadget* buatan mereka, *Apple* juga membuat program aplikasi seperti *iWork*, *iTunes*, *iLife*, *I Studio* dan masih banyak lagi.

Apple juga melakukan penjualan secara langsung produk-produk mereka kepada konsumen. Hal inilah yang membedakan *Apple* dengan perusahaan manufacture komputer/program komputer lainnya. Beberapa pengembangan dari bisnis mereka terkait dengan penjualan adalah dengan membuat toko online (online store) sehingga konsumen dari seluruh dunia dapat membeli produk mereka secara langsung.

2.1.3 *Apple* sebagai penyelenggara *iTunes store*

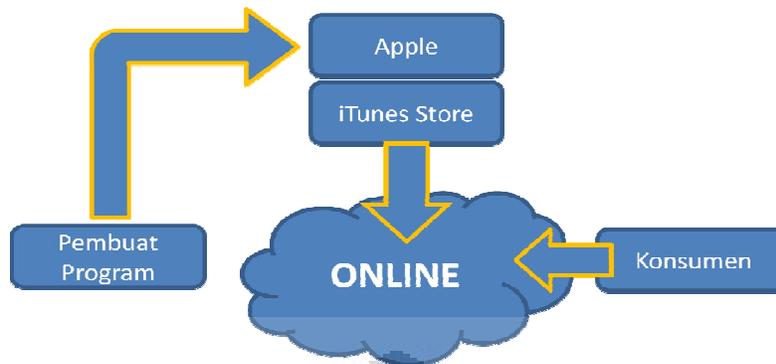
Saat ini *Apple* mengembangkan bisnis onlinenya khusus untuk program komputer yang diperuntukan untuk *gadget* buatan mereka dengan nama *iTunes store*. Didalam *iTunes store* terdapat ribuan program aplikasi yang dapat diunduh baik secara gratis ataupun bebayar. Saat ini didalam *iTunes store* tidak hanya dipenuhi oleh beragam program aplikasi tetapi juga mereka menjual buku-buku, musik dan film dalam secara elektronik dalam bentuk digital.

Untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan *iTunes store* ini, pengguna harus terlebih dahulu mempunyai *Apple User ID* yang terdaftar di *Apple* selain itu pada komputer juga harus terinstall program aplikasi iTunes.

Fungsi lain dari *iTunes store* ini adalah sebagai sarana *Apple* untuk memberikan pelayanan kepada pengguna *gadgetnya* berupa update terhadap aplikasi yang dijualnya. Program aplikasi yang dijual oleh *Apple* melalui *iTunes store* tidak hanya program aplikasi yang dibuat oleh *Apple* sendiri, melainkan juga aplikasi dari pengembang program komputer pihak ketiga.

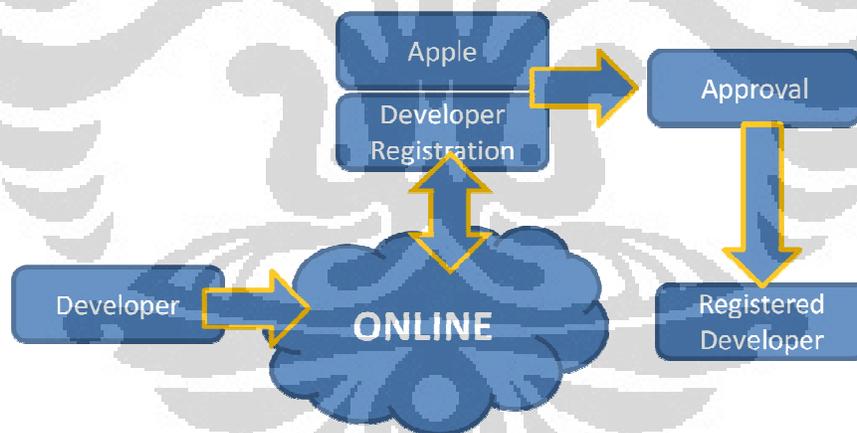
2.1.4 Hubungan Hukum antara *Apple* sebagai penyedia *iTunes store* dengan Pembuat Program Komputer dan Konsumen/Pengguna

Melalui *iTunes store* ini *Apple* mencoba untuk menjual beragam program aplikasi dan digital content lainnya kepada konsumen melalui sistem online. Program aplikasi yang mereka jual juga terdapat program aplikasi yang dibuat oleh pihak ketiga.



Gambar 5 Hubungan antara pembuat program komputer pihak ketiga dengan Apple

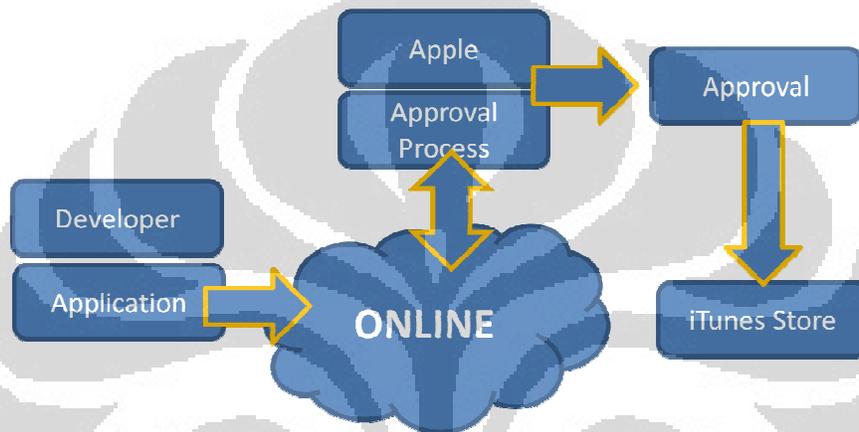
Bagi pembuat program aplikasi yang ingin menjual produknya melalui *iTunes store* ini harus terdaftar sebagai *Registered Apple Developer*. Untuk dapat terdaftar sebagai developer program komputer *Apple* dapat melakukannya dengan cara melakukan pendaftaran secara online diwebsite *Apple*. Pendafatar/Developer harus menyetujui terhadap perjanjian yang dibuat oleh *Apple* (*Registered Apple Developer Agreement*).



Gambar 6 Proses pendaftaran sebagai Registered Developer

Setelah mendapat persetujuan dari mereka, pihak *Apple* akan mengenakan biaya US\$99 per tahun sebagai biaya keanggotaan (*membership*). Pihak pembuat program komputer/developer yang telah terdaftar akan mendapatkan dukungan teknis dari *Apple* mengenai pembuatan dan pengembangan program aplikasi berbasis platform dari *Apple*.

Setelah terdaftar barulah pihak pembuat program aplikasi dapat mengajukan program aplikasi buatannya untuk ditaruh dan dijual pada layanan *iTunes store* tersebut. Program aplikasi yang akan dijual melalui *iTunes store* harus mendapatkan persetujuan dari *Apple* sehingga sebelumnya terdapat proses seleksi dan pengujian tentang kelayakan program aplikasi tersebut yang dilakukan oleh *Apple*. Proses tersebut akan memakan waktu kurang lebih dua (2) minggu sebelum akhirnya diputuskan apakah program aplikasi tersebut disetujui atau tidak untuk dapat dijual melalui *iTunes store*.



Gambar 7 Proses pengajuan penjualan program aplikasi

Sebenarnya tujuan dilakukannya proses persetujuan oleh *Apple* sebelum dapat dimuat di *iTunes store* adalah untuk melakukan seleksi dari aplikasi yang disubmit sehingga semua program aplikasi yang dijual melalui *Apple store* tidak mengandung suatu pelanggaran terhadap hukum (pornography) dan juga untuk memastikan bahwa program aplikasi yang dibuat bebas dari bugs/error¹⁶.

Dalam hubungannya dengan konsumen, maka konsumen disini adalah pihak yang memanfaatkan jasa pelayanan yang diberikan oleh *Apple* tersebut untuk dapat menggunakan aplikasi yang tersedia di *iTunes store*. Semua aplikasi yang tersedia di *iTunes store* telah menjalani proses seleksi dengan demikian diharapkan konsumen yang menggunakan jasa layanan *iTunes store* ini akan lebih terlindungi dari hal-hal yang dapat merugikan.

¹⁶ <http://www.apple.com/hotnews/apple-answers-fcc-questions/>



Gambar 8 Tampilan *iTunes store*

2.1.5 Proses transaksi di *iTunes store*

Sebelum bisa melakukan transaksi di *iTunes store*, seseorang terlebih dahulu harus mempunyai user id di sistem *iTunes store* tersebut. Untuk dapat memiliki user id pengguna harus melakukan pendaftaran secara online melalui *iTunes store* tersebut. Informasi yang diminta dan harus dimiliki oleh pengguna adalah email dan kartu kredit yang masih berlaku (valid).

Setelah memiliki user id pengguna harus log-in kedalam sistem melalui aplikasi iTunes yang terhubung internet. Seperti aplikasi toko online pada umumnya sistem akan menanyakan user name dan password.



Gambar 9 Tampilan iTunes store untuk Log in/sign in

Setelah pengguna masuk kedalam sistem *iTunes store*, maka akan tampil produk-produk yang dijual di dalam *iTunes store* tersebut. Pengguna tinggal memilih produk-produk yang diinginkan dengan cara meng-click produk yang dimaksud. Setelah melalui konfirmasi pembelian maka produk tersebut akan diunduh dari sistem kedalam komputer pengguna untuk selanjut dilakukan proses intallasi. Pembayaran akan dilakukan melalui tagihan ke kartu kredit pengguna.



Gambar 10 Beragam program aplikasi yang dijual di iTunes store

2.2 Tinjauan Terhadap Online Store

2.2.1 Pengertian Online Store

Kegiatan yang terjadi pada online store pada dasarnya sama terjadi pada kegiatan jual beli pada umumnya. Didalamnya ada penjual yang menawarkan suatu produk tertentu dan juga pembeli. Yang menjadi pembeda pada proses jual beli secara umum di Online store adalah produk yang ditawarkan tidak ditampilkan secara utuh atau konkrit tetapi lebih kepada informasi yang menggambarkan produk tersebut. Informasi tersebut disajikan oleh penjual melalui media internet khususnya website.

Berkaitan dengan karakteristik dari online store tersebut penulis mencoba melakukan pendekatan melalui terminologi e-commerce yang mana pada saat ini e-commerce merupakan suatu hal sudah lazim dilakukan dimana e-commerce saat ini merupakan bagian dari perniagaan nasional ataupun internasional.

Onno w. Purbo dan Aang arif wahyudi mencoba menggambarkan e-commerce sebagai suatu cakupan yang luas mengenai teknologi, proses dan praktik yang dapat

melakukan transaksi bisnis tanpa menggunakan kertas sebagai sarana mekanisme transaksi. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti melalui e-mail atau bisa melalui World Wide Web (website)¹⁷. (1. Onno w. Purbo dan Aang Arif Wahyudi, 2001, Mengenal e-Commerce, Jakarta, Elex Media Komputindo, Hal. 1-2)

Lebih lanjut David Baum, yang dikutip oleh Onno w. Purbo dan Aang arif wahyudi "*E-commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprises, consumer and communities through electronic transactions and the electronic exchange of goods, services and information*". E-commerce merupakan satu set teknologi yang bersifat dinamis, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik¹⁸.

Dari berbagai definisi yang ditawarkan dan dipergunakan oleh berbagai kalangan, terdapat kesamaan dari masing – masing definisi tersebut. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa online store dan e-commerce mempunyai kesamaan karakteristik sebagai berikut:

1. Terjadinya transaksi antar dua belah pihak;
2. Adanya pertukaran barang, jasa atau informasi;
3. Internet/website merupakan media utama dalam proses atau mekanisme perdagangan tersebut.

Dari karakteristik tersebut terlihat jelas bahwa pada dasarnya online store ataupun e-commerce merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi khususnya internet, dan secara signifikan mengubah cara manusia melakukan interaksi dengan lingkungannya, yang dalam hal ini terkait dengan mekanisme jual beli/perdagangan.

¹⁷ Onno w. Purbo dan Aang Arif Wahyudi, Mengenal e-Commerce (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001) Hal. 1-2

¹⁸ Ibid. Hal. 2

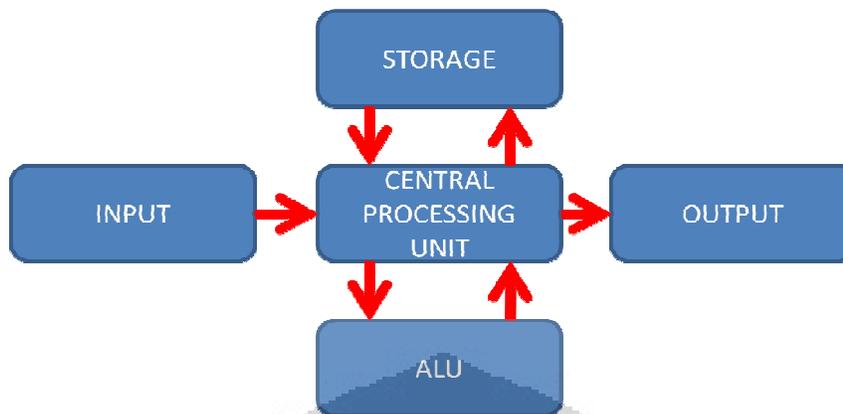
2.3 Tinjauan Terhadap Program Komputer

2.3.1 Pengertian Program Komputer

Sebuah komputer merupakan rangkaian sistem¹⁹ yang terintegrasi terdiri dari rangkaian Input, Process dan Output sehingga dapat melakukan suatu fungsi tertentu. Melalui penggunaan komputer semua pekerjaan akan menjadi lebih mudah dan terorganisir lebih rapi dibandingkan dengan menggunakan sistem manual sehingga hasil yang didapatkan (output) akan lebih maksimal. Oleh sebab itu saat ini penggunaan komputer sudah menyentuh berbagai sektor kehidupan manusia mulai untuk urusan bisnis sampai untuk keperluan pribadi. Fungsi komputer juga telah bertambah mulai hanya sebagai alat bantu kerja bertambah menjadi sarana hiburan (multi media) bagi penggunanya seperti untuk bermain game, memutar film atau lagu dan lain sebagainya.

Komputer merupakan serangkaian sistem yang sangat kompleks dan rumit yang terdiri dari Hardware (perangkat keras) dan Software (perangkat lunak/program komputer). Perangkat input yang standar bisa terdiri dari keyboard, mouse. Pada bagian CPU merupakan bagian yang sangat kompleks dan rumit dimana didalamnya terdapat memory, processor, mainbord/motherboard, hardisk, kartu graphis, kartu suara dan lain sebagainya. Sedangkan pada perangkat output (output device) bisa terdiri dari monitor, printer dan lain sebagainya.

¹⁹ Dalam kamus besar bahasa Indonesia, sistem diartikan (1) perangkat unsur yg secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas: -- pencernaan makanan, pernapasan, dan peredaran darah di tubuh; -- telekomunikasi; (2) susunan yg teratur dr pandangan, teori, asas, dsb: -- pemerintahan negara (demokrasi, totaliter, parlementer, dsb); (3) metode: -- pendidikan (klasikal, individual, dsb); kita bekerja dng -- yg baik; -- dan pola permainan kesebelasan itu banyak mengalami perubahan.



Gambar 11 Sistem Komputer

Komputer juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem elektronik, karena pada komputer bekerja serangkaian komponen elektronika²⁰ yang membentuk sistem yang saling terintegrasi untuk mengolah informasi yang diterima untuk kemudian diterjemahkan kedalam bentuk informasi yang dapat dipahami oleh manusia.

Perlu diketahui bahwa komputer sebagai suatu sistem elektronik sebenarnya bekerja dengan keberadaan sirkuit arus listrik (rankaian flip-flop dimana 0 untuk kondisi off dan 1 untuk kondisi on) yang dialirkan kedalam medium konduktor dan semi konduktor yang dirangkaikan untuk dapat melakukan suatu fungsi atau performan tertentu²¹. Representasi angka 0 dan 1 inilah yang selanjutnya lebih dikenal dengan bilangan binary atau dalam istilah umum dalam dunia komputer lazim disebut dengan bit²².

²⁰ Pada komputer, komponen elektronika yang terdapat didalamnya bisa terdiri dari ribuan komponen elektronika, namun secara garis besar komponen elektronika pada komputer terdiri dari Processor, Memory, Motherboard, Hardrive dan lain sebagainya.

²¹ Edmon Makarim Skom, SH., LL.M., *Pengantar Hukum Telematika*, 2005 (Jakarta: Rajawali Pers) Hal. 58.

²² **Bit** merujuk pada sebuah digit dalam sistem angka biner (basis 2). Sebagai contoh, angka 1001011 memiliki panjang 7 bit. Digit biner hampir selalu digunakan sebagai satuan terkecil dalam penyimpanan dan komunikasi informasi di dalam teori komputasi dan informasi digital. Claude E. Shannon pertama kali menggunakan kata *bit* dalam sebuah karya ilmiah pada tahun 1948. Ia menjelaskan bahwa kata tersebut berasal dari John W. Tukey, yang pada tanggal 9 Januari 1947 menulis sebuah memo kepada Bell Labs. Di dalam memo tersebut, beliau memendekkan kata "*binary digit*" (digit biner) menjadi "bit". Bit bekerja seperti saklar lampu, dalam arti sebuah bit bisa "menyala" atau "mati". Sebuah

Namun seluruh perangkat keras tersebut tidaklah dapat bekerja dan berfungsi dengan baik tanpa adanya suatu program yang mengatur kerja dan fungsi dari setiap perangkat keras tersebut. Program tersebut itulah yang biasa kita kenal dengan program komputer atau biasa kita sebut dengan software. Dengan demikian suatu komputer sebenarnya adalah serangkaian sistem yang terdiri dari perangkat keras (hardware) dan program komputer (software) yang semuanya saling terintegrasi sehingga dapat melakukan sesuatu sesuai dengan yang diinginkan oleh penggunanya.

Suatu program komputer merupakan seperangkat perintah kepada perangkat keras komputer untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu. Suatu program komputer menurut letak penyimpanannya biasanya dibedakan atas program yang melekat pada perangkat keras processor dan program komputer yang disimpan diluar prosesor dalam suatu media penyimpanan sendiri yang umumnya disebut dengan perangkat lunak (software)²³.

Menurut John J. Borking, program komputer adalah:

*“a computer program is a set of instructions in the form of numeric codes, which are loaded into the computer’s memory in order to tell the computer in what way a problem has to be solved (terjemahan bebas: suatu program komputer adalah serangkaian instruksi dalam bentuk kode-kode numerik yang dimuatkan kedalam memori komputer dalam hal untuk menginstruksikan kepada komputer tetang cara pemecahan suatu masalah)”*²⁴.

Sedangkan menurut World Intellectual Property Orgnazation (WIPO) program komputer diartikan sebagai serangkaian instruksi yang memiliki suatu kemampuan

bit dapat bernilai "satu" atau "nol", "benar" atau "salah". Bit juga dapat memuat informasi untuk membedakan dua hal yang bertentangan satu sama lain. Sebagai contoh, sebuah bit dapat menandakan apakah seseorang adalah "warga negara Indonesia". Bit tersebut bernilai "benar" apabila orang tersebut adalah "warga negara Indonesia", dan bernilai "salah" apabila tidak. < <http://id.wikipedia.org/wiki/Bit>>

²³ Ibid, Hl. 118.

²⁴ John J. Borking, *Third Party Protection of Software and Firmware*, First Edition (Amsterdam: Elsevier Science Publishing Company, 1988) Hal. 33.

ketika diletakan pada media mesin komputer untuk memproses informasi-informasi dan untuk melaksanakan atau mendapatkan hasil atau fungsi tertentu²⁵.

Di Indonesia, pengertian/definisi akan program komputer dapat ditemukan dalam Undang-Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang No. 8 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai berikut:

“program komputer didefinisikan sebagai “sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi- instruksi tersebut”²⁶.

“Perangkat lunak atau program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi tersebut”²⁷.

Dari serangkaian definisi diatas dapat disimpulkan bahwa suatu program komputer pada esensinya adalah meruapakan serangkaian instruksi yang ditulis secara sistematis dengan teknik dan melalui perantara suatu media tertentu sehingga sedemikian rupa instruksi tersebut melalui serangkaian proses dapat dimengerti oleh komputer sehingga komputer dapat melakukan fungsinya sebagaimana yang diharapkan.

²⁵ Merupakan terjemahan bebas penulis dari definisi program komputer menurut WIPO. Computer program means a set of instruction capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information-processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result.

²⁶ Indonesia, Undang-Undang No. 19 Tahun 2001 tentan Hak Cipta Pasal 1 angka 8.

²⁷ Indonesia, Undang-Undang No. 8 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, bagian penjelasan

Serangkaian instruksi yang digunakan tersebut masih menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh manusia secara umum atau lazim disebut dengan bahasa pemrograman sehingga menghasilkan dengan apa yang lazim disebut sebagai source code (code sumber). Untuk selanjutnya dilakukan proses kompilasi terhadap kode sumber tersebut hingga menghasilkan object code. Melalui object code inilah komputer dapat memahami segala macam instruksi yang terdapat dalam kode sumber tersebut.

2.3.2 Sejarah Singkat Program Komputer

Program komputer pertama fungsional ditulis oleh Grace Murray Hopper (1906-1992), seorang laksamana di Angkatan Laut Amerika Serikat. Dia menciptakan sebuah program untuk komputer Mark-1, yang merupakan kalkulator otomatis pertama, yang dikembangkan pada tahun 1944. Selama tahun 1950-an Hopper mengarahkan kerja yang dikembangkan salah satu bahasa komputer yang paling banyak digunakan pemrograman, COBOL (Common Business Oriented Language). Dia juga merupakan penemu pertama istilah bug pada program komputer untuk mengacu pada kesalahan program komputer. Istilah bug bermula ketika mesin-nya rusak, dan ketika itu ia menemukan ngengat/serangga mati di komputernya. Saat serangga itu disingkirkan ia menggunakan istilah debug hingga sampai saat ini istilah tersebut selalu digunakan pada saat ditemukan masalah pada suatu program komputer.

Secara garis besar terdapat lima generasi dalam evolusi bahasa pemrograman komputer yang pada esensinya berubah dari bahasa pemrograman tingkat rendah menjadi bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dapat dimengerti oleh manusia karena pada bahasa pemrograman tingkat tinggi instruksi-instruksi yang digunakan dalam penulisan kode-kode program adalah dengan menggunakan bahasa inggris²⁸.

Secara garis besar sejarah perkembangan bahasa pemrograman dapat dibedakan menjadi:

- Generasi Pertama, pada generasi ini bahasa pemrograman masih sangat menyulitkan karena yang digunakan adalah bahasa yang langsung dapat

²⁸ Edmon Makarim Skom, SH., LL.M., *Pengantar Hukum Telematika*, 2005 (Jakarta: Rajawali Pers) Hal. 79.

dimengerti oleh mesin komputer yakni dengan menggunakan bilangan binary 0 dan 1.

- Generasi Kedua bahasa pemrograman sudah lebih berkembang dimana bilangan binary yang tadinya digunakan untuk pemrograman sudah digantikan dengan serangkaian instruksi-instruksi, seperti ADD, MOV dan lain sebagainya.
- Generasi ketiga, bahasa pemrograman sudah berkembang dengan menggunakan serangkaian prosedur-prosedur sehingga dapat menghemat waktu dalam penulisan kode pemrograman.
- Generasi keempat, bahasa pemrograman berkembang dengan penambahan generator aplikasi.
- Generasi kelima, perkembangan bahasa pemrograman pada generasi ini sudah menggunakan bahasa inggris dalam menuliskan kode-kode pemrograman sehingga lebih mudah dimengerti dan dipelajari.

2.3.3 Industri Program Komputer

Industri program komputer mulai berkembang pada tahun 1960 dimana sebelumnya program komputer dibuat berdasarkan suatu pesanan khusus ataupun dibuat sebagai bagian dari perangkat keras komputer yang dijual. Seiring dengan meningkatnya penggunaan akan komputer berdampak pada meningkatnya permintaan akan program komputer itu sendiri yang berdampak pada meningkatnya industri pembuat program komputer mulai dari skala kecil sampai dengan skala menengah. Beberapa contoh dari industri/perusahaan pembuat program komputer tersebut adalah IBM, Digital Equipment Corporation (DEC), Apple Inc, Microsoft, dan lain sebagainya. Mereka mulai membuat sistem operasi untuk perangkat keras mereka dan juga beberapa bahasa pemrograman.

Saat ini para produsen/perusahaan pengembang dan pembuat program komputer terbagi kedalam beberapa segmentasi jika dilihat dari pengembangan dan pemasarannya. Beberapa perusahaan menjual program komputernya lengkap dengan perangkat kerasnya (hardware), seperti yang dilakukan oleh Apple Inc., RIM, IBM

sementara sebagian lainnya hanya memasarkan program komputernya saja, seperti yang dilakukan oleh Microsoft Corp. saat ini.

Jika dilihat dari klasifikasi terhadap program komputer, maka segmentasi produsen pembuat program komputer dapat dilihat dengan produsen yang memasarkan program komputer lengkap mulai dari Sistem Operasi (Operating System) beserta aplikasi penunjang lainnya contohnya adalah Microsoft Corp, Apple Inc dan lain sebagainya. Sementara produsen lainnya cenderung lebih khusus terhadap program komputer yang dibuat untuk peruntukan tertentu, seperti produsen program komputer khusus untuk masalah keamanan (security), Anti Virus seperti yang dilakukan oleh Symantec, Kasperki, dan produsen program komputer untuk menunjang sektor bisnis seperti SAP, ORACLE dan lain sebagainya.

Dalam industri program komputer saat ini, program komputer dibuat dengan tujuan komersial dalam arti pengguna/end user harus membayar kepada pembuat program komputer jika ingin dapat menggunakan program komputer tersebut. Namun tidak semua program komputer dibuat dengan tujuan komersial, beberapa produsen/vendoor membuat program komputer dan melisensikannya tanpa memungut bayaran (gratis).

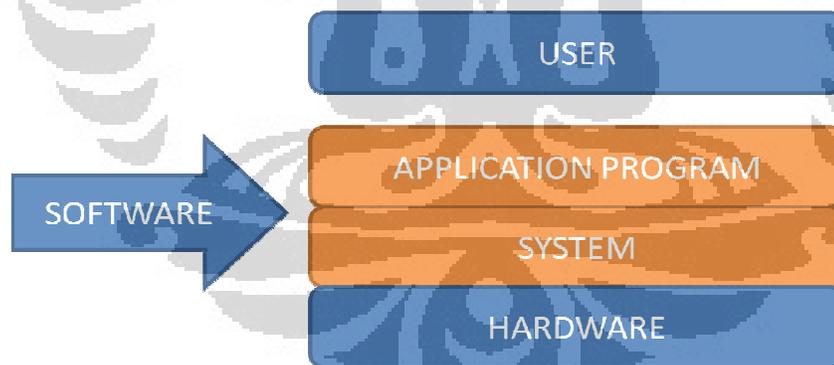
Tidak semua program komputer dipasarkan melalui metode pemberian lisensi tetapi adakalanya suatu program komputer dibuat atas requirement khusus dari penggunaanya melalui suatu kontrak perjanjian. Pun demikian tidak semua program komputer dibuat untuk tujuan komersial, saat ini terdapat beberapa program komputer yang dibuat orang / atau organisasi tertentu tanpa perlu membayar sejumlah uang kepada pembuatnya, contohnya adalah GNU yang diketuai oleh Richard Stallman ada juga Linux yang awal pembuatannya dibuat oleh Linus Trovald, program-program komputer tersebut gratis dan bebas dalam penggunaanya. Bebas disini mempunyai arti bebas untuk mendistribusikannya ke orang lain, bebas untuk membuatnya dan bebas untuk melakukan perubahan-perubahan (modifikasi) sesuai dengan keinginannya.

2.3.4 Klasifikasi Program Komputer

Sebenarnya pada suatu perangkat komputer terdapat semacam program komputer yang dibenamkan (*embedded*) didalam perangkat keras tersebut. program komputer tersebut biasa disebut dengan firmware. **Firmware** adalah istilah teknologi informasi dalam bahasa Inggris yang mengacu kepada rutin-rutin perangkat lunak yang disimpan di dalam *Read-only Memory (ROM)*/memori hanya baca. Tidak seperti *Random Access Memory (RAM)*, ROM tidak akan dapat berubah meski tidak dialiri listrik. Rutin-rutin yang mampu menyalakan komputer (*startup*) serta instruksi input/output dasar (semacam BIOS atau sistem operasi *embedded*) disimpan di dalam *firmware*. Modifikasi memang dapat dilakukan, tetapi hal tersebut tergantung dari jenis ROM apa yang digunakan. *Firmware* yang disimpan dalam ROM tidak dapat diubah, tetapi *firmware* yang disimpan dalam ROM yang dapat diubah semacam EEPROM atau Flash ROM, masih dapat diubah sesuka hati.

Secara garis besar suatu program komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- (1) Perangkat Lunak sistem dan
- (2) Perangkat lunak aplikasi.



Gambar 12 Tingkatan Program Komputer

Adapun table perbandingan antara program komputer sistem dan program komputer aplikasi dapat dilihat sebagai berikut:

Program komputer Sistem	Program komputer Aplikasi
<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai penghubung antara hardware dan user (user interface). • untuk pengaturan dari penggunaan perangkat keras komputer secara efektif dan efisien. • Melakukan pengaturan berbagai macam aplikasi yang berjalan di atasnya. • yang termasuk kedalam perangkat lunak sistem adalah sistem operasi (operating system) dan Bahasa pemrograman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuat untuk suatu fungsi/task tertentu (Misal Word Processing). • Program berjalan diatas sistem operasi. • Yang termasuk kedalam program komputer aplikasi adalah Word Processing, Spreed sheet, Pengolah Database dan lain sebagainya.

2.3.4.1 Sistem Operasi

Sistem Operasi (Operating System) pada komputer merupakan penghubung/interface antara pengguna/user dengan hardware dari komputer. Saat ini sustu sistem operasi sudah memiliki tampilan yang lebih user firendly melalui Graphical User Interface (GUI), dimana pengguna dalam melakukan/menjalankan fungsi dari suatu komputer tidak dipusingkan lagi dengan berbagai macam perintah (command) dan syntak yang sangat membingungkan dan menyusahkan. Beberapa contoh sistem operasi yang saat ini populer adalah Windows, Mac OS, dan Linux serta masih banyak lainnya.

Sistem operasi menurut American National Standard Institute (ANSI) adalah suatu program komputer yang mengontrol pelaksanaan program-program komputer, yaitu dengan mengatur waktu proses, pengecekan kesalahan, mengontrol input dan output, melakukan perhitungan(komputasi), kompilasi, penyimpanan, pengolahan data serta pelbagai bentuk layanan lainnya²⁹.

²⁹ Hal. 11, COMPUTER ORGANIZATION AND DESIGN, The Hardware/Software Interface, John L. Hennessy and David A. Patterson; Morgan Kaufman

Sedangkan menurut James A. O'Brien and George Marakas, sebagai suatu sistem operasi komputer yang menjadi interface antara pengguna (user) dengan perangkat komputer (hardware), suatu sistem operasi pada komputer mempunyai empat (4) fungsi utama, yaitu³⁰:

Resources Management

Pada fungsi ini sistem operasi melakukan pengaturan terhadap fungsi dan kegunaan dari seluruh perangkat keras komputer yang ada seperti memory, processor, Hardisk (storgae) dan lain sebagainya. Selain itu didalam fungsi ini sistem opearsi juga melakukan pengaturan terhadap koneksi jaringan (network) yang tersedia.

Task Management

Pada fungsi ini sistem operasi melakukan pengaturan terhadap berbagai kegiatan dari perangkat lunak lainnya yang sedang berjalan diatas sistem operasi. Beberapa operasi yang dilakukan dalam fungsi ini yaitu melakukan kontrol terhadap akses ke CPU, melakukan interupsi ke CPU dalam hal terdapat suatu program komputer yang memerlukan prioritas tinggi. Dalam fungsi inilah dilakukan suatu proses yang disebut dengan multi tasking dan multi processing.

File Management

Pada fungsi ini sistem operasi melakukan terhadap setiap file atau data yang tersimpan di dalam lokasi penyimpanan (storage). Beberapa fungsi pengaturan terhadap file tersebut adalah pembuatan (creation), penghapusan (deletion) dan akses terhadap suatu file (read only, write, hide). Selain itu sistem operasi juga melakukan pengaturan terhadap direktori sebagai tempat lokasi dari setiap file tersebut.

³⁰ James A. O'brien and George Marakas, Management Information Systems with MI Source, 8th Edition (Boston: McGraw-Hill, 2007)

Utility and Other Functions

Pada fungsi ini sistem operasi juga menangani berbagai program utilitas seperti memory management, power management sampai kepada pengamanan terhadap sistem.

2.3.4.2 Bahasa Pemrograman Komputer

Suatu bahasa pemrograman pada komputer dapat dibedakan menjadi:

1. Bahasa Mesin

Bahasa mesin (machine language) merupakan bahasa yang langsung dapat dimengerti oleh komputer. Bahasa mesin merupakan rangkaian dari bilangan binari 0 dan 1. Semua instruksi yang ada pada komputer dikodekan dan disimpan dalam bentuk 0 dan 1 di dalam memori komputer. Dengan demikian suatu bahasa mesin diperuntukan untuk langsung dimengerti oleh komputer tanpa memerlukan suatu translator atau kompilator. Suatu instruksi dalam bahasa mesin ditulis kedalam dua bagian yaitu (i) operation code dan (ii) operand address and location³¹.

2. Bahasa Pemrograman Tingkat Rendah

Bahasa pemrograman tingkat rendah terdiri dari kode numerik dan kode mnemonic, yang oleh kalangan awam sering disebut sebagai bahasa mesin (machine language) karena bila dilihat langsung oleh orang awam tidak mempunyai makna dan tidak dapat langsung dipahami. Kode ini sesungguhnya merupakan serangkaian instruksi dasar yang melakukan kontrol terhadap gerbang (control gate), flip-flop switches dan registry perintah untuk dan dari prosesor. Bahasa pemrograman tingkat rendah yang lebih tinggi tingkatnya dan lebih dimengerti oleh manusia adalah bahasa assembler (Assembler Language). Bahasa assembler melakukan representasi secara simbolis dari kode-kode yang masih termasuk instruksi binari.

³¹ Akash Saxena, Sunil Chauhan, Kratika Gupta, Fundamentals of Computer, Hal. 55.

3. Bahasa Pemrograman Tingkat Tinggi

Bahasa pemrograman tingkat tinggi lebih user friendly dibandingkan dengan bahasa pemrograman sebelumnya. Pada bahasa pemrograman tingkat tinggi sudah menggunakan bahasa Inggris sebagai instruksi-instruksi dasarnya. Berbeda dengan bahasa pemrograman tingkat rendah yang lebih menekankan pada kebutuhan penulisan instruksi dalam kode-kode numerik, pada bahasa pemrograman tingkat tinggi lebih menekankan pada fungsi dalam bentuk perintah. Contoh bahasa pemrograman tingkat tinggi adalah BASIC, PASCAL, C++, JAVA, COBOL, FORTRAN dan sebagainya. Dengan menggunakan bahasa pemrograman tingkat tinggi ini, kerja dari seorang programmer lebih dimudahkan karena lebih mudah dimengerti (user friendly) dan dipelajari walaupun dengan penggunaan bahasa pemrograman tingkat tinggi dibutuhkan kapasitas memori yang lebih besar dibandingkan jika menggunakan bahasa pemrograman tingkat rendah.

2.3.4.3 Perangkat Lunak Aplikasi

Dari sisi pembuatannya perangkat lunak dapat dikategorikan menjadi dua bagian yakni: (a) program paket yang telah ditulis sebelumnya (prewritten packages) yang terdiri dari paket aplikasi umum dan paket sistem software serta (b) program yang dibuat secara khusus berdasarkan pesanan pengguna³².

(a) Prewritten Packages

Umum (General Purposes)

Pada kategori ini dibagi menjadi: (a) paket aplikasi (application packages) dan (b) system software packages. Pada perangkat lunak paket aplikasi dapat dibagi lagi menjadi (i) single function application, contohnya adalah aplikasi *games*, *anti virus* dan lain sebagainya (ii) *general purposes applications*, adalah aplikasi perangkat lunak yang dibuat berdasarkan kebutuhan umum word processing, spreadsheet dan lain sebagainya.

³² Edmon Makarim, SKom, SH, LLM, Pengantar Hukum Telematika, 2005 Hal. 83

Paket Sistem software

Pada paket ini, perangkat lunak terdiri dari sistem operasi (operating system) dan juga perangkat lunak tambahan lainnya seperti program utilitas, internet browser dan beberapa program word processing sederhana.

(b) Khusus (Special Purposes)

Perangkat lunak khusus merupakan perangkat lunak yang dibuat berdasarkan pesanan khusus penggunaanya atau biasa disebut juga dengan *Tailor Made Program*, contohnya adalah perangkat lunak sistem pembayaran yang digunakan di supermarket, sistem aplikasi penggajian karyawan dan lain sebagainya.

2.3.5 Metode Pembuatan Program Komputer

Ditinjau secara teknis suatu program komputer dibagi menjadi tiga bagian besar yakni, desain yang dapat terdiri dari (i) algoritma program, (ii) source code (kode sumber) yang merupakan sekumpulan instruksi tertulis yang ditulis dalam bahasa pemrograman tertentu dimana bahasa yang digunakan seperti bahasa masih dapat dimengerti oleh manusia (biasanya Bahasa Inggris) dan bagian terakhir adalah (iii) object code. Object code merupakan program komputer dalam bilangan binary dan sudah dapat dijalankan/dieksekusi oleh perangkat keras komputer.

Pada tahap desain, suatu program komputer bisa dibuat berdasarkan kebutuhan umum ataupun pesanan khusus dari penggunaanya. Sebelum tahap desain ini dilakukan analisa yang terkait dengan permasalahan yang ada sehingga dapat dibuat *blueprint* dari suatu perangkat lunak. Blueprint dari perangkat lunak tersebut biasanya secara teknis terdiri dari rangkain algoritma program dan juga logic pemrograman dan untuk selanjutnya dituangkan kedalam penulisan kode-kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Hasil dari proses ini adalah berupa source code (kode sumber) dari perangkat lunak.

Suatu perangkat lunak Pembuatan program komputer dibuat melalui serangkaian proses yang panjang. Secara teknis terdapat empat metode dalam membuat suatu perangkat lunak program komputer yaitu:

- Waterfall Model
- Spiral Model

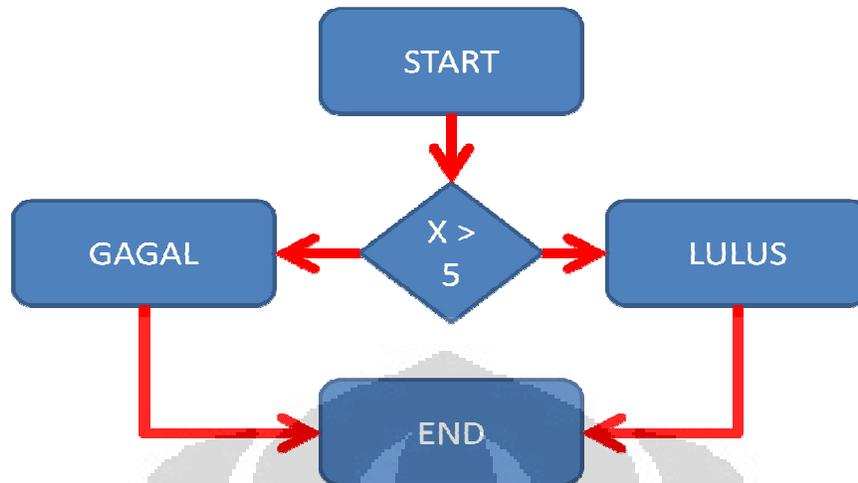
Pada tahap awal pembuatan program komputer, programmer akan melakukan analisa yaitu mencari pemecahan / solusi dari suatu permasalahan atau bisa disebut juga dengan tahapan problem definition.

Setelah permasalahan terdefiniskan maka langkah selanjutnya adalah pembuatan logika program (program logic) dengan mendesain struktur dari program komputer tersebut. Pada proses ini biasanya dibuat melalui flowchart yang merupakan representasi dari setiap proses yang terdapat dalam program komputer yang sedang dibuat. Proses bisa juga disebut dengan pembuatan algoritma pemrograman dan menentukan struktur data. Algoritma merupakan serangkaian langkah/alur proses yang menjelaskan bagaimana suatu proses dilaksanakan³³. Pada tahap algoritma ini merupakan tahapan desain suatu program komputer oleh programmer dimana didalamnya dijelaskan proses dari suatu program, struktur dan urutan eksekusi tiap-tiap fungsi untuk melakukan fungsi-fungsi yang akan dibuat pada program komputer. Algoritma sendiri terdiri dari beberapa jenis/Proses:

1. Sequence Process: Instruksi dikerjakan secara sekuensial / berurutan.
2. Selection Process: Instruksi dikerjakan jika memenuhi kriteria tertentu.
3. Iteration Process: Instruksi dikerjakan selama memenuhi suatu kondisi tertentu.
4. Concurrent Process: Beberapa instruksi dikerjakan secara seksama.

Contoh algoritma pemrograman dengan menggunakan diagram flowchart adalah sebagaimana tertera pada gambar.

³³ J. Glenn Brookshear, Computer Science, 7th Edition (Jakarta: Erlangga 2003) Hal. 166.



Gambar 13 Contoh sederhana algoritma program komputer

Setelah selesai dengan pembuatan algoritma pemrograman maka langkah selanjutnya adalah melakukan penulisan kode-kode program (coding) sehingga menghasilkan kode sumber (source code). Penulisan kode program tersebut berisikan baris-baris perintah dengan menggunakan bahasa pemrogram tertentu, seperti C, FORTRAN, dan lain sebagainya. Proses penulisan kode ini dibuat berdasarkan algoritma pemrograman baik dengan menggunakan simbol diagram (chart) ataupun tidak.



Gambar 14 Proses pembuatan program komputer

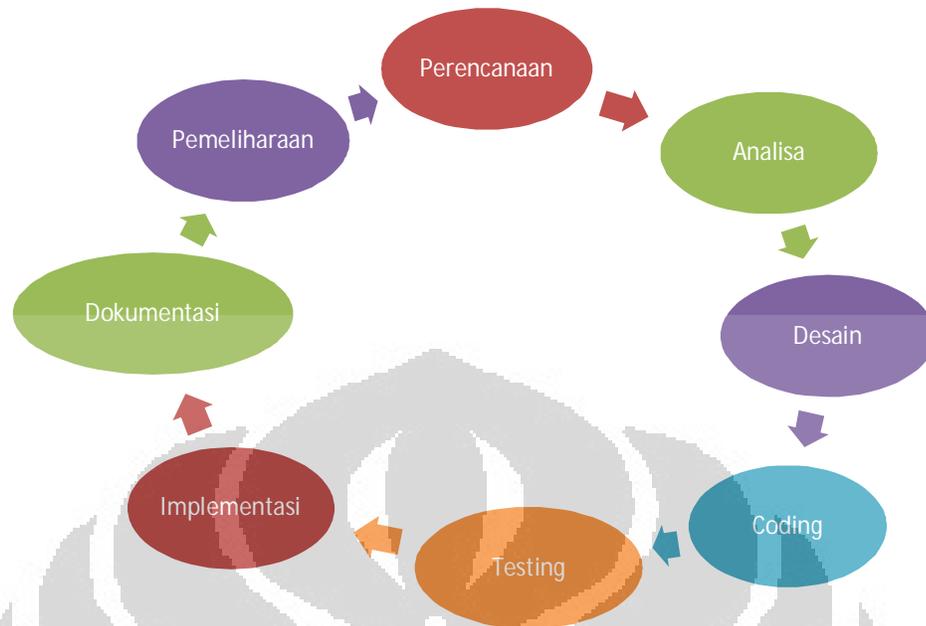
Source code yang telah dibuat tersebut tidak dapat langsung dipergunakan/dimengerti oleh komputer. Source code digunakan oleh programmer untuk membuat, merancang, mengedit untuk melakukan perbaikan. Source code dibuat berdasarkan standar algoritma pemrograman dengan menggunakan suatu bahasa pemrograman tertentu.

Source code tersebut merupakan bagian yang sangat berguna dari suatu program komputer. Tetapi untuk saat ini source code merupakan bagian yang tidak diberikan dari produsen perangkat lunak kepada pengguna, terutama untuk perangkat lunak yang bersifat proprietary. Biasanya untuk source code dari perangkat lunak proprietary merupakan hal yang rahasia dan dengan sendirinya tidak berikan kepada pengguna. Untuk program komputer proprietary, pengguna hanya menerima program komputer yang sudah jadi.

Setelah source code selesai dibuat langkah selanjutnya adalah meng-kompilasi source code tersebut hingga menjadi object code. Proses kompilasi tersebut dilakukan dengan menggunakan *Compiler* ataupun *Intepreter*. Object code merupakan bentuk program dalam bahasa mesin yang dapat dimengerti oleh mesin komputer dalam bentuk bilangan binari yaitu nol (0) untuk kondisi off dan satu (1) untuk kondisi on.

Compiler atau interpreter merupakan program yang menterjemahkan source code dalam bahasa pemrograman seperti C, BASIC, FORTRAN kedalam bahasa mesin. Perbedaan antara compiler dan interpreter adalah, sebuah program interpreter menterjemahkan baris per baris dari source code setiap kali dijalankan sedangkan pada compiler menterjemah langsung seluruh source code menjadi file yang dapat dijalankan oleh komputer (executable file)³⁴. Saat ini program komputer yang banyak beredar kebanyakan program hasil kompilasi. Suatu perangkat lunak memiliki siklus sebagai berikut:

³⁴ Suatu program compiler terdiri dari fungsi-fungsi yaitu LEXER, PARSER, CODE GENERATOR dan OPTIMIZER. Lexer berfungsi untuk membaca seluruh source code melalui suatu proses yang disebut dengan Lexical Analysis. Sedangkan pada fungsi Parser program compiler melakukan syntatic analysis untuk mengevaluasi hasil dari proses Lexer, setelah proses tersebut dihasilkan *node* dalam suatu syntax logic. Bagian ketiga adalah code gnerator yang merubah node-node tersebut kedalam kode-kode generator yang dimengerti oleh mesin komputer. Proses terakhir adalah optimizer yakni memeriksa kode-kode generator dari setiap pengulangan yang tidak perlu serta mengoptimisasi program komputer yang di hasilkan <*How Computer Works*, Hal. 103>



Gambar 15 Siklus pembuatan program komputer

Adapaun secara ringkas langkah-langkah dalam pembuatan program komputer adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

- Menentukan metodologi pembuatan program.
- Membuat milestone penyelesaian pembuatan program.
- Mengidentifikasi permasalahan.

2. Tahap Analisa

- Mengidentifikasi penyelesaian/solusi dari permasalahan.
- Memahami program komputer yang akan dibuat.
- Menentukan dan memverifikasi requirement.
- Menentukan spesifikasi dari program komputer.
- Membuat desain flowchart program.

3. Tahap Desain

- Membuat desain dari program komputer.
- Memilih teknologi yang tepat guna dalam rangka kemudahan dan kompatibilitas dengan sistem komputer yang ada.
- Menentukan struktur data dari program.

4. Tahap Coding

- Memilih bahasa pemrograman yang tepat dan sesuai.
- Menentukan standarisasi penulisan kode program.

5. Tahap Testing

- Menganalisa dan mengevaluasi bug yang ada/muncul dari program komputer yang dibuat.
- Memastikan program komputer yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

6. Tahap Implementasi

- Mempersiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat program komputer akan digunakan.
- Memberikan pelatihan kepada pengguna/end user.

7. Tahap Pemeliharaan

- Memberikan support.
- Memberikan perbaikan terhadap bug yang ditemukan kemudian.
- Memberikan penambahan/perubahan fitur jika memang diperlukan.

Sebelum di release ke pengguna akhir/end user, perangkat lunak melewati beberapa tahapan dahulu yaitu:

- **Pre-Alpha**

Tahap analisa, desain sistem, dan testing fungsi-fungsi awal yang akan digunakan (biasanya tahap ini tidak di rilis ke publik).

- **Alpha**

Tahap Alpha dari sebuah perangkat lunak biasanya sudah siap dasarnya (pondasi). Biasanya versi ini juga sudah ada beberapa yg di publikasikan. Pada tahap ini dikenal istilah white box techniques dan black box techniques. Jika sebuah aplikasi perangkat lunak telah memasuki tahap black box, itu artinya aplikasi tersebut berada dalam tahap alpha-release.

- **Beta**

Aplikasi yang telah memasuki tahap Beta, berarti aplikasi tersebut telah lolos dari tahap Alpha dan tinggal satu tahap lagi untuk dilempar dan di tes ke pasaran (dalam bentuk terbatas). Aplikasi tahap Beta biasanya merupakan prototip aplikasi yang sudah jadi yang nantinya akan dilempar ke pasaran/end user. Versi Beta ini pun biasanya sudah tersedia secara publik dan dapat di download. Secara umum, tidak ada perbedaan yang terlalu mencolok antara versi Beta dengan versi penuh (full release). Perbedaannya biasanya hanya terletak pada bug-bug yang ada di dalamnya.

Programmer, developer, atau pengguna yang menggunakan versi Beta lalu memberikan umpan balik (feedback) terhadap aplikasi tersebut disebut beta testers. Mereka, orang-orang itu, sangat berjasa dalam membuat sebuah aplikasi menjadi stabil dan bebas error. Itulah mengapa nama-nama beta-testers ini selalu disertakan dalam tempat khusus pada aplikasi (biasanya bagian About) untuk menghargai jasa besar mereka.

- **Release Candidate (RC)**

Dahulu, biasanya aplikasi akan langsung diterjunkan ke pasaran dan digunakan oleh semua pengguna (end user) sebagai produk versi penuh (full version) jika telah melewati tahap Beta. Saat ini, semakin pesatnya perkembangan teknologi dan semakin terkoneksiya seluruh developer di seluruh dunia, pengembang aplikasi perangkat lunak menambahkan satu lagi tahapan akhir sebelum sebuah aplikasi benar-benar dilepas ke pasaran: Release Candidate.

- **Release**

Inilah tahap akhir dari pengembangan aplikasi perangkat lunak. Semua orang menikmati kestabilannya dan keamanannya.

2.3.6 Standarisasi Pembuatan Program Komputer

Suatu program komputer dibuat dan dikembangkan karena adanya kebutuhan manusia untuk membantu suatu proses dari yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi proses yang terkomputerisasi. Program komputer juga digunakan sebagai sarana bantu untuk memecahkan suatu permasalahan dan bukan untuk membuat masalah baru.

Untuk itu produsen pembuat program komputer mempunyai kewajiban untuk menjamin dan bertanggung jawab terhadap produk yang dibuatnya aman dan andal untuk digunakan. Produsen juga bertanggung jawab terhadap kemungkinan bahaya yang timbul dari penggunaan produknya, sehingga produsen diharapkan mampu untuk melakukan tindakan pencegahan mulai dari tahap awal produksinya. Tanggung jawab produsen tersebut harus mencakup terhadap semua kegiatan/tahap awal produksi sampai dengan produk tersebut sampai ketangan konsumen.



Gambar 16 Siklus Pembuatan Program Komputer

Untuk menjamin bahwa produsen program komputer telah membuat program komputer yang aman dan andal serta bertanggung jawab, maka dewasa ini secara internasional telah dibuat beberapa ketentuan standarisasi tentang pembuatan dan pengembangan program komputer (software engineering) yang tercakup dalam:

1) ISO 15504

ISO 15504 atau juga dikenal dengan Software Process Improvement and Capability Determination (SPICE) merupakan kerangka untuk melakukan penilaian terhadap proses dari program komputer (software).

ISO 15504 digunakan sebagai dasar untuk mengatur, mengontrol dan mengawasi pada proses pembuatan program komputer. ISO 15504 juga digunakan untuk menentukan terhadap apa yang harus dilakukan oleh tim project pengembangan program komputer. Dengan dilakukannya proses tersebut maka dapat teridentifikasi tentang hal-hal yang perlu ditingkatkan.

ISO 15504 dibuat oleh ISO (International Organization for Standardization) and IEC (International Electrotechnical Committee). ISO 15504 digunakan dalam konteks untuk i) improvisasi pada proses dan ii) penentuan tingkat kapabilitas.

2) ISO/IEC 12207

ISO 12207 merupakan standar untuk “software lifecycle processes”. Didalamnya terdapat standarisasi untuk menentukan hal-hal yang diperlukan dalam rangka membuat dan *memantain* program komputer.

3) ISO 9126

ISO 9126 adalah standar internasional yang diterbitkan oleh ISO untuk evaluasi kualitas perangkat lunak dan merupakan pengembangan dari ISO 9001. Standar ini dibagi menjadi empat bagian yang masing-masing menjelaskan model kualitas, metrik eksternal, metrik internal, dan metrik kualitas yang digunakan. Ada enam ukuran kualitas yang ditetapkan oleh ISO 9126, yaitu fungsionalitas, kehandalan (*reliability*), kebergunaan (*usability*), efisiensi, portabilitas, serta keterpeliharaan (*maintainability*).

Saat ini terdapat suatu konsorsium yang bernama The Consortium for IT Software Quality (CISQ) yang menangani tentang kualitas dari suatu program komputer. Konsorsium tersebut berdiri sejak tahun 2009 untuk memberikan suatu

standar berkenaan dengan kualitas program komputer termasuk metode pendistribusian dan support/dukungan.

Kualitas suatu program komputer dapat dilihat melalui:

1. Product Quality

Program komputer tersebut memenuhi terhadap requirement dan spesifikasi yang persyaratkan.

2. Scalability

Mempunyai kemampuan untuk menangani data/informasi yang kompleks.

3. Correctness

Mengacu kepada algoritma yang digunakan, maka program komputer yang baik harus memiliki algoritma yang tepat sesuai dengan kebutuhan atau spesifikasi teknis yang diminta.

4. Completeness

Suatu program komputer harus mempunyai suatu logic pemrograman yang lengkap dan benar, hal ini mengacu kepada banyaknya notasi matematika yang digunakan dalam pembuatan kode dari program komputer.

5. Absence of Bug

Suatu program komputer selayaknya tidak mengandung suatu bug/cacat/error khususnya pada instruksi yang digunakan dalam kode pemrograman.

6. Fault Tolerance

Program komputer harus mempunyai kemampuan untuk terus bekerja jika terjadi beberapa kesalahan/error.

7. Documentation

Suatu program komputer harus dilengkapi dengan instruksi yang jelas dan lengkap berkaitan dengan maksud dan tujuan dibuatnya program komputer tersebut, seperti fasilitas Help, cara instalasi dan lain sebagainya.

2.3.7 Distribusi Program Komputer

Setelah selesai dibuat dan melalui serangkaian uji coba, maka selayaknya suatu produk program komputer juga akan didistribusikan kepada para penggunanya melalui

dua cara yaitu dengan berdasarkan (a) suatu kontrak/perjanjian dan (b) berdasarkan lisensi. Untuk program komputer yang dibuat untuk kebutuhan khusus dan dengan spesifikasi yang mengacu kepada requirement/kebutuhan dari end user dilakukan melalui suatu perjanjian/kontrak. Sehingga hak dan tanggung jawab dari masing-masing pihak dapat dibuat sesuai dengan kesepakatan bersama.

Sedangkan untuk program komputer yang bersifat umum/generic pemakaiannya, maka yang digunakan adalah dengan pemberian lisensi kepada penggunaannya. Dalam lisensi program komputer tidak ada perpindahan kepemilikan, pengguna hanya diberikan hak untuk menggunakan sedangkan sifat kepemilikan dari program komputer tersebut tetap berada pada penciptanya.

SIFAT	PERJANJIAN	SOURCE CODE	PEMASARAN
UMUM	LISENSI	OPEN SOURCE	GRATIS
KHUSUS	KONTRAKTUAL	CLOSE SOURCE	BEBAYAR

Lisensi merupakan suatu perjanjian antara pembuat program komputer dan pengguna/end user yang isinya memberikan izin kepada penerima lisensi untuk menggunakan program komputer buatannya. Dengan perkataan lain, suatu perjanjian lisensi memberikan atau mengalihkan sebagian dari hak-hak pemegang hak cipta kepada pihak yang menerima lisensi tersebut. Dalam kaitannya dengan program komputer, pengertian istilah lisensi kepada pengguna sering diartikan dengan istilah End User License Agreement (EULA). Jenis-jenis lisensi yang umumnya dipakai pada program komputer adalah:

- Exclusive First Class License
- Distribution License
- End User License

i) Exclusive/First Class License:

Adalah perjanjian lisensi yang dibuat oleh dan antara pencipta/programmer dengan penerbit, untuk memberikan lisensi/izin eksklusif atas hak memperbanyak

atau menggandakan/memproduksi suatu program komputer dengan kompensasi pembayaran royalti kepada pencipta juga untuk memberikan izin/lisensi atas hak memasarkan dengan melalui lisensi hak penggunaan terhadap sistem program komputer kepada pihak lain termasuk end user.

ii) Distribution license:

Adalah perjanjian lisensi yang dibuat oleh dan antara penerbit program komputer dengan penyalur yang memberikan hak distribusi atas menyalurkan dengan melalui lisensi hak penggunaan atas suatu sistem program komputer dari penerbit kepada pengguna/end user; pada lisensi ini juga memberikan hak untuk menyesuaikan atau menyempurnakan dengan permintaan pasar ataupun untuk memenuhi kebutuhan pengguna seperti update dan upgrade.

iii) End User License:

Merupakan jenis lisensi yang berbentuk perjanjian antara penyalur/perantara dengan pengguna/end user yang prestasinya adalah untuk menyalurkan lisensi hak penggunaan atas suatu program komputer dari pencipta kepada pengguna/end user. Beberapa contoh model lisensi program komputer saat ini terkait dengan EULA adalah:

1) Perangkat lunak tak bebas

Perangkat lunak berpemilik (*propriety*) ialah perangkat lunak yang tidak bebas atau pun semi-bebas. Seseorang dapat dilarang, atau harus meminta izin, atau akan dikenakan pembatasan lainnya jika menggunakan, mengedarkan, atau memodifikasinya. Perangkat lunak tiak bebas biasanya juga bersifat komersial. Pada perangkat lunak tidak bebas pengguna hanya diperbolehkan untuk menggunakan saja tanpa diberikan hak untuk mengetahui source code dari perangkat lunak tersebut.

2) Perangkat lunak bebas

Perangkat lunak yang mengizinkan setiap orang untuk menggunakan, menyalin, mendistribusikan, dan memodifikasinya (termasuk distribusi dari versi yang

telah dimodifikasi) untuk tujuan tertentu (Umpama nirlaba). Pada perangkat lunak bebas ini biasanya didistribusikan bersamaan dengan source code dari perangkat lunak tersebut. Dengan demikian pengguna dapat mempelajari dan mengembangkan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan.

3) Freeware

Biasanya digunakan untuk paket-paket yang mengizinkan redistribusi tetapi bukan pemodifikasian (dan kode programnya tidak tersedia). Paket-paket ini bukan perangkat lunak bebas. Pada perangkat lunak freeware ini pengguna tidak dikenakan biaya untuk menggunakan perangkat lunak. Namun demikian sekalipun tidak membayar/gratis, source code pada perangkat lunak ini tidak diberikan ke pengguna.

4) Shareware

Shareware ialah perangkat lunak yang mengizinkan orang-orang untuk menggunakan dan mendistribusikan salinannya dalam jangka waktu tertentu, tetapi bagi mereka yang ingin terus menggunakannya diminta untuk membayar biaya lisensi. Namun jika kemudian pengguna tidak membayar biaya lisensi dari perangkat lunak tersebut maka beberapa sebagian atau seluruh fungsi dari perangkat lunak tersebut dihilangkan.

Jenis Lisensi	Hak Pengguna	Kepemilikan	Jangka Waktu	Source Code
Proprietary	Hak pakai dengan membayar	Pembuat Program Komputer	Tak terbatas	Tidak diberikan
Free	Hak Pakai,	Beas dimiliki oleh siapapun	Tak terbatas	Diberikan
Freeware	Hak Pakai tanpa membayar	Pembuat Program Komputer	Tak terbatas	Tidak diberikan
Shareware	Hak Pakai tanpa membayar sampai jangka waktu tertentu	Pembuat Program Komputer	Terbatas sampai dilakukan pembayaran	Tidak diberikan

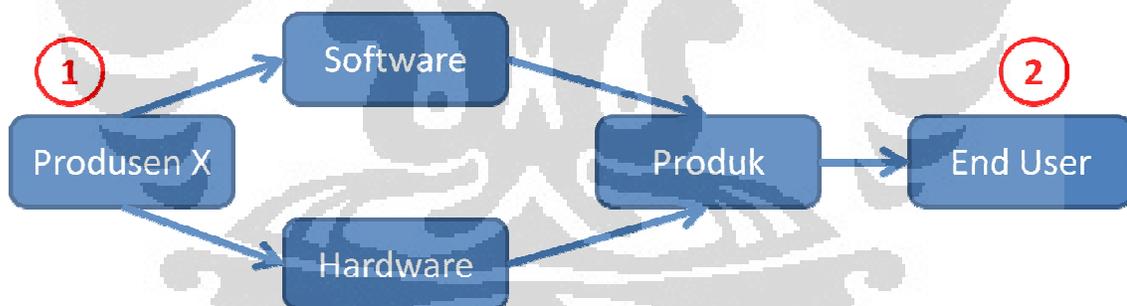
Table perbandingan Lisensi Program Komputer

Namun demikian dalam perkembangannya terdapat banyak variasi-variasi lisensi yang berkembang, sebagai contoh adalah pada lisensi free software tidak selamanya identik dengan tidak membayar atau gratis. Maksud dari bebas disini adalah bebas dalam arti membuat salinan, mendistribusikan ulang dan memodifikasi sesuai dengan kebutuhan, hal ini dimungkinkan karena pada lisensi free pengguna juga bisa memperoleh source code dari program komputer tersebut.

Sedangkan untuk lisensi program komputer yang berlisensi proprietary pengguna hanya diizinkan sebatas sebagai pemakai dan tidak diizinkan untuk untuk menyalin kecuali untuk keperluan back up, mendistribusikan ke pihak lain ataupun memodifikasinya. Semuanya tersebut tidak boleh dilakukan tanpa terlebih dahulu mendapat izin dari pihak produsen perangkat lunak proprietary.

2.2.8 Hubungan Hukum antara Pembuat Program Komputer dengan Pengguna/End User

Beberapa skema hubungan hukum yang mungkin terjadi antara produsen program komputer dengan pengguna akhir dapat digambarkan sebagai berikut.



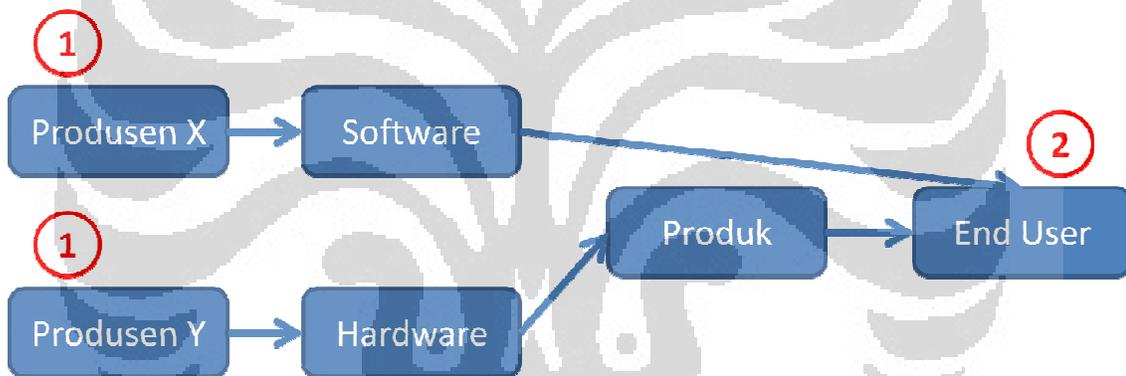
Gambar 17 Produsen memproduksi Hardware dan Software

- i) Pada skema hubungan hukum diatas, produsen disamping sebagai pembuat program komputer juga merupakan pembuat dari perangkat keras (hardware) komputer itu sendiri. Produsen menjual program komputernya menjadi satu paket dengan perangkat kerasnya.

Pada hubungan hukum diatas, program komputer sudah merupakan dianggap sebagai suatu produk (goods) karena dijual langsung beserta dengan perangkat kerasnya.

Apabila dilihat dari sisi pertanggungjawaban produsen, maka jelas bahwasannya produsen X bertanggung jawab langsung terhadap produknya baik dilihat dari sisi program komputernya (software) maupun perangkat kerasnya (hardware).

Contoh konkrit pada skema hubungan diatas adalah *Apple* dengan produknya Macbook, Ipad, Iphone, vendor NOKIA, RIM dengan produk telephone genggamnya dan lain sebagainya.



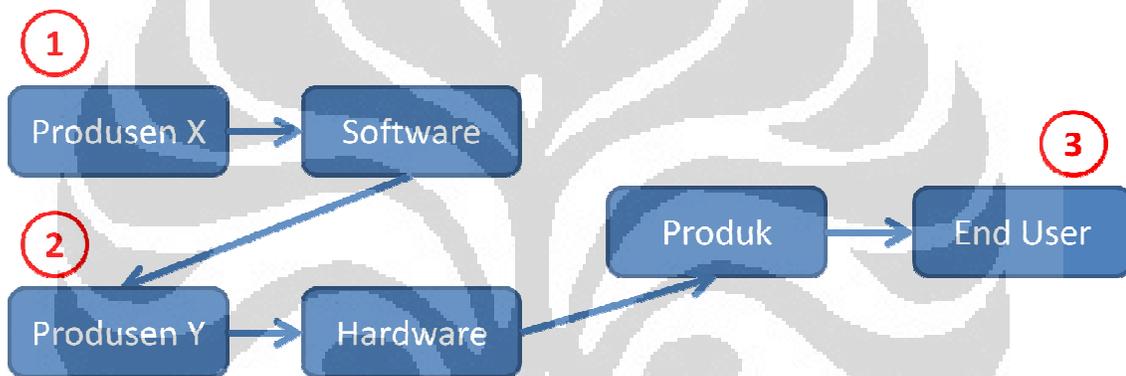
Gambar 18 Produsen Software dan Software Berbeda

- ii) Pada skema hubungan hukum diatas, terdapat dua produsen. Pertama adalah produsen dari program komputer, dan kedua adalah produsen dari perangkat keras komputer. Antara produsen X dan produsen Y tidak ada hubungan hukum langsung.

Pengguna mempunyai hubungan hukum terhadap dua produsen. Bentuk pertanggung jawabanpun terpisah, masing-masing produsen hanya bertanggung jawab terhadap produknya saja. Dalam hal ini masih terjadi

perdebatan diantara para ahli, apakah dengan skema hubungan hukum di atas, suatu program komputer dapat diangkat sebagai suatu produk (goods).

Contoh konkrit dari skema hubungan hukum diatas adalah ketika seseorang membeli seperangkat komputer yang masih belum terinstall dengan sistem operasi komputer dan berbagai aplikasi lainnya. Sehingga untuk mengfungsikan perangkat komputer yang dibelinya, maka ia harus menginstall program komputer yang bisa didapatkan secara membeli ataupun gratis, contohnya adalah Microsoft Windows, Linux – Ubuntu dan lain sebagainya.



Gambar 19 Produsen Software tidak mempunyai hubungan langsung dengan pengguna

- iii) Pada skema hubungan hukum diatas adalah masih terdapat dua produsen yang berbeda antara program komputer dan perangkat kerasnya. Yang membedakan dari skema sebelumnya adalah produsen X selaku produsen program komputer mempunyai hubungan hukum langsung dengan produsen Y selaku produsen dari perangkat keras (hardware). Dimana produsen X mensuplai kepada produsen Y program komputer untuk digunakan pada perangkat keras yang diproduksi oleh produsen Y. sehingga dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengguna akhir dari skema tersebut diatas dapat disebut sebagai pihak ketiga.

Dalam pendistribusiannya, produsen X tidak mempunyai hubungan hukum langsung dengan pengguna terhadap program komputer yang dibuatnya tetapi melalui produsen Y. sehingga yang menjadi pertanyaan apakah produsen X selaku produsen dari program komputer bertanggungjawab langsung kepada pengguna/user bila terjadi kerugian dipihak pengguna sebagai akibat produk yang cacat.

Contoh konkrit dari skema hubungan hukum di atas adalah produsen telephone genggam Samsung yang menggunakan sistem operasi Android produksi Google Corp pada telephone genggamnya. Contoh lainnya adalah beberapa vendor komputer terkenal seperti HP, DELL, ACER dan lain sebagainya yang menjual produk komputernya telah terinstall sistem operasi MS Windows buatan Microsoft Corp.

2.2.9 Cacat pada Program Komputer

Setiap produk yang tidak dapat memenuhi tujuan pembuatannya, baik karena kesengajaan atau kealpaan dalam proses maupun disebabkan hal-hal lain yang terjadi dalam peredarannya, atau tidak menyediakan syarat-syarat keamanan bagi manusia atau harta benda mereka dalam penggunaannya, sebagaimana diharapkan orang.³⁵

Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa produk cacat adalah produk yang tidak dapat memenuhi tujuan pembuatannya, karena tiga hal yaitu:³⁶

1. Cacat Produk atau manufaktur (manufacture defect)
2. Cacat desain (Design Defect)
3. Cacat peringatan/instruksi (warning instruction defect)

Dalam kaitannya dengan proses pembuatan program komputer, para programmer memulai pembuatan suatu program komputer dengan terlebih dahulu

³⁵ Op. Cit, A.Z. Nasution, 2001, Hal 94.

³⁶ Jerry J. Phillips, Product Liability In a Nutshell, (St. Paul Minnesota: West Publishing Company, 1993) Hal. 4

menganalisa permasalahan dan kemudian mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut dengan berbagai metode dan cara. Selanjutnya ketika suatu program komputer selesai dibuat, proses selanjutnya adalah melakukan pengujian untuk

Suatu program komputer dapat dikatakan baik apabila ia berguna (fungsi guna) sesuai dengan yang diharapkan, dapat diandalkan, bebas dari kerusakan (defect free), harga yang sesuai dan mudah dalam hal perawatan (maintenance).

Adapun hal-hal yang dapat menyebabkan terjadinya kerusakan pada program komputer dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu:

1) Internal

Kerusakan program komputer disebabkan karena adanya kesalahan pada algoritman program dan atau kesalahan pada saat pembuatan kode-kode pemrograman. Contoh penyebab internal yang dapat menyebabkan kerusakan pada program komputer adalah:

- Bugs
- Kesalahan design

Terminologi bug pada program komputer bermula ketika pada tahun 1947 di universitas Harvard, ketika terjadi suatu ketidak beresan pada sistem komputer yang ada pada saat itu – Mark II. Setelah melalui serangkaian pemeriksaan terhadap sistem komputer tersebut ditemukanlah seekor serangga (“bug”) didalam sistem komputer tersebut yang menyebabkan ketidakberesan pada sistem komputer tersebut. Mulai saat itulah terminologi bug selalu digunakan ketika ditemui adanya ketidakberesan/ketidak normalan pada program komputer.

Bug merupakan suatu kesalahan, kerusakan, error, kegagalan atau kekeliruan yang terjadi pada program komputer dimana program komputer tersebut menghasilkan sesuatu yang tidak benar atau menghasilkan sesuatu diluar apa yang kita inginkan. Bug pada program komputer biaanya banyak disebabkan oleh kesalahan manusia (human error) pada saat penulisan kode program

(coding) atau kesalahan design dari program komputer itu sendiri dan beberapa terjadi karena kesalahan compiler pada saat proses kompilasi.

Bug yang terdapat pada program komputer dapat menyebabkan beberapa efek yang terjadi mulai dari sesuatu ketidak nyamanan misalkan komputer yang melakukan *restart* dengan sendirinya, *crash* sampai dengan efek yang dapat merugikan dan membahayakan jiwa manusia. Bug juga dapat berarti ada celah keamanan yang dapat digunakan untuk menyerang atau memanfaatkan komputer tersebut yang biasanya untuk mencari dan mendapatkan informasi-informasi yang berharga yang terdapat pada komputer.

Beberapa kasus program komputer yang terdapat bug di dalamnya dan menyebabkan kerugian atau bahkan kecelakaan/kematian adalah sebagai berikut:

- Bugs in the code controlling the Therac-25 radiation therapy machine were directly responsible for some patient deaths in the 1980s.
- In 1996, the European Space Agency's US\$1 billion prototype Ariane 5 rocket was destroyed less than a minute after launch, due to a bug in the on-board guidance computer program.

Saat ini bug pada program komputer tidak lagi disebabkan oleh se-ekor serangga sungguhan tetapi lebih disebabkan karena beberapa hal yang bersifat teknis. Beberapa jenis bug yang umum terjadi adalah:

- Divide by zero
- Infinite loops
- Arithmetic overflow or underflow
- Exceeding array bounds
- Using an unitialized variable
- Accessing memory not owned (Access violation)
- Memory leak

- Stack overflow or underflow
- Buffer overflow
- Deadlock
- Off by one error

2) External

Kerusakan program komputer yang disebabkan oleh faktor eksternal adalah dikarenakan kesalahan dalam penggunaan ataupun prosedur penggunaan oleh pengguna atau user. Termasuk di dalam kategori ini adalah kurangnya pemahaman / pengetahuan pengguna terhadap sistem komputer secara umum ataupun pemahaman/pengetahuan terhadap program komputer tersebut secara khusus. Termasuk juga kompatibilitas pada perangkat keras komputer.

Contohnya adalah:

- Pengguna tidak melakukan update secara berkala.
- Kurangnya perawatan/maintenance.

3) Pihak Ketiga

Kerusakan pada program komputer karena pihak ketiga adalah kerusakan karena adanya intervensi ataupun infeksi pada program komputer yang digunakan melalui program komputer lainnya baik secara sengaja ataupun tidak sengaja hal tersebut dilakukan oleh pengguna atau baik diketahui ataupun tidak diketahui.

Contohnya adalah:

- Serangan virus komputer
- Serangan hacker/cracker terhadap sistem keamanan komputer.

BAB 3

ANALISA MENGENAI TANGGUNG JAWAB PENYELENGGARAAN ITUNES STORE DAN PEMBUATAN PROGRAM KOMPUTER YANG DIJUAL PADA iTUNES STORE

3.1 Teori Dan Pengaturan Mengenai Tanggung Jawab Hukum

3.1.1 Konsep Pertanggung Jawaban

Sebagai konsekuensi hukum dari perikatan yang terjadi, maka timbulah hak dan kewajiban dari masing-masing pihak yang berarti timbulnya tanggungjawab/pertanggung jawaban. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, kata tanggung jawab berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi sesuatu boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan dan sebagainya). Selanjutnya dari kata tanggung jawab tersebut diturunkan kata-kata sebagai berikut:

- a. Bertanggung jawab berarti kewajiban memegang, memikul tanggung jawab.
- b. Mempertanggung jawabkan berarti memberi jawab dan menanggung segala akibatnya kalau ada kesalahan.

Secara umum dapat dibedakan adanya dua jenis tanggung jawab dalam hukum perdata berdasarkan hukum perikatan, yakni³⁷:

- a. Tanggung jawab hukum karena perjanjian/hubungan kontraktual (privity of contract)
- b. Tanggung jawab karena undang-undang. Tanggung jawab yang lahir karena undang-undang dapat mencakup dua hal yakni: i) tanggung jawab yang timbul karena undang-undang saja dan ii) tanggung jawab yang lahir sebagai akibat dari perbuatan orang dimana perbuatan tersebut dapat bersiafat sesuai

³⁷ Dr. Edmon Makarim, S.Kom, S.H., LL.M, Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik (Jakarta: Rajawali Pers, 2010). Hal.165.

hukum (perbuatan yang sah/halal) maupun perbuatan yang bersifat melawan hukum yang disebut dengan istilah Perbuatan Melawan Hukum (tort)³⁸.

Suatu konsep pertanggung jawaban dapat didasari atas kesalahan (fault liability), baik yang dilakukan dengan kesengajaan maupun karena kelalaian (negligence) dan tanggung jawab tanpa pembuktian yang bersifat ketat (strict liability)

Yusuf Shofie dalam bukunya tentang Konsumen dan Tindak Pidana Korporasi menyatakan dalam ilmu hukum setidaknya dikenal dengan tiga prinsip tanggung jawab, yaitu³⁹:

- a. **Prinsip tanggung jawab berdasarkan kesalahan**, yaitu tanggung jawab atas dasar kesalahan adalah prinsip yang umum dianut. Prinsip ini menyatakan seseorang baru dapat dimintakan pertanggung jawabannya secara hukum jika terdapat unsur kesalahan yang dilakukannya. Beban pembuktian terletak pada pihak penggugat.
- b. **Prinsip tanggung jawab atas dasar praduga**. Praduga yang dimaksud adalah praduga untuk selalu bertanggung jawab, yakni prinsip yang menyatakan bahwa tergugat selalu dianggap bertanggung jawab sampai ia dapat membuktikan bahwa ia tidak bersalah. Dengan demikian pembuktian dibebankan kepada tergugat.
- c. **Prinsip tanggung jawab mutlak**. Dalam prinsip ini memberikan pengertian bahwa tergugat selalu bertanggung jawab tanpa melihat ada atau tidanya kesalahan atau tidak melihat siapa yang bersalah, tanggung jawab ini memandang kesalahan sebagai sesuatu yang tidak relevan untuk dipermasalahkan apakah pada hakekatnya atau atau tidak ada. Namun demikian hal ini tidak selamanya dapat diterapkan secara mutlak karena dalam tanggung jawab sekalipun masih tetap ada pengecualian yang

³⁸ Pada pasal 1365 KUHPerdara disebutkan bahwa “Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian kepada seorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut”. Unsur-unsur yang terdapat pada Pasal 1365 KUHPerdara adalah i) perbuatan melawan hukum, ii) kesalahan, iii) kerugian, iv) hubungan kausalitas (sebab akibat).

³⁹ Yusuf Shofie, Konsumen dan tindak pidana korporasi, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), Hal. 123-124

membebasikan tergugat dari tanggung jawabnya. Pengecualian yang dimaksud antara lain adalah keadaan *force majeure* atau suatu kondisi terpaksa yang terjadi karenan keadaan alam dan tidak mungkin untuk dihindari.

Dalam kaitan hubungan antara produsen dan konsumen, sesuai dengan hukum positif yang berlaku di Indonesia, seorang konsumen apabila dirugikan akibat mengkonsumsi suatu barang/jasa dapat menggugat pihak yang telah menimbulkan kerugian tersebut. Pihak disini bisa berarti produsen/pabrik, supplier, pengecer ataupun penjual/pihak yang memasarkan produk tersebut. Kualifikasi gugatan yang biasa dipakai lazimnya adalah wanprestasi (default) atau perbuatan melawan hukum (tort).

Apabila terdapat hubungan kontraktual antara produsen dan konsumen maka kualifikasi yang dipakai adalah wanprestasi. Sedangkan jika tidak ada hubungan kontraktual antara produsen dan konsumen maka tidak ada tanggung jawab hukum antara produsen kepada konsumen. Dalam doktrin ilmu hukum ini dikenal dengan “*privity of contract*” yakni prinsip “tidak ada hubungan kontraktual, tidak ada tanggung jawab – no privity, no liability principle.

Sedangkan jika gugatan menggunakan kualifikasi perbuatan melawan hukum (tort), adanya suatu hubungan kontraktual tidaklah disyaratkan. Hal ini sebagaimana diatur dalam doktrin perbuatan melawan hukum Pasal 1365 KUHPerdara yang menyatakan bahwa “*tiap perbuatan melanggar hukum yang membawa kerugian bagi orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian, mengganti kerugian tersebut*”.

Untuk dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum, maka sesuai dengan Pasal 1365 KUHPerdara suatu perbuatan harus memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Adanya perbuatan melawan hukum
- b. Adanya kesalahan kelalaian dari produsen
- c. Adanya kerugian yang dialami oleh konsumen.

- d. Adanya hubungan kausalitas (sebab-akibat) antara perbuatan melawan hukum produsen terhadap kerugian yang diderita oleh konsumen.

Adanya unsur melawan hukum dimana suatu perbuatan melawan hukum memenuhi unsur-unsur berikut:

- a. Bertentangan dengan hak orang lain
- b. Bertentangan dengan kewajibannya sendiri
- c. Bertentangan dengan kesusilaan
- d. Bertentangan dengan keharusan yang harus dilakukan dalam pergaulan masyarakat mengenai orang lain atau benda.

Dengan demikian hal tersebut diatas harus dapat dibuktikan oleh konsumen sebagai dasar gugatannya (*burden of proof*). Beban pembuktian inilah yang dirasakan tidak adil bagi konsumen, hal ini dikarenakan kedudukan antara konsumen dan produsen tidak seimbang dimana konsumen berada pada posisi yang lemah. Begitupun dengan posisi ekonomi konsumen yang lebih lemah jika dibandingkan dengan produsen.

Bagi konsumen sulit untuk membuktikan unsur ada/tidaknya kesalahan atau kelalaian pengusaha/produsen dalam proses produksi, pendistribusian dan penjualan barang dan/atau jasa yang telah dikonsumsi oleh konsumen. begitupun untuk membuktikan unsur tidak lalai tentunya harus ada kriteria berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku tentang tata cara produksi yang baik semisal yang dikeluarkan oleh instansi/departemen yang berwenang.

Pelaku usaha sebagai penghasil suatu produk sudah sepatutnya bertanggung jawab dan menjamin bahwa produk yang dibuatnya adalah cukup aman dan berkualitas. Oleh karena itu apabila timbul suatu kerusakan pada produk dan mengakibatkan kerugian pada konsumen maka pelaku usaha harus bertanggung jawab penuh atas beban kerugian yang diderita oleh konsumen.

Pada intinya siapa yang harus bertanggung jawab terhadap suatu resiko adalah pihak yang menciptakan resiko itu sendiri karena yang bersangkutan mempunyai kewajiban untuk mengantisipasi atau mengatur dengan baik resiko tersebut (risk management) sebelum berdampak kepada pihak lain.

Selanjutnya berkembang teori tentang perbutan melawan hukum yang berdasarkan atas kesalahan dimana beban pembuktian ada pada penggugat, menjadi perbuatan melawan hukum tanpa kesalahan dengan mekanisme pembuktian terbalik. Hal ini dikarenakan posisi yang tidak seimbang antara penggugat dan tergugat sehingga demi kesamaan didepan hukum maka beban pembuktian menjadi terbalik.

Terkait dengan perlindungan konsumen, maka tanggung jawab dapat dikaitkan dengan kewajiban pelaku usaha dalam melakukan usahanya. Secara lebih umum kewajiban dan tanggung jawab pelaku usaha dapat dilihat didalam undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen Pasal 7 bahwa terkait dengan produk yang dibuatnya, produsen berkewajiban untuk:

- a) beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya.
- b) memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- c) memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d) menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
- e) memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;

Masih pada ketentuan pasal yang sama produsen terkait dengan produk yang dibuatnya, maka menurut undang-undang perlindungan konsumen, bertanggung jawab untuk:

- a) memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- b) memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Disamping beberapa kewajiban tersebut di atas, pelaku usaha dalam melakukan usahanya dibatasi dengan berbagai larangan. Perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha diatur dalam Bab IV UUPK yang terdiri dari 10 Pasal, dimulai dari Pasal 8 sampai dengan Pasal 17.

Secara garis besar larangan yang dimuat didalam Pasal 8 UUPK tersebut dapat dibagi kedalam dua kelompok:

- a) Larangan mengenai produk itu sendiri, yang tidak memenuhi syarat atau standar yang layak untuk dipergunakan atau dipakai atau dimanfaatkan oleh konsumen.
- b) Larangan mengenai ketersediaan informasi yang tidak benar dan tidak akurat yang dapat menyesatkan konsumen.

Lebih detail mengenai larangan bagi pelaku usaha yang terdapat didalam Pasal 8 UUPK adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan perundang-undangan.
- 2) Tidak sesuai dengan berat bersih, isi bersih atau netto dan jumlah dalam hitungan sebagaimana yang dinyatakan dalam label atau etiket barang tersebut.
- 3) Tidak sesuai dengan ukuran, takaran, timbangan dan jumlah dalam hitungan menurut ukuran yang sebenarnya.
- 4) Tidak sesuai dengan kondisi, jaminan, keistimewaan atau kemanjuran sebagaimana dinyatakan dalam label, etiket atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut.

- 5) Tidak sesuai dengan mutu, tingkatan, komposisi, proses pengolahan, gaya mode, atau penggunaan tertentu sebagaimana dinyatakan dalam label atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut.
- 6) Tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut.
- 7) Tidak mencantumkan tanggal kadaluwarsa atau jangka waktu penggunaan/pemanfaatan yang paling baik atas barang tersebut.
- 8) Tidak mengikuti ketentuan berproduksi secara halal sebagaimana pernyataan “halal” yang dicantumkan dalam label.
- 9) Tidak memasang label atau membuat penjelasan barang yang memuat nama barang, ukuran, berat/isi bersih atau netto, komposisi, aturan pakai, tanggal pembuatan, akibat sampingan, nama dan alamat pelaku usaha serta keterangan lain untuk penggunaan yang menurut ketentuan harus dipasang/dibuat.
- 10) Tidak mencantumkan informasi dan/atau petunjuk penggunaan barang dalam bahasa Indonesia sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Apabila pelaku usaha dalam menjalankan usahanya melanggar larangan-larangan dan/atau menimbulkan kerusakan, pencemaran dan/atau kerugian kepada konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang diperjual belikan maka pelaku usaha tersebut bertanggung jawab memberikan ganti rugi. Ganti rugi tersebut dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa sejenis atau setara nilainya atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu tujuh (7) hari setelah tanggal transaksi (Pasal 19 UUPK).

Namun demikian dalam Pasal 27 UUPK, pelaku usaha dibebaskan dari segala tanggung jawab atas kerugian yang diderita oleh konsumen, apabila:

- i) barang tersebut terbukti seharusnya tidak diedarkan atau dimaksudkan untuk diedarkan.
- ii) Cacat barang timbul kemudian hari.

- iii) Cacat timbul akibat tidak ditaatinya ketentuan mengenai kualifikasi barang.
- iv) Kelalaian yang diakibatkan oleh konsumen.
- v) Lewatnya jangka waktu penuntutan 4 (empat) tahun sejak barang dibeli atau lewatnya jangka waktu yang diperjanjikan.

3.1.2 Tanggung Jawab Produk (Product Liability)

Tanggung jawab produk merupakan istilah hukum yang diterjemahkan dari kata Product Liability. Istilah product liability mulai dikenal di Amerika Serikat sekitar tahun 1935 di dunia perasuransian. Hal tersebut berkaitan dengan dimulainya produksi bahan makanan secara besar-besaran sehingga mereka mengasuransikan barang-barangnya terhadap kemungkinan adanya resiko dari produk yang cacat dan menimbulkan kerugian bagi konsumennya⁴⁰.

Tanggung jawab produk (*product liability*), menurut Hursh, *product liability is the liability of manufacturer, processor or non-manufacturing seller for injury to the person or property of a buyer third party, caused by product which has been sold* (tanggung jawab produk adalah tanggung jawab dari manufaktur, pemroses, atau penjual yang tidak melakukan proses manufaktur terhadap kerugian yang ditimbulkan terhadap orang atau barang dari pembeli pihak ketiga yang disebabkan oleh produk yang telah dijual tersebut). Sedangkan menurut Perkins Coie juga menyatakan *Product Liability: The liability of the manufacturer or others in the chain of distribution of a product to a person injured by the use of product* (tanggung jawab produk adalah tanggung jawab manufaktur atau pihak lain yang terdapat pada rantai distribusi dari produk tersebut terhadap kerugian yang diderita oleh orang yang disebabkan oleh pemakaian dari produk tersebut)⁴¹.

Sedangkan dalam Convention on the Law Applicable to Products Liability (the Hague Convention), article 3 menyatakan:

⁴⁰ Adrian Sutedi, *Tanggung Jawab Produk Dalam Hukum Perlindungan Konsumen*, (Ghalia Indonesia, 2008) Hal. 64.

⁴¹ *Ibid*, hal. 46.

This convention shall apply to the liability of the following persons:

1. *Manufacturers of a finished product or of a component part;*
2. *Producers of a natural product;*
3. *Supplier of products;*
4. *Other person, including repairers, and warehousemen, in the commercial chain of preparation or distribution of a product.*

It shall also apply to the liability of the agents or employees of the persons specified above.

Dalam Black's Law Dictionary, product liability dirumuskan dengan "*refers to the legal liability of manufacturers and sellers to compensate buyers, users, and even bystanders, for damages or injuries suffered because of defects in goods purchased*".⁴²

Menurut Agnes M. Toar mengartikan tanggung jawab produk sebagai tanggung jawab para produsen untuk produk yang dibawanya kedalam peredaran, yang menimbulkan atau menyebabkan kerugian karena cacat yang melekat pada produk tersebut. Kata produk menurut Agnes M. Toar diartikan sebagai barang baik yang bergerak maupun tidak bergerak⁴³.

Sedangkan menurut Inosentyus dalam bukunya tentang Perlindungan Konsumen, memberikan definisi tentang Tanggung jawab produk yakni tanggung jawab produk merupakan hukum yang mengatur tentang tanggung jawab produsen atas kerugian yang diderita oleh konsumen akibat mengkonsumsi produk yang dipasarkan atau dijual oleh produsen⁴⁴.

⁴² Henry Campbell Blacks, Black's Law Dictionary, Sixtyh Edition, (St. Paul Minnesota: West Publishing Company, 1983), Hal. 840.

⁴³ Agnes M. Tohar, "Tanggung Jawab Produk dan Sejarah Perkembangannya di Beberapa Negara", makalah Penataran Hukum Perikatan, Ujung Pandang, 17-29 Juli 1989, Hal. 1-2.

⁴⁴ Inosentyus, Perlindungan konsumen kemungkinan penerapan tanggung jawab mutlak (Jakarta:2003) Hal. 34

1. Tanggung jawab berdasarkan kesalahan (*negligence*): suatu prinsip tanggung jawab sebagai dasar gugatan konsumen kepada produsen dengan syarat pokok adanya unsure kesalahan pada pihak produsen.
2. Tanggung jawab berdasarkan ingkar janji (*breach of warranty*): suatu prinsip tanggung jawab sebagai dasar gugatan konsumen kepada produsen karena produsen dinilai telah ingkar janji.
3. Tanggung jawab berdasarkan ingkar janji yang tegas-tegas dinyatakan.
4. Tanggung jawab berdasarkan ingkar janji yang tidak tegas-tegas dinyatakan.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan tanggung jawab produk/*product liability* adalah suatu tanggung jawab secara hukum dari orang atau badan/pelaku usaha yang menghasilkan suatu produk (*producer, manufacture*) termasuk setiap orang atau badan yang menjual atau mendistribusikan produk tersebut hingga sampai kepada konsumen akhir yang menggunakannya.

Tanggung jawab produk berbeda dengan tanggung jawab pelaku usaha produk pada umumnya. Tanggung jawab produk cacat terletak pada tanggung jawab cacatnya produk berakibat pada orang, orang lain atau barang lain, sedang tanggung jawab pelaku usaha, karena perbuatan melawan hukum adalah tanggung jawab atas rusaknya atau tidaknya berfungsinya produk tersebut.

Di Indonesia sendiri terminology “Product Liability” ada yang menerjemahkannya sebagai “*tanggung gugat produk*”⁴⁵ dan adapula yang menterjemahkannya sebagai “*tanggung jawab produk*”⁴⁶.

Dengan demikian yang dimaksud dengan *product liability* adalah suatu tanggung jawab secara hukum dari orang atau badan yang menghasilkan suatu produk (*producer, manufaturer*) atau dari orang atau badan yang bergerak dalam suatu proses yang menghasilkan suatu produk (*processor, assembler*) atau orang atau badan yang menjual

⁴⁵ AZ. Nasution dkk, Naskah Akademik Peraturan Perundang-Undangan dalam hal makanan dan minuman (Jakarta: BPHN, 1994) Hal. 144.

⁴⁶ Pendapat Agnes M. Toar, sebagaimana dikutip Johannes Gunawan, *Product Liability* dalam Hukum Bisnis di Indonesia, Orasi Dies Natalis XXXIX Universitas Katolik Parahyangan Bandung, Januari 1994.

atau mendistribusikan produk tersebut. Tanggung jawab tersebut juga diperluas terhadap orang atau badan yang terlibat dalam rangkaian komersial tentang persiapan atau penyebaran produk. Sehingga inti dari tanggung jawab produk adalah usaha untuk memberikan perlindungan kepada konsumen.

Tanggung jawab produk merupakan tanggung jawab produsen terhadap barang yang dibuat dan diproduksi untuk dikonsumsi/digunakan dan bukan merupakan pertanggung jawaban terhadap jasa karena pertanggung jawaban terhadap jasa lebih dikenal dengan “Professional Liability” yang bersandar kepada pertanggung jawaban berdasarkan kontrak. Tanggung jawab produk merupakan tanggung jawab produsen terhadap barang yang telah merugikan konsumennya.

Prinsip pertanggung jawaban yang berlaku pada hukum tanggung jawab produk adalah:

- a) pelanggaran jaminan (*breach of warranty*),
- b) kelalaian (*negligence*, dan
- c) tanggung jawab langsung (*strict liability*).

Dalam hukum tentang tanggung jawab produk, konsumen yang akan menuntut kompensasi/ganti rugi pada dasarnya hanya diharuskan menunjukkan tiga hal: *pertama*, bahwa produk tersebut telah cacat pada waktu diserahkan; *kedua*, bahwa cacat tersebut telah menyebabkan atau turut menyebabkan kerugian/kecelakaan; *ketiga*, adanya kerugian⁴⁷.

Sedangkan dalam Undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menganut prinsip tanggung jawab berdasarkan kesalahan dengan 2 (dua) modifikasi yaitu : *Pertama*, prinsip tanggung jawab berdasarkan praduga bersalah/lalai atau produsen sudah dianggap bersalah, sehingga tidak perlu dibuktikan kesalahannya (*presumption of negligence*). *Kedua*, prinsip untuk selalu bertanggung jawab dengan beban pembuktian terbalik (*presumption of liability principle*).

⁴⁷ Adrian Sutedi, SH, MH, “Tanggung Jawab Produk Dalam Hukum Perlindungan Konsumen” (Jakarta: Ghalia Indonesia), Hal. 69.

Pentingnya hukum tentang tanggung jawab produk yang menganut prinsip strict liability adalah dalam mengantisipasi kecenderungan dunia dewasa ini yang lebih menaruh perhatian pada perlindungan konsumen dari kerugian yang diderita akibat produk yang cacat.

Kesulitan tersebut adalah pihak konsumen harus membuktikan ada unsur kesalahan yang dilakukan oleh pihak produsen. Jika konsumen tidak berhasil membuktikan kesalahan produsen, maka gugatan konsumen akan gagal. Oleh karena berbagai kesulitan yang dihadapi oleh konsumen tersebut, maka sejak tahun 1960-an, di Amerika Serikat di berlakukan prinsip tanggung jawab mutlak (*strict liability principle*).

Alasan-alasan mengapa prinsip tanggung jawab mutlak (*strict liability*) diterapkan dalam hukum tentang *product liability* adalah⁴⁸:

- a) Di antara korban/konsumen di satu pihak dan produsen di lain pihak, beban kerugian (resiko) seharusnya ditanggung oleh pihak yang memproduksi/mengeluarkan barang-barang cacat/berbahaya tersebut di pasaran;
- b) Dengan menempatkan/mengedarkan barang-barang di pasaran, berarti produsen menjamin bahwa barang-barang tersebut aman dan pantas untuk dipergunakan, dan bilamana terbukti tidak demikian, dia harus bertanggung jawab;
- c) Sebenarnya tanpa menerapkan prinsip tanggung jawab mutlak-pun produsen yang melakukan kesalahan tersebut dapat dituntut melalui proses penuntutan beruntun, yaitu konsumen kepada pedagang eceran, pengecer kepada grosir, grosir kepada distributor, distributor kepada agen, dan agen kepada produsen. Penerapan *strict liability* dimaksudkan untuk menghilangkan proses yang panjang ini.

Namun demikian, meskipun pada *product liability* berlaku prinsip strict liability, pihak produsen dapat membebaskan diri dari tanggung jawabnya baik untuk seluruh

⁴⁸ Op.Cit, Saefullah, Hal. 54.

ataupun sebagian. Hal-hal yang dapat membebaskan tanggung jawab produsen tersebut adalah⁴⁹:

1. Jika produsen tidak mengedarkan produknya.
2. Cacat yang menyebabkan kerugian tersebut tidak ada pada saat produk diedarkan oleh produsen atau terjadinya cacat tersebut baru timbul kemudian.
3. Bahwa produk tersebut tidak dibuat oleh produsen baik untuk dijual atau diedarkan untuk tujuan ekonomis maupun dibuat atau diedarkan dalam rangka bisnis.
4. Bahwa terjadinya cacat pada produk tersebut akibat keharusan memenuhi kewajiban yang ditentukan dalam peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah.
5. Bahwa secara ilmiah dan teknis (*state of scientific and technical knowledge, state of art defense*) pada saat produk itu diedarkan tidak mungkin cacat.
6. Dalam produsen dari suatu komponen, bahwa cacat tersebut disebabkan oleh desain dari produk itu sendiri di mana komponen telah dicocokkan atau disebabkan kesalahan pada petunjuk yang diberikan oleh pihak produsen tersebut.
7. Bila pihak yang menderita kerugian atau pihak ketiga turut menyebabkan terjadinya kerugian tersebut (*contributory negligence*).
8. Kerugian yang terjadi akibat *act of God* atau *force majeure* (keadaan kahar)

Berikut adalah prinsip-prinsip umum tanggung jawab pelaku usaha/produsen dalam hukum yang dapat dibedakan menjadi⁵⁰:

1. Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan.

Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsure kesalahan. Prinsip ini menyatakan bahwa seseorang baru dapat diminta pertanggung jawabannya secara hukum bila ada unsur kesalahan yang dilakukannya. Bila unsure kesalahan tersebut gagal untuk dibuktikan oleh penggugat maka gugatan batal/gagal. Di Indonesia prinsip ini terdapat di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1365, 1366,

⁴⁹ Op.Cit, Saefullah, Hal. 57.

⁵⁰ Shidarta, Op. cit. Hal.58

1367. Didalam Pasal 1365 KUHPer mengharuskan terpenuhinya empat unsure pokok untuk dapat dimintai pertanggung jawaban hokum, yaitu: **1)** Adanya perbuatan, **2)** Adanya unsur kesalahan, **3)** Adanya kerugian yang diderita, **4)** Adanya hubungan kausalitas antara kesalahan dan kerugian.

2. Prinsip praduga yang selalu bertanggung jawab.

Prinsip praduga yang selalu bertanggung jawab. Prinsip ini menyatakan bahwa tergugat selalu dianggap bertanggung jawab sampai ia dapat membuktikan bahwa ia tidak bersalah. Pada prinsip terdapat prinsip pembuktian terbalik. Ketentuan Pasal 22 UUPK menegaskan bahwa beban pembuktian berada pada pelaku usaha dalam suatu perkara pidana pelanggaran Pasal 19 (4), Pasal 20 dan Pasal 21 UUPK dengan tidak menutup kemungkinan bagi jaksa untuk membuktikannya.

3. Prinsip praduga untuk tidak selalu bertanggung jawab.

Prinsip praduga untuk tidak selalu bertanggung jawab. Pada prinsip ini kebalikan dari prinsip yang kedua, dimana pada prinsip ini hanya dikenal dalam lingkungan transaksi konsumen yang sangat terbatas dan pembatasan demikian biasanya secara common sense dapat dibenarkan. Misalkan pelanggar air PAM yang menderita sakit perut karena meminum air yang tidak dimasak secara benar.

4. Prinsip tanggung jawab mutlak (strict liability).

Prinsip tanggung jawab mutlak. Prinsip tanggung jawab ini menetapkan bahwa suatu tindakan dapat dihukum atas dasar perilaku berbahaya yang merugikan (harmful conduct) tanpa mempersoalkan ada tidaknya suatu kesengajaan atau kelalaian. Pengecualian pada prinsip ini adalah bila terjadi kesalahan tersebut terjadi karena adanya peristiwa force majeure (keadaan kahar).

Pada prinsip tanggung jawab mutlak dalam hukum perlindungan konsumen, secara umum diterapkan pada produsen yang memasarkan produk cacat

sehingga dapat merugikan konsumen. Asas tanggung jawab seperti ini disebut dengan produk liability dimana gugatannya didasarkan kepada tiga hal yakni: 1) Melanggar Jaminan (*breach of warranty*), 2) unsure kelalaian (*negligence*), 3) menerapkan tanggung jawab mutlak (*stick liability*).

Alasan-alasan mengapa prinsip tanggung jawab mutlak diterapkan dalam hukum sebagai product liability adalah sebagai berikut:

- a) Diantara produsen dan konsumen seharusnya beban kerugian ditanggung oleh produsen sebagai pihak yang telah memproduksi dan memasarkan barang-barang yang dianggap berbahaya tersebut ke pasaran.
- b) Dengan telah menempatkan barang-barang / produk tersebut dipasaran berarti produsen telah menjamin bahwa barang-barang tersebut aman dan pantas untuk dipergunakan.
- c) Sebenarnya tanpa menerapkan prinsip tanggung jawab mutlak pun produsen yang melakukan kesalahan dapat dituntut melalui proses penuntutan beruntun, yaitu konsumen kepada pedagang eceran, ke grosir dan seterusnya sampai dengan keagen dan terakhir ke produsen.

5. Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan.

Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan. Pada prinsip ini seringkali dilakukan pembatasan oleh produsen untuk membatasi beban tanggung jawab yang seharusnya ditanggung oleh mereka. Hal ini umum dikenal dengan klausula *eksonerasi* dalam perjanjian standar yang dibuatnya. Contoh dari klausula ini adalah misalkan pada perjanjian pencucian pakaian (laundry), apabila terjadi suatu kehilangan atau kerusakan pada pakaian yang dicuci maka ganti kerugian kepada konsumen hanya dibatasi sebesar sepuluh kali dari tarif pencucian baju tersebut.

Secara ringkas bentuk – bentuk pertanggung jawaban produsen/pelaku usaha yang terdapat didalam undang-undang perlindungan konsumen adalah⁵¹:

i. Contractual Liability.

Adanya hubungan perjanjian antara produsen dan konsumen. Sehingga tanggung jawab pelaku usaha terbatas pada apa yang telah disepakati didalam kontrak.

ii. Product Liability.

Dalam hal ini tidak terdapat suatu ikatan perjanjian antara produsen dan konsumen, tanggung jawab produsen didasarkan pada produk yang dibuat dan dipasarkannya.

iii. Profesional Liability.

Pertanggung jawaban professional ini merupakan tanggung jawab langsung antara produsen dan konsumen atas kerugian yang diderita oleh konsumen sebagai akibat pemanfaatan jasa yang diberikannya.

iv. Criminal Liability.

Tanggung jawab pelaku usaha/produsen didasarkan pada pertanggung jawaban pidana. Hal ini berlaku dalam hal hubungan produsen dengan Negara dalam rangka memelihara keamanan masyarakat sebagai konsumen.

3.1.3 Tanggung Jawab Mutlak/Langsung (Strict Liability)

Suatu pertanggung jawaban hukum timbul karena adanya suatu perbuatan melawan hukum yang menimbulkan kerugian bagi pihak lain. Perbuatan melawan hukum lahir karena adanya prinsip yang menyatakan bahwa menyatakan bahwa barang siapa yang melakukan perbuatan yang membawa kerugian kepada orang lain mewajibkan orang yang karena salahnya mengganti kerugian tersebut, (Pasal 1365 KUHPerdata). Konsep perbuatan melawan hukum dapat ditemui pada wilayah hukum

⁵¹ Edmon Makarim, S. Kom., S.H. LL.M. *Pengantar Hukum Telematika*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2005) Hal. 376.

pidana maupun hukum perdata. Perbuatan melawan hukum pada wilayah hukum perdata lebih memberikan perlindungan kepada private interest, hak subjektif, dan tujuannya adalah pemulihan hak yang dirugikan atau dengan kata lain meniadakan kerugian yang harus dideritanya⁵².

Suatu konsep pertanggung jawaban hukum berkembang mulai dari tanggung jawab berdasarkan wanprestasi, tanggung jawab karena kesalahan (kesengajaan, kelalaian dan ketidakpatutan) dan tanggung jawab tanpa pembuktian adanya kesalahan (strict liability).

Selanjutnya terori tentang perbuatan melawan hukum berkembang dari dasar atas kesalahan yang harus dibuktikan oleh penggugat, menjadi perbuatan melawan hukum tanpa kesalahan (strict liability) dengan mekanisme pembuktian terbalik dimana beban pembuktian terdapat pada tergugat, contohnya terdapat dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen No. 8 tahun 1999.

Istilah strict liability menjelaskan adanya karakteristik tanggung jawab yang bersifat ketat (strict). Sifat ketat sebenarnya mengarah kepada suatu perbuatan yang sudah jelas kesalahannya, namun hubungan kausalitas antara tindakan dengan akibatnya masih harus dilihat secara proporsional sehingga masih dimungkinkan perlawanan atau defence untuk itu, yang dengan sendirinya batasan pemulihan menjadi tidak limitatif atau tidak ditentukan batas maksimumnya⁵³.

Strict liability memperluas tanggung jawab produsen terhadap semua pihak yang mungkin menderita kerugian sebagai akibat dari penggunaan produknya. Pihak yang dirugikan tidak harus membuktikan bahwa produk tersebut rusak/cacat ataupun tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Pada prinsip strict liability ini, beban pembuktian berada pada produsen selaku pembuat dari produk yang dipasarkan. Alasan mengapa prinsip tanggung jawab mutlak diterapkan pada tanggung jawab produk adalah dikarenakan:

⁵² Dr. Edmon Makarim, Skom, SH, LL.M, "Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik" (Jakarta, Rajagrafindo, 2010) Hal 169.

⁵³ Ibid. Hal 168.

1. Diantara korban/konsumen di satu pihak dan produsen dilain pihak beban keugian seharusnya ditanggung oleh produsen yang membuat barang-barang yang cacat/rusak.
2. Dengan menempatkan barang di pasaran, berarti produsen telah menjamin bahwa barang yang diproduksinya telah aman dan pantas untuk digunakan.
3. Dalam hal panjangnya rantai distribusi, maka penggunaan strict liability ini dimaksudkan untuk menghilangkan rantai proses yang panjang tersebut.

Dalam hal prinsip strict liability ini diterapkan pada produk program komputer maka harus didasarkan bahwa pengguna dalam menggunakan program komputer tersebut telah sesuai dengan apa yang ditentukan dan pengguna tidak melakukan perubahan apapun pada program komputer tersebut. Dengan mendasari gugatan pada prinsip-prinsip strict liability maka terdapat keuntungan yaitu: (1) penggugat tidak harus membuktikan adanya hubungan kontraktual (privity of contract) dan penggugat dapat melepaskan diri dengan meniadakan keberlakuan klausul pelepasan tanggung jawab (disclaimer) dan pembatasan tanggung jawab (limitation of liability) yang biasanya dicantumkan pada perjanjian lisensi.

Sebagaimana termuat dalam Restatement of torts section 402A, telah disebutkan elemen yang diperlukan untuk menggugat tanggung jawab berdasarkan strict liability, yakni⁵⁴:

1. Pihak yang menjual sebuah produk dalam keadaan cacat (deffective) yang bersifat berbahaya bagi pengguna atau customer atau kepada propertinya adalah bertanggung jawab terhadap kerugian fisik yang terjadi kepada pengguna atau customer, atau kepada propertinya, jika (a) penjual melakukan penjualan produk tersebut, dan (b) pengguna dan customer secara substansi tidak mengubah kondisi produk tersebut.
2. Aturan pada ayat (1) tersebut dinyatakan tetap berlaku walaupun (a) penjual telah menjalankan kewajibannya terhadap semua kemungkinan baik sejak tahap persiapan

⁵⁴ Ibid Hal. 238.

sampai dengan penjualan produknya dan (b) pengguna atau consumer tidak memberi produk tersebut secara langsung dari sipenjual secara kontraktual.

Apa yang dapat menjadi pelajaran terkait dengan program komputer ini adalah ketika terjadi permasalahan Y2K bug pada masa peralihan tahun 1998/1999 ke tahun 2000 dimana komputer pada saat itu hanya mengalokasikan memory 2 (dua) digit untuk penggunaan tahun. Keadaan yang dikawatirkan pada saat itu adalah akan terjadi kekacauan perhitungan pada komputer terkait dengan perhitungan tahun setelah tanggal 31-12-99 dimana komputer akan melakukan perhitungan tanggalnya menjadi 01-01-00. Sehingga sistem menganggap perhitungan tanggal tersebut di anggap 1 Januari 1900 dan bukan 1 Januari 2000.

Pada saat itu beberapa vendor yang menjadi pembuat program komputer harus segera memperbaiki kelalaiannya terkait dalam mendesain sistem yang baik. Hal tersebut membuat pada vendor tersebut mengajukan permohonan kepada kongres Amerika untuk membatasi tanggung jawab tersebut sehingga keluaran *Y2K Limited Liability Act*.

Seyogyanya peneratan tanggung jawab mutlak (*strict liability*) terhadap potensi kerugian yang ditimbulkan oleh program komputer sangatlah mungkin dilakukan dimana bukan suatu hal yang mungkin didalam suatu program komputer terdapat instruksi-instruksi yang dapat membahayakan data/pribadi dari penggunanya ataupun mereka dengan sengaja menyimpan potensi-potensi kerugian dengan memasukkan instruk-instruksi khusus dalam program komputer buatan mereka yang akan bekerja pada waktunya nanti (*time bomb*).

Namun demikian yang perlu diperhatikan adalah ternyata undang-undang perlindungan konsumen (UUPK) seakan mengecualikan pertanggung jawaban produk intelektual mereka karena dalam UUPK dinyatakan bahwa HaKI dikecualikan dari undang-undang tersebut⁵⁵.

⁵⁵ Edmon Makarim, S. Kom., S.H. LL.M. 2005. *Pengantar Hukum Telematika*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2003) Hal. 384.

3.1.4 Perlindungan Konsumen

Terkain dengan tanggung jawab produsen/pelaku usaha maka tidak bisa lepas dari hukum tentang perlindungan konsumen khususnya terhadap hak-hak dari konsumen dan tanggung jawab dari pelaku usaha.

Undang-undang perlindungan konsumen No. 8 tahun 1999 (UUPK) mengelompokkan norma-norma Perlindungan Konsumen ke dalam dua kelompok, yaitu perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha (Bab IV UUPK), dan ketentuan kalusula baku/perjanjian sepihak (Bab V UUPK).

Hak-hak konsumen yang ada dan diakui sekarang bermula dari perkembangan hak-hak konsumen yang ditegaskan didalam resolusi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) No. 39/248 tahun 1985 tentang perlindungan konsumen (Guidelines for Consumer Protection) dengan rumusan sebagai berikut⁵⁶:

- 1) Perlindungan konsumen dari bahaya-bahaya terhadap kesehatan dan keamanannya.
- 2) Promosi dan perlindungan kepentingan ekonomi sosial konsumen.
- 3) Tersedianya informasi yang memadai bagi konsumen untuk memberikan kemampuan mereka melakukan pilihabn yang tepat sesuai kehendak dan kebutuhan pribadi.
- 4) Pendidikan konsumen.
- 5) Tersedianya upaya ganti rugi yang efektif.
- 6) Kebebasan untuk membentuk organisasi konsumen atau organisasi lainnya yang relevan dan memberikan kesempatan kepada organisasi tersebut untuk menyuarakan pendapatnya dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut kepentingan mereka.

Secara umum dikenal ada empat hak dasar konsumen, yaitu hak untuk mendapatkan keamanan (the right to safety), (ii) hak untuk mendapatkan informasi (the right to be informed), (iii) hak untuk memilih (the right to choose), (iv) hak untuk didengar (the right to heard).

⁵⁶ Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani (Jakarta, Gramedia Pustaka, 2001) Hal. 27-28.

Di Indonesia perlindungan konsumen diatur di dalam Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Dalam UUPK hak konsumen diatur didalam Pasal 4, yaitu:

- 1) Hak atas kenyamanan, kemanan dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa.
- 2) Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan.
- 3) Hak untuk informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.
- 4) Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan.
- 5) Hak untuk mendapatkan advokasi perlindungan dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut.
- 6) Hak untuk mendapatkan pembinaan dan pendidikan konsumen.
- 7) Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.
- 8) Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.
- 9) Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

3.2 Tanggung Jawab Pelaku Usaha

Dalam undang-undang tentang perlindungan konsumen (UUPK), yang dimaksud dengan pelaku usaha memiliki pengertian baik sebagai produsen maupun pelaku usaha sebagai distributor. Terkait dengan tanggung jawab dari pelaku usaha tersebut dapat ditemukan dalam pasal 19 sampai dengan pasal 28.

Dalam pasal 19 ayat (1), disebutkan bahwa pelaku usaha bertanggung jawab untuk memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan.

Dengan demikian berdasarkan pasal tersebut maka tanggung jawab pelaku usaha meliputi⁵⁷:

- a) Tanggung jawab ganti kerugian atas kerusakan;
- b) Tanggung jawab ganti kerugian atas pencemaran;
- c) Tanggung jawab ganti kerugian atas kerugian konsumen.

Dengan demikian tanggung jawab dari pelaku usaha bukan saja terhadap produk barang dan/atau jasa yang dibuatnya tetapi juga terkait dengan kerugian yang diderita oleh konsumen.

Secara umum tuntutan ganti kerugian dari konsumen kepada pelaku usaha dapat dilakukan melalui pertama, perbuatan wanprestasi yang dilakukan oleh pelaku usaha, hal ini bisa dilakukan apabila antara pelaku usaha dan konsumen terdapat hubungan kontraktual/terikat suatu perjanjian dan yang kedua apabila tidak terdapat hubungan kontraktual maka tuntutan dapat dilakukan atas dasar suatu perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh pelaku usaha.

Untuk dapat melakukan penuntutan ganti kerugian atas dasar perbuatan melawan hukum, maka harus terpenuhi unsur-unsur:

- a) Ada perbuatan melanggar hukum;
- b) Ada kerugian yang diderita;
- c) Ada hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara perbuatan melawan hukum tersebut dengan kerugian yang diderita oleh konsumen;
- d) Adanya kesalahan.

Namun demikian bagi pelaku usaha yang menjual barang dan/atau jasa kepada pelaku usaha lain (distributor) dapat dimintakan pertanggung jawabannya apabila pelaku usaha lain tersebut menjual kepada konsumen tanpa melakukan perubahan apapun

⁵⁷ Ahmadi Miru, Sutarman Yodo. *Hukum Perlindungan Konsumen*. (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2004) hal 126.

atas barang dan/atau jasa tersebut dan pelaku usaha tersebut tidak mengetahui adanya perubahan yang dilakukan oleh pelaku usaha lainnya sehingga tidak sesuai dengan contoh, komposisi dan mutu⁵⁸.

Selanjutnya terkait dengan kewajiban pelaku usaha, dalam UUPK kewajiban pelaku usaha diatur didalam Pasal 7, yaitu:

1. Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya.
2. Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan atau pemeliharaan.
3. Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.
4. Menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku.
5. Memberikan kesempatan kepada konsumen untuk menguji dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau diperdagangkan.
6. Memberikan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Disamping beberap kewajiban tersebut di atas, pelaku usaha dalam melakukan usahannya dibatasi dengan berbagai larangan. Perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha diatur dalam Bab IV UUPK yang terdiri dari 10 Pasal, dimulai dari Pasal 8 sampai dengan Pasal 17.

Secara garis besar larangan yang dimuat didalam Pasal 8 UUPK tersebut dapat dikelompokan menjadi⁵⁹:

⁵⁸ Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Pasal 24.

- i) Larangan mengenai produk itu sendiri, yang tidak memenuhi syarat atau standar yang layak untuk dipergunakan atau dipakai atau dimanfaatkan oleh konsumen.
- ii) Larangan mengenai ketersediaan informasi yang tidak benar dan tidak akurat yang dapat menyesatkan konsumen.

Apabila pelaku usaha dalam menjalankan usahanya melanggar larangan – larangan dan/atau menimbulkan kerusakan, pencemaran dan/atau kerugian kepada konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang diperjual belikan maka pelaku usaha tersebut bertanggung jawab memberikan ganti rugi. Ganti rugi tersebut dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa sejenis atau setara nilainya atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan yang berlaku. Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu 7 (tujuh) hari setelah tanggal transaksi (lihat Pasal 19 UUPK).

Lebih lanjut mengenai larangan bagi pelaku usaha yang terdapat didalam Pasal 8 UUPK adalah sebagai berikut:

1. Tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan perundang-undangan.
2. Tidak sesuai dengan berat bersih, isi bersih atau netto dan jumlah dalam hitungan sebagaimana yang dinyatakan dalam label atau etiket barang tersebut.
3. Tidak sesuai dengan ukuran, takaran, timbangan dan jumlah dalam hitungan menurut ukuran yang sebenarnya.

⁵⁹ Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, *Hukum Tentang Perlindungan Konsumen* (Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama) Hal.39

4. Tidak sesuai dengan kondisi, jaminan, keistimewaan atau kemanjuran sebagaimana dinyatakan dalam label, etiket atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut.
5. Tidak sesuai dengan mutu, tingkatan, komposisi, proses pengolahan, gaya mode, atau penggunaan tertentu sebagaimana dinyatakan dalam label atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut.
6. Tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut.
7. Tidak mencantumkan tanggal kadaluwarsa atau jangka waktu penggunaan/pemanfaatan yang paling baik atas barang tersebut.
8. Tidak mengikuti ketentuan berproduksi secara halal sebagaimana pernyataan “halal” yang dicantumkan dalam label.
9. Tidak memasang label atau membuat penjelasan barang yang memuat nama barang, ukuran, berat/isi bersih atau netto, komposisi, aturan pakai, tanggal pembuatan, akibat sampingan, nama dan alamat pelaku usaha serta keterangan lain untuk penggunaan yang menurut ketentuan harus dipasang/dibuat.
10. Tidak mencantumkan informasi dan/atau petunjuk penggunaan barang dalam bahasa Indonesia sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Apabila pelaku usaha dalam menjalankan usahanya melanggar larangan-larangan dan/atau menimbulkan kerusakan, pencemaran dan/atau kerugian kepada konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang diperjual belikan maka pelaku usaha tersebut bertanggung jawab memberikan ganti rugi. Ganti rugi tersebut dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa sejenis atau setara nilainya atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu tujuh (7) hari setelah tanggal transaksi (Pasal 19 UUPK).

Terkait dengan aspek sistem elektronik, maka tanggung jawab pelaku usaha dapat dilihat dalam Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang termuat didalam Pasal 9 yang menyatakan bahwa pelaku usaha harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan⁶⁰.

3.3 Analisis Tanggung Jawab Penyelenggara *iTunes store*

iTunes store merupakan toko online yang diselenggarakan oleh *Apple*. Didalam *iTunes store* terdapat ribuan aplikasi untuk dipergunakan pada *gadget* buatan *Apple* seperti iPhone, iPod dan iPad. Aplikasi tersebut ada yang disediakan secara gratis dan adapula yang harus membayar. Aplikasi yang tersedia di *iTunes store* tidak semuanya buatan *Apple* sebagian dari program aplikasi tersebut merupakan buatan pihak ketiga (software developer).

Sebenarnya pada *iTunes store* sama seperti layanan toko online (e-commerce) pada umumnya, dimana didalam terdapat pertemuan antara penjual dan pembeli untuk kemudian melakukan transaksi dan semuanya dilakukan secara online (internet) mealui halaman website - world wide web (WWW).

Perbedaan antara *iTunes store* dengan toko online lainnya adalah *iTunes store* tidak diakses secara langsung dari halaman website tetapi melalui sebuah aplikasi yang bernama iTunes. Selanjutnya untuk dapat melakukan transaksi di *iTunes store*, pengguna harus melakukan pendaftaran melalui *iTunes store* tersebut. Salah satu informasi yang diminta pada saat mendaftar adalah alamat email dan informasi mengenai kartu kredit (nomor kartu kredit dan penerbit). Tanpa informasi tersebut seseorang tidak akan bisa mendapatkan user id.

Keamanan data merupakan hal yang sangat penting khususnya dalam hal transaksi di internet. Pihak penyedia layanan iTunes store harus menjamin keamanan

⁶⁰ Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik, Pasal 9 “Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui Sistem Elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan”.

para pengguna layanan mereka sehingga data-data pelanggan tidak dapat dicuri dan digunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab.

Terkait dengan Tanggung jawab pihak *Apple* sebagai penyelenggara layanan *iTunes store* maka penulis membagi kedalam tiga kelompok yaitu:

- a) Tanggung jawab *Apple* sebagai pembuat aplikasi iTunes.
- b) Tanggung jawab *Apple* sebagai penyedia jasa layanan toko online (*iTunes store*)
- c) Tanggung jawab *Apple* terkait dengan Produk yang dijualnya.

Lebih lanjut perihal tanggung jawab *Apple* dapat jabarkan sebagai berikut:

1. Meyediakan program aplikasi yang aman untuk digunakan.
2. Terkait dengan pelayan online store yang diberikan penggunaan koneksi yang aman (secure connection) merupakan suatu keharusan.
3. Memberikan layanan support dan perbaikan dari kemungkinan bug pada program aplikasi tersebut.
4. Memberikan keamanan dalam transaksi dan informasi penggunanya. Hal ini dikarenakan transaksi pembayaran dilakukan secara online melalui kartu kredit. Pada layanan *iTunes store* pengguna juga memberikan informasi terkait dengan kartu kredit yang digunakan.
5. Menjamin keamanan data-data pengguna pada saat registrasi dari penggunaan pihak yang tidak bertanggung jawab.
6. Memberikan keandalan sistem yang teruji, seperti dapat di akses kapanun selama 24jam sehari, 7 hari seminggu.
7. Memberikan informasi yang jelas terkait dengan produk yang dijualnya⁶¹, informasi ini bisa terkait dengan informasi harga, dan kegunaan dari produk tersebut.
8. Menjamin produk yang dijualnya tidak bertentangan dengan norma-norma hukum yang berlaku internasional (pornographi, rasialisme dan lain sebagainya).

⁶¹ Standar informasi yang harus diberitahukan keadap konsumen adalah mengenai harga, kualitas dan keteranga-keterangan lain yang dapat membantu konsumen dalam memutuskan untuk membeli barang.

9. Mengingat yang dijual adalah aplikasi program komputer, maka pihak *Apple* sudah seharusnya memberikan layanan update dari setiap aplikasi yang ada.
10. Memberikan layanan Help yang dapat dimengerti oleh konsumen/Pengguna, salah satunya dengan fasilitas penggunaan Bahasa Indonesia.
11. Memberikan fasilitas pembatalan/cancelation terhadap barang yang dibeli. Hal ini mengingat kemungkinan kesalahan dengan metode Click and buy sangat iskan terjadi kesalahan baik karena kesengajaan ataupun kelalaian penggunanya.
12. *Apple* harus menjamin bahwa setiap pihak yang menjual produknya khususnya program komputer melalui layanan *iTunes store* telah melewati proses seleksi dan verifikasi yang jelas sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Namun demikian terdapat beberapa syarat ketentuan yang termuat di dalam *iTunes store* terkait pelepasan tanggung jawab sebagai penyedia *iTunes store* sebagai berikut⁶².

- ***iTunes store* tidak bertanggung jawab terhadap produk pihak ketiga yang dijual melalui *iTunes store*.**

Konten, Produk dan jasa tertentu yang tersedia melalui Toko dapat mencakup materi yang berasal dari pihak ketiga. *iTunes* dapat menyediakan link ke situs pihak ketiga tertentu sebagai kemudahan bagi anda. Anda menyetujui bahwa *iTunes* tidak bertanggung jawab untuk memeriksa atau mengevaluasi konten atau ketepatan dari, dan *iTunes* tidak menjamin dan tidak akan memiliki kewajiban atau tanggung jawab apapun atas, materi atau situs pihak ketiga manapun, maupun materi, produk, atau jasa lain apapun dari pihak ketiga. Anda setuju bahwa anda tidak akan menggunakan materi pihak ketiga apapun dengan cara yang melanggar hak pihak lain manapun, dan *iTunes* tidak akan bertanggung jawab atas tindakan seperti demikian oleh anda.

⁶² <http://www.apple.com/legal/itunes/appstore/id/terms.html#SERVICE>

- ***iTunes store* tidak bertanggung jawab terhadap jaminan kehandalan layanan sistem yang diberikan.**

iTunes tidak menjamin atau menyatakan bahwa pemakaian toko oleh anda akan bebas dari gangguan maupun kesalahan, dan anda setuju bahwa dari waktu ke waktu itunes dapat menghapus toko untuk waktu yang tidak ditentukan, atau membatalkan toko pada setiap waktu, tanpa pemberitahuan kepada anda.

- **iTunes tidak bertanggung jawab terhadap kerugian yang timbul sebagai akibat dari penggunaan sistem yang mereka berikan baik penggunaan secara langsung ataupun tidak langsung.**

itunes serta direksi, pejabat, pegawai, afiliasi, agen, kontraktor, prinsipal atau pemberi lisensi dari itunes, tidak dapat dimintai pertanggungjawaban terhadap segala kerugian langsung maupun tidak langsung, baik yang bersifat insidental, penghukuman, khusus, maupun konsekuensial yang timbul dari pemakaian toko apapun oleh anda atau atas klaim lain apapun yang, dengan cara bagaimanapun, terkait dengan pemakaian toko oleh anda, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, kesalahan atau ketidaklengkapan apapun dalam konten apapun, atau kerugian atau kerusakan dalam bentuk apapun yang muncul sebagai akibat dari pemakaian konten apapun (atau produk) yang diposting, didistribusikan, atau dengan cara lain tersedia melalui toko, meskipun kemungkinan adanya kerugian dan klaim tersebut telah diberitahukan. karena beberapa negara atau wilayah hukum tidak mengizinkan pengecualian maupun pembatasan tanggung jawab atas kerugian yang bersifat konsekuensial atau insidental, maka di negara atau wilayah hukum tersebut tanggung jawab itunes akan terbatas sejauh mana diperkenankan oleh hukum.

iTunes akan melakukan usaha yang wajar untuk melindungi informasi yang anda diberikan sehubungan dengan toko, tetapi anda juga menyetujui bahwa penyerahan informasi tersebut oleh anda merupakan risiko anda sepenuhnya, dan itunes dengan ini menyangkal setiap dan seluruh tanggung jawab kepada anda atas kerugian maupun tanggung jawab apapun sehubungan dengan informasi tersebut dalam bentuk dan cara apapun.

- ***iTunes store* tidak bertanggung jawab terhadap keamanan dari sistem yang mereka berikan.**

iTunes tidak menyatakan dan tidak memberikan jaminan bahwa toko akan bebas dari kehilangan, kerusakan, serangan, virus, gangguan, hacking, atau gangguan keamanan lainnya, dan *iTunes* menyangkal tanggung jawab apapun terkait dengan hal-hal tersebut. anda akan sepenuhnya bertanggung jawab untuk melakukan pengamanan (back up) terhadap sistem anda sendiri, termasuk terhadap produk apapun yang dibeli dari toko yang tersimpan di sistem anda.

- **Dalam hal terjadi sengketa, maka hukum yang berlaku mengacu kepada hukum negara bagian california dan bukan hukum tempat konsumen berada.**

Toko dioperasikan oleh *iTunes* dari kantornya di luxembourg. anda setuju untuk mematuhi seluruh ketentuan hukum setempat, hukum federal maupun negara bagian, hukum nasional, statuta, ketentuan, dan peraturan yang berlaku atas pemakaian toko oleh anda. seluruh transaksi pada toko diatur oleh hukum negara bagian california, tanpa termasuk ketentuan yang mengatur mengenai perselisihan hukum. pemakaian toko oleh anda dapat pula tunduk pada hukum lain. anda secara tegas menyatakan bahwa yurisdiksi eksklusif atas klaim atau sengketa apapun dengan *iTunes* atau terkait dalam hal apapun dengan penggunaan anda atas toko berada pada pengadilan di negara bagian california. risiko kehilangan dan hak atas seluruh transaksi yang disampaikan secara elektronik berpindah kepada pembeli di luxembourg setelah terjadinya transmisi elektronik kepada penerima. tidak ada seorang pun karyawan atau agen dari *iTunes* yang berhak untuk mengubah perjanjian ini.

- ***iTunes* tidak bertanggung jawab kepada konsumen terkait produk pihak ketiga yang dijual melalui *iTunes store* termasuk pemberian update dan dukungan lainnya. *iTunes* hanya bertanggung jawab terhadap produk yang dibuatnya sendiri.**

Anda mengakui bahwa lisensi yang anda beli atas setiap Produk *Apple* yang anda peroleh melalui App Store merupakan perjanjian yang mengikat antara anda dengan

iTunes. Anda mengakui bahwa: setelah anda membeli suatu Produk Pihak Ketiga dari iTunes, anda memasuki suatu perjanjian yang mengikat secara langsung dengan Penerbit dari Produk Pihak Ketiga tersebut yang mengatur penggunaan Produk Pihak Ketiga tersebut oleh anda; iTunes bukanlah pihak dalam perjanjian lisensi antara anda dengan Penerbit sehubungan dengan Produk Pihak Ketiga tersebut. Penerbit dari masing-masing Produk Pihak Ketiga bertanggung jawab sepenuhnya atas Produk Pihak Ketiga tersebut, konten yang terkandung dalam Produk Pihak Ketiga tersebut, jaminan apapun sejauh mana jaminan tersebut belum disangkal, dan klaim apapun yang mungkin anda maupun pihak ketiga lainnya miliki sehubungan dengan Produk Pihak Ketiga tersebut.

iTunes hanya bertanggung jawab atas tersedianya segala jasa perawatan dan bantuan sehubungan dengan Produk *Apple* saja, sebagaimana ditentukan dalam Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir untuk Aplikasi Berlisensi atau perjanjian lisensi pengguna akhir yang terpisah, sebagaimana mungkin terjadi, atau sebagaimana diwajibkan oleh hukum yang berlaku. Penerbit dari Produk Pihak Ketiga apapun bertanggung jawab sepenuhnya atas tersedianya jasa perawatan dan bantuan sehubungan dengan Produk tersebut, sebagaimana ditentukan dalam Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir untuk Aplikasi Berlisensi atau perjanjian lisensi pengguna akhir dari Penerbit tersebut, sebagaimana mungkin terjadi, atau sebagaimana diwajibkan oleh hukum yang berlaku.

3.4 Analisa Tanggung Jawab Pembuat Program Komputer Yang Dijual Melalui *iTunes store*

Produsen program komputer mempunyai tanggung jawab untuk menjamin bahwa program komputer yang mereka buat aman dan handal untuk digunakan. Tanggung jawab tersebut timbul karena produk tersebut dijual secara umum ke masyarakat luas. Beberapa acuan internasional seperti ISO 15504, ISO 1226 dapat dijadikan referensi untuk membuat suatu program komputer yang baik dan layak jual/edar.

Tanggung jawab produsen program komputer mulai berlaku mulai dari awal proses produksi sampai dengan program komputer tersebut terinstall dan digunakan oleh pengguna. Sehingga bentuk tanggung jawab dari produsen pembuat program komputer dapat diartikan sebagai tanggung jawab dalam arti mematuhi segala ketentuan dan/atau peraturan perundang-undangan yang berlaku mengenai tata-cara ataupun standarisasi dari pembuatan program komputer dan tanggung jawab dalam arti untuk memulihkan kepada keadaan sedia kala dari kerugian yang diderita oleh konsumen/pengguna.

3.4.1 Tanggung Jawab berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen, No. 8 tahun 1999 terkait dengan perlindungan konsumen dan penggantian kerugian.

Tanggung jawab produsen program komputer yang didasarkan pada undang-undang No. 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen, dapat dijabarkan dalam bentuk konkrit sebagai berikut:

1. Pemberian informasi yang lengkap dan jelas terkait dengan produk program komputer yang ditawarkan.
2. Adanya klausula tentang pengembalian sejumlah uang (refund) dari harga pembelian bila pengguna di dalam lisensi perangkat lunak yang dijual.
3. Memberikan informasi produk yang jelas dan mudah dipahami oleh konsumennya. Dalam hal ini jika konsumen berasal dari Indonesia, maka segala bentuk ketentuan seperti lisensi harus dibuat dalam bahasa Indonesia.

3.4.2 Tanggung Jawab berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, No. 11 tahun 2008 terkait dengan suatu sistem elektronik yang aman, handal dan bertanggung jawab.

Adapun tanggung jawab produsen program komputer terkait dengan undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya pada pasal 15 dapat dijabarkan dalam bentuk konkrit sebagai berikut:

1. Memberikan patch terhadap bugs yang ditemukan didalam program komputer.
2. Memberikan layanan support technical secara online ataupun melalui customer service.
3. Memberikan update dari produk program komputer kepada penggunanya, saat ini biasanya dilakukan secara online.
4. Dalam kaitannya dengan isu keamanan ataupun masalah kompatibilitas dengan suatu perangkat keras komputer tertentu, biasanya produsen program komputer juga mengeluarkan suatu update ataupun patch untuk program komputernya.

3.4.3 Tanggung jawab berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta No. 19 tahun 2002 terkait dengan lisensi.

Layaknya suatu program komputer yang dibuat untuk umum (mass production) maka dalam penggunaannya, pembuat program komputer akan memberikan lisensi penggunaan kepada pengguna untuk dapat menggunakan program komputernya. Perjanjian lisensi ini berfungsi sebagai perjanjian antara pemberi lisensi dan penerima lisensi.

Pada dasarnya syarat sah suatu perjanjian menurut pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer) adalah sebagai berikut⁶³:

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. Suatu hal tertentu;
4. Suatu sebab yang halal.

Sepanjang keempat syarat tersebut telah terpenuhi maka menurut pasal 1338 ayat (1) KUHPer disebutkan bahwa: “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi yang membuatnya.” Dengan penekanan pada kata ‘semua’, maka pasal tersebut seolah-olah berisikan suatu pernyataan bahwa kita diperbolehkan

⁶³ Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Pasal 1320

membuat perjanjian yang berupa apa saja dan berisi apa saja, sepanjang isi perjanjian tidak melanggar kausa halal dan ketentuan undang-undang yang ada.

Selain itu, berdasarkan pasal 1338 ayat (3) KUHPer ditentukan bahwa: “suatu perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.” Ketentuan ini menghendaki bahwa suatu perjanjian dilaksanakan secara jujur, yakni dengan mengindahkan norma-norma kepatutan dan kesusilaan.

Pada perjanjian lisensi terdapat pihak yang disebut dengan Pemberi Lisensi (Licensor) dan Penerima Lisensi (Licensee). Licensor adalah seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama atau badan hukum yang memiliki dan/atau menguasai suatu hak atas kekayaan intelektual seperti hak cipta secara sah dan dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan Licensee adalah seseorang atau badan hukum yang memperoleh hak khusus dari pemberi lisensi untuk melaksanakan/menggunakan hak atas kekayaan intelektual dari Licensor baik seluruhnya atau sebagian.

Lisensi sebenarnya merupakan jalan tengah yang diambil oleh pemberi lisensi tanpa harus menjual/mengalihkan/ atas suatu hak kekayaan intelektual namun pihak lain tetap dapat menggunakan hasil karyanya sehingga diperoleh keuntungan moril maupun ekonomi bagi si pemberi lisensi (Licensor). Lisensi bias mencakup terhadap lisensi hak cipta, hak paten, hak merek, rahasia dagang.

Pengaturan mengenai lisensi dapat ditemukan dalam Undang-Undang Hak Cipta No. 19 tahun 2002 Pasal 1 butir 14, dimana disebutkan bahwa lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu⁶⁴. Dalam kaitannya dengan perlindungan konsumen suatu perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan

⁶⁴ Indonesia, Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002, Pasal 1 Butir 14.

perundang-undangan yang berlaku⁶⁵. Agar Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian Lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal⁶⁶.

Perlu diperhatikan pula ketentuan pada UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), khususnya mengenai ketentuan pencantuman klausula baku. Menurut UU Perlindungan Konsumen, pelaku usaha dalam menawarkan barang dan/atau jasa yang ditujukan untuk diperdagangkan dilarang membuat atau mencantumkan klausula baku pada setiap dokumen dan/atau perjanjian apabila:

- 1) Menyatakan pengalihan tanggungjawab pelaku usaha;
- 2) Menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali barang yang dibeli konsumen;
- 3) Menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali uang yang dibayarkan atas barang dan/atau jasa yang dibeli oleh konsumen;
- 4) Menyatakan pemberian kuasa dari konsumen kepada pelaku usaha baik secara langsung, maupun tidak langsung untuk melakukan segala tindakan sepihak yang berkaitan dengan barang yang dibeli oleh konsumen secara angsuran;
- 5) Mengatur perihal pembuktian atas hilangnya kegunaan barang atau pemanfaatan jasa yang dibeli oleh konsumen;
- 6) Memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa atau mengurangi harta kekayaan konsumen yang menjadi obyek jual beli jasa;
- 7) Menyatakan tunduknya konsumen kepada peraturan yang berupa aturan baru, tambahan, lanjutan dan/atau perubahan lanjutan yang dibuat sepihak oleh pelaku usaha dalam masa konsumen memanfaatkan jasa yang belinya;

⁶⁵ Ibid. Pasal 47 Ayat 1.

⁶⁶ Ibid. Pasal 47 Ayat 2.

- 8) Menyatakan bahwa konsumen memberi kuasa kepada pelaku usaha untuk pembebanan hak tanggungan, hak gadai, atau hak jaminan terhadap barang yang dibeli oleh konsumen secara angsuran.

Kemudian diatur juga bahwa pelaku usaha dilarang mencantumkan klausula baku yang letak atau bentuknya sulit terlihat atau tidak dapat dibaca secara jelas, atau yang pengungkapannya sulit dimengerti. Undang-Undang Perlindungan Konsumen menegaskan bahwa setiap klausula baku yang telah ditetapkan oleh pelaku usaha pada dokumen atau perjanjian yang mencantumkan ketentuan sebagaimana dimaksud di atas dinyatakan batal demi hukum, dan pelaku usaha dan/atau pengurusnya itu dapat dituntut pidana penjara atau pidana denda.

Terkait dengan lisensi sebagai suatu perjanjian antara pemberi lisensi kepada penerima lisensi, maka Program komputer sebagai suatu produk harus dilihat pada dua hal, yakni⁶⁷:

- i) Kejelasan terhadap serangkaian instruksi yang ditujukan kepada perangkat keras agar berfungsi tertentu, dan
- ii) Kejelasan fungsi-fungsi sebagai target kerja dari instruksi-instruksi itu sendiri.

Jika kedua hal tersebut diatas tidak ditemukan pada program komputer, maka program komputer tidak layak disebut sebagai sebuah benda/produk. Konsekuensi dari ketidakjelasan tersebut adalah bahwa program komputer sebagai barang/produk tidak memenuhi syarat “hal tertentu” dalam syarat sahnya perjanjian. Sebagai konsekuensinya segala macam perikatan yang dilakukan terhadapnya seharusnya batal demi hukum. Demikian pula dampak kerugian yang timbul sebagai akibat penggunaan program komputer tersebut maka produsen program komputer sebagai pembuat harus mutlak bertanggung jawab.

⁶⁷ Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010) Hal 315.

Beberapa hal berikut tidak/belum termasuk kedalam bentuk pertanggung jawaban dari produsen program komputer kepada penggunanya:

1. Hilangnya data sebagai akibat penggunaan program komputer.
2. Produsen tidak menjamin program komputernya bebas dari serangan virus, malware dan berbagai program jahat lainnya yang dapat menyebabkan kerusakan secara langsung ataupun tidak langsung terhadap computer pengguna.
3. Untuk beberapa lisensi program komputer, pengguna tidak dibenarkan untuk mengetahui, mereview dari desain dan rancangan termasuk source code dari program komputer.
4. Produsen program komputer biasanya “menyalahkan” pengguna yang tidak melakukan update terhadap sistem komputer atau program komputer yang digunakan bila terjadi suatu kerusakan karena perbuatan hacking terhadap sistem keamanannya.
5. Berbeda dengan industri produk lainnya seperti produsen otomotif/mobil dimana bila terjadi semacam kesalahan pada kendaraan produk buatan mereka, maka yang biasa lakukan adalah dengan merecall (*recall notice*) produk kendaraan yang mereka buat, tetapi pada industri program komputer mereka “memaksa” pengguna kualifikasi pengetahuan teknis komputer yang baik hanya sekedar untuk bisa tetap menggunakan program komputer yang sudah dibeli dan digunakan tersebut.

Memang biasanya suatu program komputer saat ini dilengkapi dengan fasilitas automatic update sehingga proses update, perbaikan, patching dapat dilakukan secara online dan otomatis. Namun demikian hal itu bukan berarti dapat menyelesaikan masalah secara otomatis pula, alasannya adalah pengguna diharus selalu online, diperlukan koneksi internet yang cepat, dan juga pada automatic update tidak bisa digeneralisir bahwa setiap komputer mempunyai permasalahan dan spesifikasi yang sama, kecuali untuk hal-hal tertentu.

Pemberian jaminan merupakan salah satu hal yang dianggap sebagai suatu prestasi. Di dalam suatu kontrak memberikan jaminan kepada pengguna bahwa produk

yang mereka beli akan tampil seperti yang diinginkan. Namun demikian pihak produsen juga dapat membatasi perihal akan kewajibannya dalam kontrak tersebut. Dalam suatu kontrak program komputer, program komputer ini diperlukan untuk dijalankan pada suatu konfigurasi perangkat keras. Program komputer ini dijamin untuk dapat berfungsi pada perangkat keras yang digunakan tetapi tidak ada jaminan terhadap apa yang dapat dilakukan oleh program komputer tersebut. Beberapa vendor dari program komputer saat ini memberikan perlindungan terhadap produknya melalui *expressed warranty* dan *implied warranty*⁶⁸.

Expressed warranty adalah suatu jaminan atas kualitas produk, yang dinyatakan oleh penjual atau distributornya secara lisan atau tulisan. Dengan adanya *expressed warranty* ini, berarti produsen bertanggung jawab untuk melaksanakan kewajibannya untuk menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu terhadap kekurangan atau kerusakan dalam produk yang dijualnya. Dalam hal demikian, konsumen dapat mengajukan tuntutananya berdasarkan adanya wanprestasi dari pihak penjual.

Sementara itu, *Implied Warranty* adalah jaminan berasal dari undang-undang atau bentuk hukum lain, misalnya kewajiban penjual untuk menanggung cacat-cacat tersembunyi pada barang yang dijualnya meskipun meskipun ia tidak mengetahui adanya cacat tersebut kecuali ia dalam keadaan tersebut telah meminta untuk tidak diwajibkan menanggung sesuatu apapun (Pasal 1506 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata). Sebaliknya menurut Pasal 504 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, penjual diwajibkan menanggung terhadap cacat tersembunyi pada barang-barang yang dijual, yang membuat barang tersebut tidak sanggup untuk pemakaian yang dimaksud (*not fit for purpose*), atau yang demikian mengurangi pemakaian itu sehingga sendainya pembeli mengetahui cacat itu, ia sama sekali tidak akan membelinya kecuali dengan harga yang lebih murah⁶⁹.

⁶⁸Kimberly Jade Tillman, "Product Defects Resulting in Pure Economic Loss: Under What Theory Can a Consumer Recover?", *Journal of Products Liability*, Vol.9, Hal.275-301. Dalam: Inosentius Samsul, *Op.cit.*, Hal.99-125.

⁶⁹*Op. cit.* Edmon Makarim Hal, 367.

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab-bab sebelumnya maka dapat dibuat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaku usaha yang melakukan kegiatan usahanya melalui suatu sistem elektronik belum sepenuhnya memberikan jaminan terhadap sistem yang aman, andal dan bertanggung jawab. Terkadang, produsen dan produk yang ditawarkan masih sangat minim dengan informasi yang jelas dan mudah dimengerti. Demikian pula beberapa ketentuan-ketentuan yang termuat didalam lisensi perjanjian mereka terhadap pengguna yang menggunakan sistem mereka masih terdapat hal-hal tidak sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia seperti pengalihan tanggung jawab baik terhadap sistem mereka maupun produk yang mereka tawarkan, tidak memberikan jaminan terhadap keamanan dari sistem layanan yang mereka berikan. Hal – hal tersebut berpotensi terhadap timbulnya sengketa/perselisihan (dispute) dikemudian hari.

Terkait dengan program aplikasi yang dijualnya, maka terdapat potensi merugikan konsumen dalam hal terjadinya kegagalan transmisi data/program komputer yang dibeli karena tidak adanya mekanisme *hash check* dalam sistem mereka. Mekanisme ini diperlukan untuk memastikan bahwa data digital yang ditransmisikan melalui suatu sistem elektronik dapat diterima sesuai dengan kondisi aslinya atau tidak terjadi kerusakan data.

Lebih lanjut, kepentingan para pihak yang berada pada yurisdiksi yang berbeda dimana iTunes berada di Amerika Serikat sedangkan konsumen berada di Indonesia tentunya akan menyulitkan untuk menentukan hukum negara mana yang berlaku.

2. Setiap pelaku usaha mempunyai kewajiban kepentingan atau hak dari konsumennya yang salah satunya adalah bertanggung jawab terhadap cacat/defect pada produk yang dibuatnya, dalam kasus ini adalah program komputer. Namun demikian para pembuat program komputer berlindung dibawah perjanjian lisensi yang menyatakan bila program komputer yang dijualnya bersifat “AS IS” dan “AS AVAILABLE”. Produsen program komputer acapkali mencantumkan klausul-klausul yang bertentangan dengan hak konsumen.

Dalam program komputer yang digunakan melalui suatu lisensi kepada penggunanya secara jelas dinyatakan bahwa pihak pembuat (produsen program komputer tersebut) tidak bertanggung jawab atas kesalahan pada program karena tidak adanya jaminan standar laik dagang untuk hal itu (merchantability), tidak ada jaminan kesesuaian peruntukan (fitness for particular pupose) dan di lisensikan dalam kondisi sebagaimana adanya (AS IS).

Untuk program komputer komputer yang didistribusikan kepada publik dengan kode sumbernya (open source) masih cukup relevan, karena konsumen diberikan kejelasan informasi tentang program komputer tersebut dengan dapat melihat dan mempelajari kode sumbernya (source code). Namun lain halnya dengan program komputer yang didistribusikan ke publik tanpa dilengkapi dengan kode sumbernya (close source/proprietary), sehingga tiap pengguna dihadapkan pada suatu resiko apakah program komputer tersebut telah dibuat sebagaimana mestinya. Pengguna/end user tidak mendapat jaminan bahwa program komputer tersebut bebas dari kecacatan/bug. Padahal setiap program komputer sangat berpotensi mengandunga suatu bug baik yang bersifat ringan sampai dengan tidak berfungsinya suatu program komputer sesuai dengan yang diharapkan.

3. Dibawah rezim tanggung jawab produk, berlaku suatu teori bahwa biaya dari kerusakan akibat adanya suatu kecacatan dari suatu produk yang berbahaya

adalah beban bagi produsen yang telah membuat dan menjual produk tersebut. Dalam praktiknya cukup sulit untuk menentukan bahwa kecacatan telah diketahui sebelumnya baik sejak tahapan perancangan atau desain ataupun pada tahap produksi atau distribusinya, karena pada program komputer kecacatan baru dapat diketahui setelah program komputer tersebut di pasang (installed) dan digunakan oleh pengguna/user. Namun demikian tahapan yang sangat memungkinkan terjadinya kesalahan adalah teradapat pada proses coding.

Program komputer yang didistribusikan melalui suatu bentuk perjanjian lisensi bersifat proprietary dimana kode sumbernya tidak ikut disertakan sebagai bagian dari program komputer yang dilisensikan, maka penerapan strict liability selayaknya sangat mungkin dapat diterapkan. Hal ini sangat dimungkinkan mengingat user/licensee tidak mengetahui secara pasti apakah program komputer yang digunakannya berjalan sebagaimana mestinya sesuai fungsi yang diharapkan atau justru masih teradapat kecacatan/defect/bug sehingga berpotensi merugikan penggunaannya. Mengacu kepada hal tersebut maka pengguna program komputer dengan model lisensi proprietary secara langsung ataupun tidak telah meyakini bahwasannya produsen dalam hal ini pembuat program komputer tersebut telah melakukan dengan baik apa yang menjadi kewajibannya dalam membuat program komputer.

Penerapan strict liability masih sangat dimungkinkan khususnya terhadap program komputer yang bersifat proprietary dengan alasan:

- model lisensi proprietary secara langsung ataupun tidak telah meyakini bahwasannya produsen dalam hal ini pembuat program komputer tersebut telah melakukan dengan baik apa yang menjadi kewajibannya dalam membuat program komputer.
- Kedudukan Produsen dan End User tidak berimbang, dimana produsen dari program komputer adalah rata-rata perusahaan berskala besar.

4.2 Saran

Dari hasil analisa pada bab-bab sebelumnya maka saran dalam penulisan ini ditujukan kepada:

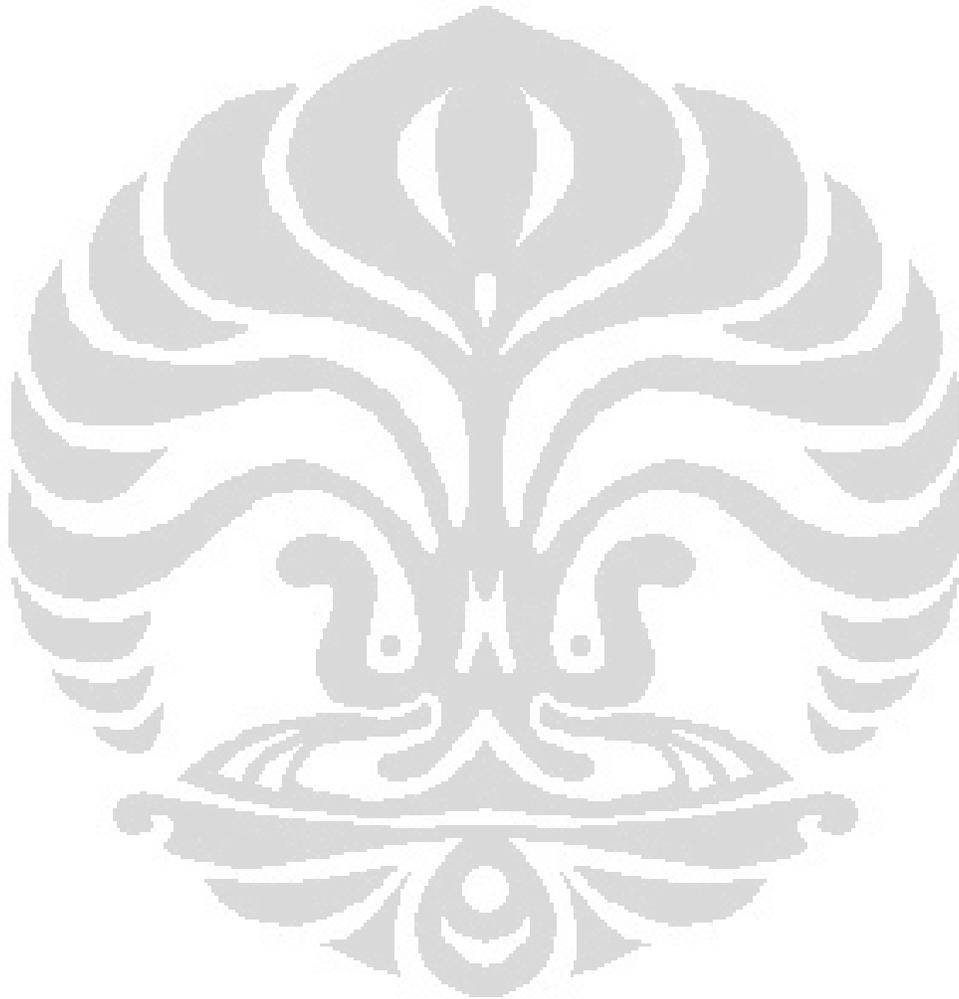
a. Konsumen

1. Agar konsumen selalu waspada terhadap terhadap kemungkinan timbulnya perselisihan dikemudian hari terkait dengan berbagai klausula baku yang terdapat di dalam lisensi program komputer ataupun sistem elektronik yang ada.
2. Bagi para konsumen untuk lebih bersikap kritis pada saat memilih dan menuntukan pilihannya atas suatu sistem elektronik dan program komputer yang ditawarkan untuk memenuhi persyaratan keamanan, keselamatan dan kenyamanan.
3. Penggunaan sistem elektronik yang aman merupakan nilai penting yang harus diperhatikan oleh konsumen. Saat ini acuan untuk melihat apakah suatu situs aman digunakan untuk media transaksi dan lain sebagainya dapat dilihat melalui halaman website yang menggunakan “https://” dan bukan <http://>. Penandaan huruf s pada alamat website menandakan bahwa website tersebut telah diverifikasi perihal kemanannya.

b. Pemerintah

1. Berkembangnya tingkat penggunaan program komputer dalam berbagai macam dan fungsi mengharuskan adanya standarisasi proses dalam industri pembuatan program komputer dengan tujuan untuk melindungi konsumen nasional.
2. Pemerintah harus menjamin adanya ketersediaan dukungan secara teknis dari produsen program komputer kepada konsumen nasional.
3. Memberikan edukasi kepada masyarakat tentang apa yang menjadi haknya dalam menggunakan suatu program komputer sehingga dapat memberikan perlindungan yang maksimal.

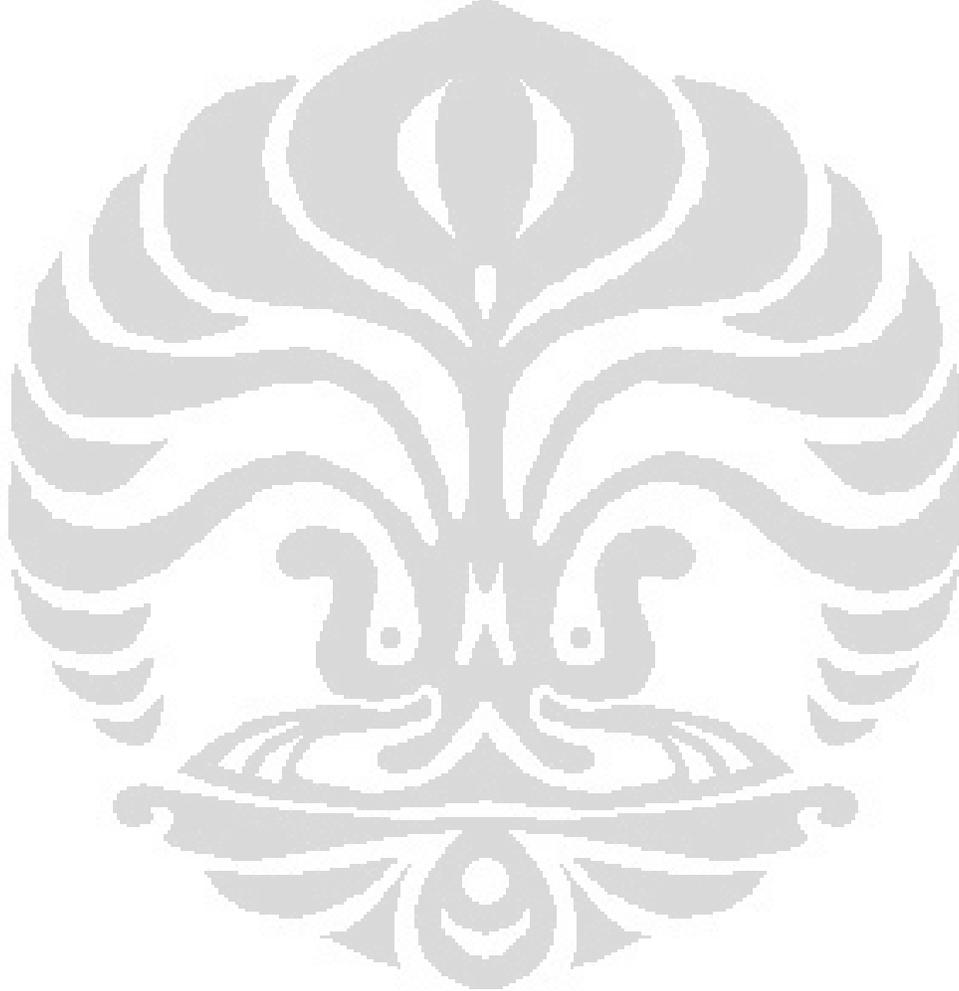
4. Mendorong kepada setiap penyelenggara sistem elektronik dan produsen program komputer untuk menggunakan lisensi yang dapat dipahami oleh masyarakat Indonesia pada umumnya, yaitu seperti penggunaan bahasa Indonesia dalam perjanjian lisensinya.

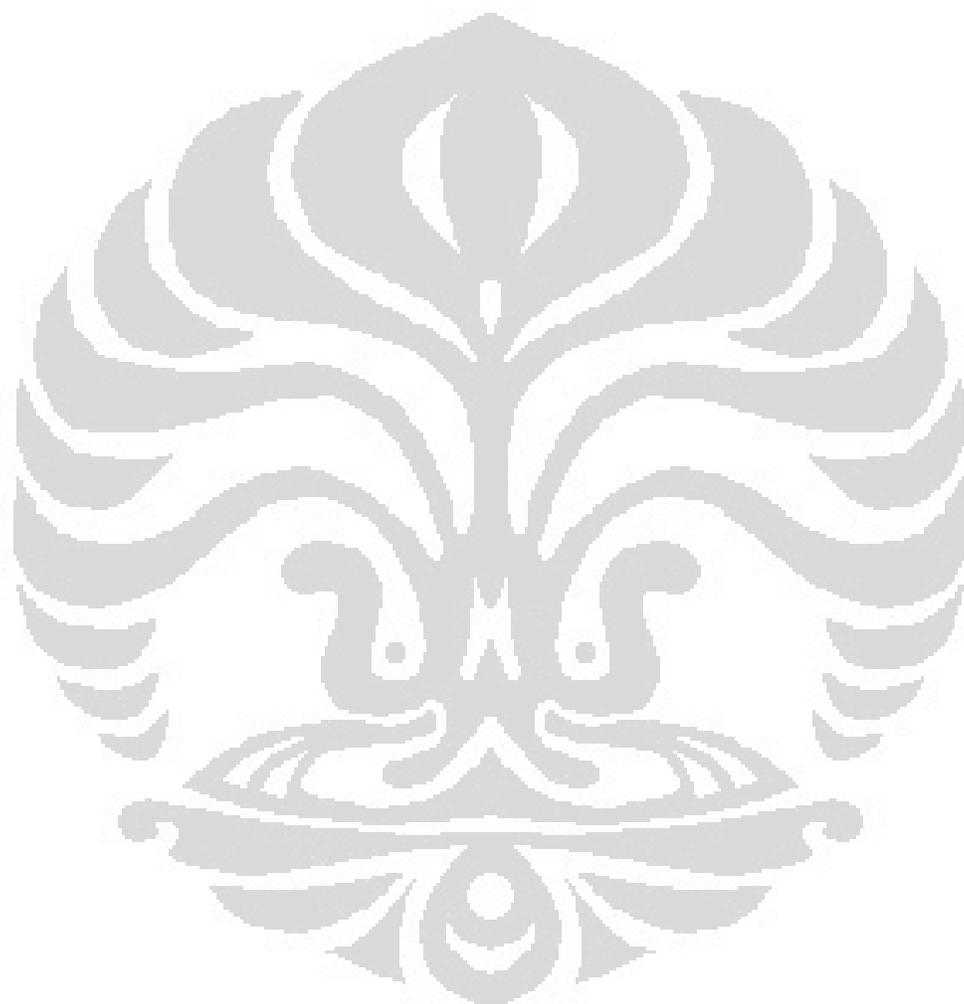


DAFTAR REFERENSI

- Indonesia, Undang – Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
- Indonesia, Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Indonesia, Undang – Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
- Prof. R. Subekti, S.H., R. Tjitrosudibio. 2004. *Kitab Undang-Undang HUKUM PERDATA*. Jakarta : Pradnya Paramita.
- Edmon Makarim, S. Kom., S.H. LL.M. 2010. *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Adrian Sutedi, S.H., M. H.. 2008. *Tanggung Jawab Produk dalam perlindungan Hukum Konsumen*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Agnes, M. Toar. “*Tanggung Jawab Produk dan Sejarah Perkembangannya di Beberapa Negara*”, makalah Penataran Hukum Perikatan, Ujung Pandang, 17-29 Juli 1989.
- Edmon Makarim, S. Kom., S.H. LL.M. 2005. *Pengantar Hukum Telematika*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Soekanto, Soerjono dan Mamudji, Sri, *Penelitian Hukum Normatif*, Rajawali Pers, Jakarta 1990
- Ahmadi Miru, Sutarman Yodo. 2004. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Bintang, Sanusi dan Dahlan. 2000. *Pokok-pokok Hukum Ekonomi dan Bisnis*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Gautama, Sudarga. 1994. *Hak Milik Intelektual Indonesia dan Perjanjian Internasional, TRIPs, GATT Putaran Paraguay (1994)*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hartono, Sri Redjeki. 2000. “Aspek-Aspek Hukum Perlindungan Konsumen dalam Kerangka Era Perdagangan Bebas”, dalam Husni Syawalai dan Neni Sri Imaniyati, Penyunting, *Hukum Perlindungan Konsumen*. Bandung : Mandar Maju.

- Shidarta. 2000. *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*. Jakarta : Grasindo.
- Starke, J.G. *Pengantar Hukum Internasional*, edisi kesepuluh, terjemahan Bambang Iriana Djajaatmadja, Jakarta : Sinar Grafika.
- Gautama, Sudargo. 2010. *Hukum Perdata Internasional Indonesia*. Bandung : Alumni Bandung Indonesia.
- Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, *Hukum Tentang Perlindungan Konsumen*. Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama







UNIVERSITAS INDONESIA

**TANGGUNG JAWAB
PENYELENGGARA ONLINE STORE DAN
PENYEDIA PROGRAM KOMPUTER:
STUDI TERHADAP PENYELENGGARAAN iTunes STORE
YANG DISELENGGARAKAN OLEH APPLE**

OLEH:

**NUR ACHRONI
NOMOR POKOK MAHASISWA: 0503231508**

**FAKULTAS HUKUM – PROGRAM EKSTENSI
BIDANG STUDI HUKUM KEPERDATAAN**

**DEPOK,
JANUARI 2011**

UNIVERSITAS INDONESIA



UNIVERSITAS INDONESIA

**TANGGUNG JAWAB
PENYELENGGARA ONLINE STORE DAN
PENYEDIA PROGRAM KOMPUTER:
STUDI TERHADAP PENYELENGGARAAN iTUNES STORE
YANG DILAKUKAN OLEH APPLE**

SKRIPSI

**DIAJUKAN DALAM RANGKA MEMENUHI TUGAS AKHIR
UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA HUKUM
PADA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS INDONESIA**

OLEH:

**NUR ACHRONI
NOMOR POKOK MAHASISWA: 0503231508
FAKULTAS HUKUM – PROGRAM EKSTENSI
BIDANG STUDI HUKUM KEPERDATAAN**

DEPOK, 2011

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

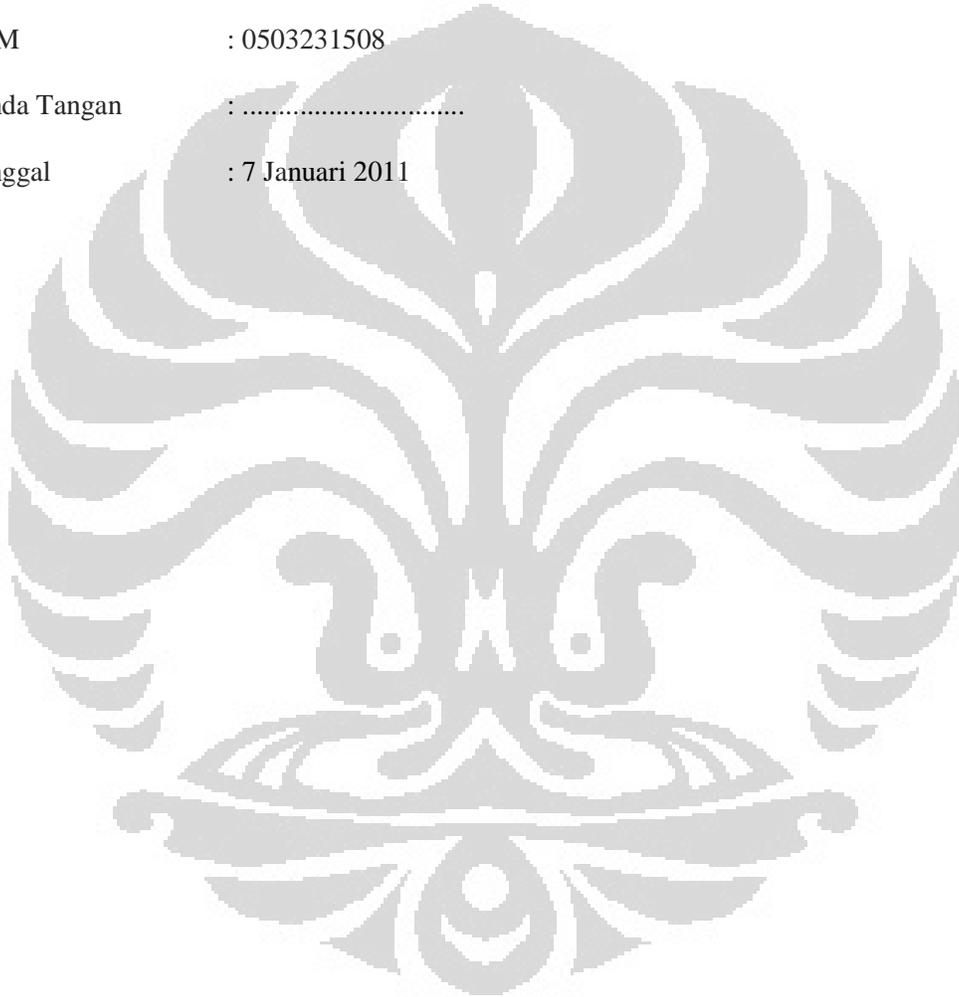
Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : NUR ACHRONI

NPM : 0503231508

Tanda Tangan :

Tanggal : 7 Januari 2011



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nur Achroni
NPM : 0503231508
Program Studi : Keperdataan
Program Kekhususan Hukum Tentang Kegiatan Ekonomi
Judul Skripsi : Tanggung Jawab Penyelenggara Online Store dan
Penyedia Program Komputer: Studi Penyelenggaraan
iTunes Store yang Diselenggarakan oleh Apple

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Bidang Studi Hukum Keperdataan, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I : Dr. Edmon Makarim, S.Kom., S.H., LL.M (.....)

Pembimbing II: Brian A. Prasetyo, S.H., M.LI. (.....)

Penguji : Ranggalawe Suryasadin, S.H., M.H., LL.M (.....)

Penguji : Myra R. Budi Setiawan, S.H., M.H. (.....)

Penguji : Henny Marlyna, S.H., M.H., M.LI. (.....)

Ditetapkan di :

Tanggal :

KATA PENGANTAR

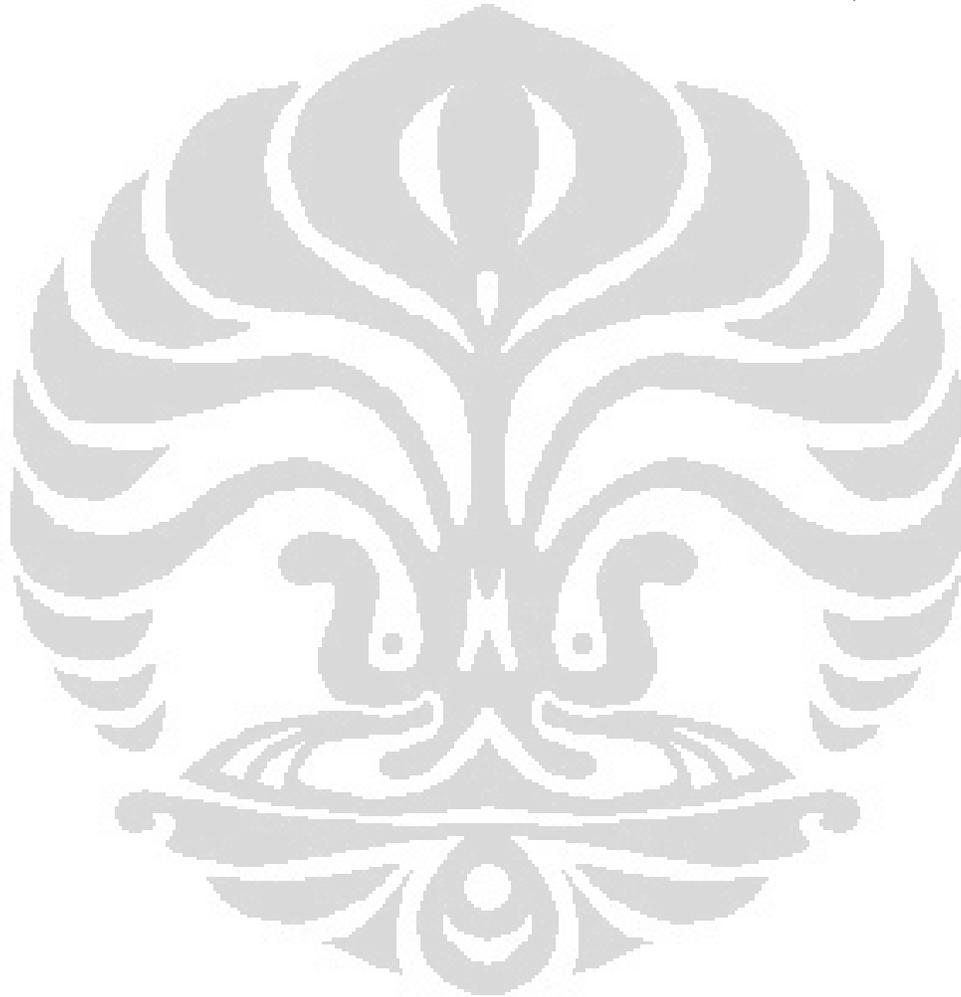
Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “TANGGUNG JAWAB PENYELENGGARA ONLINE STORE DAN PENYEDIA PROGRAM KOMPUTER: STUDI TERHADAP PENYELENGGARAAN *iTUNES STORE* YANG DISELENGGARAKAN OLEH *APPLE*” .

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu penyusunan Tugas Akhir ini, terutama kepada :

1. Dr. Edmon Makarim S.Kom, S.H., LL.M, selaku dosen pembimbing I, yang selalu menyediakan waktunya untuk memberi masukan dan motivasi pada penulis.
2. Bapak Brian A. Prastyo S.H. ML.I, selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberi masukan dan selalu mengingatkan penulis untuk terus semangat menulis
3. Ibu Tri Hayati, S.H., M.H. selaku Ketua Program Ekstensi Fakultas Hukum Universitas Indonesia (FHUI).
4. Ibu Surini Ahlan Sarif, S.H., M.H. selaku Ketua Jurusan Program Keperdataan.
5. Bapak dan Ibu dosen penguji, atas kesedian waktu dan pemikiran untuk membaca dan menguji penulisan skripsi penulis.
6. Kedua orang tua, kakak-kakak dan adikku yang selalu memberikan dorongan moril dan doanya.
7. Isteriku (Lia) dan kedua jagoanku (Daffa dan Faeyza) yang selalu menjadi semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, *You're The Best I've Ever Had*.
8. Teman-temanku yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tak luput dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan tulisan ini. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Jakarta, Januari 2011



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Achroni
NPM : 00503231508
Program Studi : Keperdataan
Fakultas : Hukum
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

TANGGUNG JAWAB PENYELENGGARA ONLINE STORE DAN PENYEDIA PROGRAM KOMPUTER: STUDI TERHADAP PENYELENGGARAAN *iTUNES STORE* YANG DISELENGGARAKAN OLEH *APPLE*

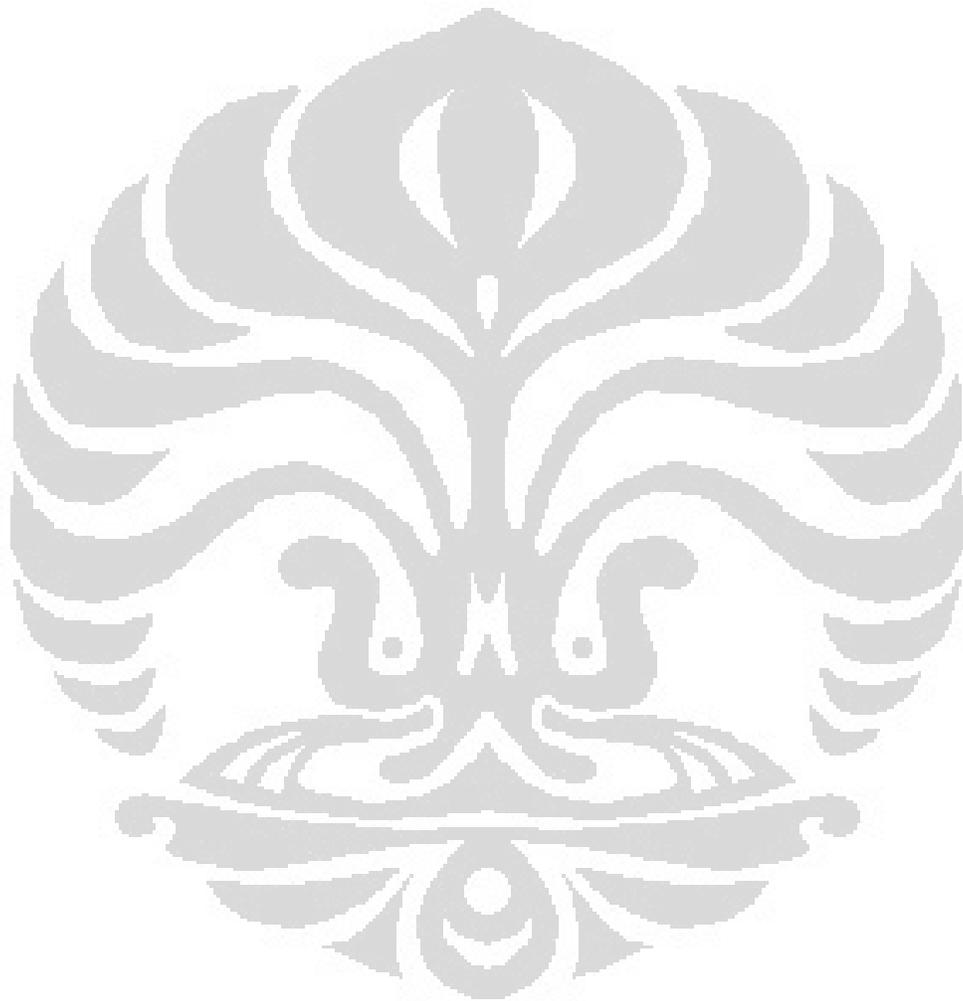
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 3 Januari 2011

Yang menyatakan

(Nur Achroni)



ABSTRAK

Nama : Nur Achroni
Program Studi : Program Kekhususan IV – Hukum Tentang Kegiatan Ekonomi
Judul : Tanggung Jawab Penyelenggaraan Online Store dan Penyedia Program Komputer: Studi Terhadap Penyelenggaraan iTunes yang Diselenggarakan oleh *Apple*

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi khususnya yang berkaitan dengan internet, berdampak pada perubahan perilaku bisnis seperti transaksi jual-beli yang dilakukan secara elektronik. Transaksi elektronik sudah merupakan suatu hal yang lazim saat ini. Salah satunya adalah dengan apa yang dilakukan oleh *Apple* yang merupakan salah satu produsen komputer di dunia. *Apple* tidak hanya menjual produk, *Apple* juga memberikan layanan online melalui *iTunes store* untuk penjualan program aplikasi yang diperuntukan bagi *gadget* buatannya. Namun demikian tidak semua program yang dijual melalui *iTunes store* merupakan program komputer butannya tetapi program komputer tersebut ada yang dibuat melalui pihak ketiga. Program komputer dan/atau suatu sistem elektronik sebagaimana produk buatan manusia lainnya juga memiliki potensi untuk bisa menimbulkan kerugian bagai penggunaannya, mulai dari hilangnya data, pencurian informasi berharga sampai kerugian yang menimbulkan korban jiwa. Apabila hal tersebut terjadi, lalu bagaimana kita menyikapi tentang tanggung jawab dari produsen program komputer terhadap penggunanya. Dapatkah ketentuan yang terdapat dalam doktrin hukum tanggung jawab produk dan strict liability diterapkan pada produsen program komputer tersebut.

Kata Kunci: Konsumen, Produsen, Tanggung Jawab Produk (Product Liability), Tanggung Jawab Mutlak (Strict Liability)

ABSTRAK

Name : Nur Achroni
Study Program : Program Kekhususan IV – Hukum Tentang Kegiatan Ekonomi
Title : The Responsibility of Online Store and Computer Program
Provider: Studies On The Implementation of iTunes Store Provided
by Apple

Along with the development of information technology especially related to the Internet, which is affecting to the business behavior such as trading transactions done electronically. Nowadays electronic transactions is already become a common business practice. For example what Apple has done with their business today . Apple not only sell their computer products, but they also provide online services through the iTunes store for the sale of computer application programs that are intended for their gadgets. However, not all programs are sold through the iTunes store is a computer program made by Apple but it also provided through a third party. Computer programs and / or any electronic system products also potential for arising losses, ranging from loss of data, theft of valuable information to the losses that cause fatalities. If this happens, then how do we face the responsibilities of manufacturers of computer program to users. Does the product liability law and also strict liability can be applied to the software manufacturer.

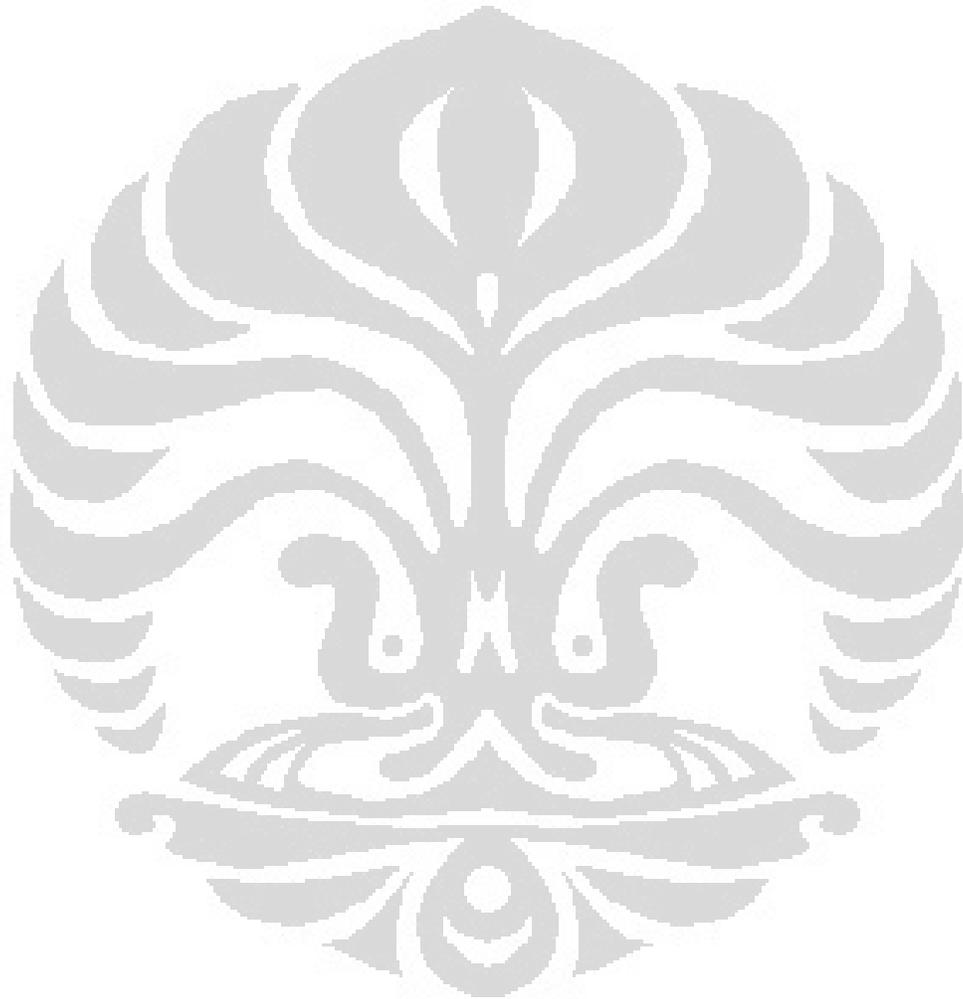
Key words: Consument, Manufacturer, Product Liability, Strict Liability

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pokok Permasalahan.....	10
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
1.4 Kerangka Teori dan Konseptual.....	12
1.5 Metode Penelitian.....	20
1.6 Sistematika Penulisan	21
2. TINJAUAN TERHADAP MODEL BISNIS APPLE TERKAIT PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER MELALUI iTUNES STORE.....	23
2.1 Tinjauan Terhadap Model Bisnis <i>Apple</i>	23
2.1.1 Sekilas tentang <i>Apple Inc.</i>	23
2.1.2 Tiga Sektor Bisnis <i>Apple</i> pada Industri Dunia Komputer.....	24
2.1.3 <i>Apple</i> sebagai penyelenggara <i>iTunes store</i>	25
2.1.4 Hubungan Hukum antara <i>Apple</i> sebagai penyedia <i>iTunes store</i> dengan Pembuat Program Komputer dan Konsumen/Pengguna.....	25
2.1.5 Proses transaksi di <i>iTunes store</i>	28
2.2 Tinjauan Terhadap Online Store	30
2.2.1 Pengertian Online Store	30
2.3 Tinjauan Terhadap Program Komputer	32
2.3.1 Pengertian Program Komputer	32
2.3.2 Sejarah Singkat Program Komputer	36
2.3.3 Industri Program Komputer.....	37
2.3.4 Klasifikasi Program Komputer.....	39
2.3.5 Metode Pembuatan Program Komputer.....	44
2.3.6 Standarisasi Pembuatan Program Komputer.....	51
2.3.7 Distribusi Program Komputer	53
2.3.8 Hubungan Hukum antara Pembuat Program Komputer dengan Pengguna/End User.....	57
2.3.9 Cacat pada Program Komputer	60

3. ANALISA MENGENAI TANGGUNG JAWAB PENYELENGGARAAN iTUNES STORE DAN PEMBUATAN PROGRAM KOMPUTER YANG DIJUAL PADA iTUNES STORE	64
3.1 Teori Dan Pengaturan Mengenai Tanggung Jawab Hukum	64
3.1.1 Konsep Pertanggung Jawaban	64
3.1.2 Tanggung Jawab Produk (Product Liability)	71
3.1.3 Tanggung Jawab Mutlak/Langsung (Strict Liability)	79
3.1.4 Perlindungan Konsumen	83
3.2 Tanggung Jawab Pelaku Usaha	84
3.3 Analisis Tanggung Jawab Penyelenggara <i>iTunes store</i>	89
3.4 Analisis Tanggung Jawab Pembuat Program Komputer Yang Dijual Melalui <i>ITunes store</i>	94
3.4.1 Tanggung Jawab berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen, No. 8 tahun 1999 terkait dengan perlindungan konsumen dan penggantian kerugian	95
3.4.2 Tanggung Jawab berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, No. 11 tahun 2008 terkait dengan suatu sistem elektronik yang aman, handal dan bertanggung jawab	95
3.4.3 Tanggung jawab berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta No. 19 tahun 2002 terkait dengan lisensi	96
4. KESIMPULAN DAN SARAN	102
4.1 Kesimpulan	102
4.2 Saran	105
DAFTAR REFERENSI	105

DAFTAR GAMBAR



DAFTAR LAMPIRAN

