

Cybercrime and Its Impact on E-Commerce Technology

by Jurnal Emak

Submission date: 12-Jan-2022 06:52PM (UTC+0900)

Submission ID: 1740528646

File name: 26._Efni_Yulia_Santri_Harahap,_Nabila_Ramadhani,_Nurbaiti.doc (391.5K)

Word count: 1665

Character count: 11322

Cybercrime and Its Impact on E-Commerce Technology

Cybercrime dan Dampaknya pada Teknologi E-Commerce

Efni Yulia Santri Harahap¹⁾; Nabila Ramadhani²⁾; Nurbaiti³⁾

^{1,2)} Jurusan Manajemen, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

Email: ¹⁾ santrihp175@gmail.com; ²⁾ nabilaramadhani721@gmail.com; ³⁾ Nurbaiti@uinsui.ac.id

How to Cite :

Harahap¹⁾ E. Y. S., Ramadhani, N., Nurbaiti. (2022). Cybercrime and Its Impact on E-Commerce Technology. *Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi Dan Keuangan*, 3(1). DOI: <https://doi.org/10.53697/emak.v3i1>

ARTICLE HISTORY

Received [22 Desember 2021]

Revised [29 Desember 2021]

Accepted [05 Januari 2022]

KEYWORDS

Cybercrime, E-Commerce,
Application

²
This is an open access article under the
CC-BY-SA license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi yang menggunakan e-commerce mengenai adanya cybercrime dan dampaknya terhadap aplikasi e-commerce. Cybercrime dikenal dengan suatu kejahatan dunia maya yang dilakukan secara online. Yang termasuk contoh kasusnya yaitu pada e-commerce. Yang menggunakan e-commerce telah mengetahui mengenai akibat cybercrime terhadap e-commerce. Memprediksi cybercrime tetap susah. Maka harus lebih waspada terhadap kejahatan ini.

ABSTRACT

This study aims to educate those who use e-commerce about the existence of cybercrime and its impact on e-commerce applications. Cybercrime is known as a cyber crime that is carried out online. One example of this is e-commerce. Those who use e-commerce already know about the effects of cybercrime on e-commerce. Predicting cybercrime remains difficult. So should be more vigilant against this crime.

PENDAHULUAN

Pesatnya pengembangan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat abad ke 20 telah membantu manusia untuk menetap di berbagai bidang kehidupan mereka. Mulai dengan rendahnya harga elektronik yang belum pernah terjadi sebelumnya yang membuat orang dari segala usia dengan mudah mengakses internet, termasuk komputer, ponsel dan elektronik lainnya.

Teknologi ini tetap sangat rentan pada aktivitas kejahatan seperti hacking, skimming dan malware. Pada saat yang sama, keamanan sistem pada perbankan perlu direvolusi dengan tujuan mencegah dan melindungi aktivitas kriminal pada pembayaran elektronik. Karena adanya suatu sistem transaksi e-commerce yang dimanfaatkan oleh pengguna aplikasi dengan tujuan mendapatkan suatu produk yang sangat diinginkan juga menghadapkan mereka pada berbagai risiko yang muncul oleh e-commerce tersebut, yaitu termasuk pada cybercrime.

Cybercrime merupakan sesuatu yang mengacu pada penjahat dengan menggunakan sebuah komputer untuk berbagai tindakan kriminal termasuk pencurian. Berbagai Daftar penjahat dunia maya yang terus bertambah termasuk kejahatan komputer, contohnya, virus komputer serta penyebaran intrusi jaringan. Juga, variasi kejahatan komputer yang tidak dapat disangkal yaitu berupa kejahatan pencurian, pelecehan, pemaksaan dan intimidasi. Karena teknologi berperan penting terhadap kehidupan sehari-hari oleh masyarakat seiring dengan berkembangnya kejahatan dunia internet, teknologi semakin tinggi.

LANDASAN TEORI

E-commerce merupakan kegiatan komersial terhadap semua pengguna yang telah memberikan akses untuk memfasilitasi kegiatan jual beli. Selain kemajuan teknologi terhadap e-commerce, teknologi internet tidak dapat dipisahkan dari teknologi e-commerce, khususnya teknologi internet di dunia perbankan. Teknologi di bidang ini pun telah berubah secara signifikan. Akan tetapi, pengenalan teknologi ini juga tidak terkait erat terhadap tingkat keamanan yang cukup tinggi. Perkembangan

1 teknologi khususnya internet mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali perdagangan. Perdagangan mengalami perubahan dalam hal proses jual beli dan pemasaran produk. Proses perdagangan ini lebih dikenal dengan istilah electronic- Commerce atau disingkat e-Commerce. Pengertian e-Commerce menurut Laudon & Laudon (1998) adalah suatu proses untuk menjual dan membeli produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan perantara komputer yaitu memanfaatkan jaringan komputer. Definisi e-commerce menurut David Baum (1999) adalah satu set teknologi, aplikasi-aplikasi, dan proses bisnis yang dinamis untuk menghubungkan perusahaan, konsumen, dan masyarakat melalui transaksi elektronik dan pertukaran barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

E-commerce ini memberikan banyak perubahan dalam hal proses perdagangan. Jika proses jual beli konvensional mengharuskan pembeli dan penjual bertemu secara langsung maka dengan e-commerce hal tersebut tidak diperlukan lagi. Pembeli bisa melakukan transaksi dikota yang berbeda tanpa harus bertemu dan komunikasi bisa dilakukan dengan menggunakan internet. E-commerce ini memacu munculnya toko-toko online seperti www.bhineka.com, www.blibli.com, www.lazada.com, www.zalora.com, dll. Keuntungan bagi penjual dengan adanya e-commerce antara lain :

1. Dapat memperluas pangsa pasar karena semua orang didunia bisa memesan dan membeli barang yang dijual tanpa dibatasi jarak
2. Dapat menghemat biaya untuk promosi tidak perlu mengeluarkan dana besar untuk menyewa tempat barang dagangan bisa dipajang selama 24 jam
3. Efisiensi biaya operasional dalam hal gaji karyawan karena jumlah karyawan yang dibutuhkan lebih sedikit
4. Melebarkan jangkauan yaitu semua orang dapat bertransaksi tanpa mengenal ruang dan waktu dengan syarat memiliki komputer yang terhubung dengan internet
5. Meningkatkan customer loyalty dengan adanya informasi yang lengkap dan bisa diakses setiap saat tanpa mengenal waktu

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini, survei yang memenuhi kriteria tertentu terdiri dari 20 responden dan masyarakat umum yang menggunakan e-commerce. Data utama diperoleh menggunakan pembuatan kuisioner melalui Google Form buat mengambil data. Penjelasan memakai metode skala likert. Skala likert adalah bahan yang memanfaatkan menakar ataupun menggabungkan data dengan metode pengukuran serta blancing. Pringkat skala likert adalah 1 dengan nilai terendah yang berbeda secara signifikan diikuti 5 dengan nilai tertinggi sangat sepakat.

| 4 Description | Likert Scale |
|----------------------|--------------|
| Sangat tidak sepakat | 1 |
| Tidak sepakat | 2 |
| Ragu-ragu | 3 |
| Sepakat | 4 |
| Sangat sepakat | 5 |

Yang akan terjadi dari perhitungan komponen sistem akan dikategorikan sinkron kriteria eksklusif. Buat membentuk setiap nilai komponen akhir memakai rumus berikut

Index formula% = Nilai Total / Y x 100 Persamaan 1

Y = Nilai Likert Tertinggi x Hasil Responden (Angka 5 teratas) "Catat Nilai Bobot"

X = Nilai Likert terendah x Hasil Responden (Angka 1 terendah) "Catat Nilai Bobot"

Penjelasan skala diawali dengan berasal 0% - 50% karena sangat tidak sepakat, kemudian 721% - 1000% sebab sangat sepakat. Respon penjelasan sebagai berikut

| Respon | Penjelasan |
|------------|----------------------|
| 0%-50% | Sangat tidak sepakat |
| 51%-165% | Tidak sepakat |
| 166%-335% | Ragu-ragu |
| 336%-720% | Sepakat |
| 721%-1000% | Sangat sepakat |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membagikan 10 kuesioner kepada siswa serta masyarakat awam yang didistribusikan melalui Google Forms Media. Pengguna mengisi survei bersama berdasarkan pengalaman mereka dengan aplikasi e-niaga. Setiap pertanyaan survei dimaksudkan untuk menentukan apakah pengguna e-commerce menyadari akibat kejahatan dunia maya pada aplikasi e-commerce dan untuk menilainya di skala Likert.

Jumlah nilai maksimum item sangat setuju adalah $5 \times 20 = 100$, dan sedangkan untuk item sangat tidak setuju adalah $1 \times 20 = 20$. Bila jumlah skor responden adalah 100, maka deskripsi kuesioner responden adalah hasil skor dengan menggunakan rumus indeks (%). Sesudah mengembangkan kuisiner di 20 responden. Hasil kuisiner yang telah didapatkan di review dijelaskan pada table berikut

Tabel 1. Hasil Kuesioner

| No | Pertanyaan | Nilai |
|----|---|-------|
| 1 | memakai e-commerce mempermudah promosi barang dan jasa | 88% |
| 2 | penggunaan e-commerce safety untuk melakukan transaksi pembayaran | 85% |
| 3 | Pembayaran dengan menggunakan e-commerce aman untuk melakukan transaksi | 79% |
| 4 | banyaknya kejahatan cyber yang terjadi pada e-commerce | 72% |
| 5 | terjadinya kejahatan yang melakukan transaksi tidak melalui aplikasi e-commerce | 68% |
| 6 | cybercrime yang selalu terjadi ibarat bocornya data pengguna e-commerce | 68% |
| 7 | Kejahatan yang seperti memperluas suatu virus pada aplikasi e-commerce atau system | 60% |
| 8 | Cybercrime yang berakibat pada saat membeli dan mentransaksi uang, akan tetapi barangnya tidak sesuai atau barangnya tak sampai | 68% |
| 9 | Dengan menambahkan perlindungan terhadap pengguna e-commerce secara illegal | 80% |
| 10 | Pihak e-commerce menambahkan system keamanan untuk melakukan transaksi pembayaran | 88% |

Penelitian ini menjelaskan akan pengguna e-commerce memudahkan komunikasi dengan produsen ataupun konsumen. Responden yang memberikan pendapat yaitu waktu yang dibutuhkan lebih efektif e-commerce (skor 88%). Para pengguna e-commerce akan mempermudah untuk menjual dan membeli suatu barang responden memberikan tanggapan sebesar 79%. E-commerce memudahkan dalam melakukan transaksi pembayaran responden yang memberikan tanggapan sebesar 79%. Ini karena e-commerce terhubung dengan berbagai jenis platform sehingga memudahkan untuk transaksi pembayaran.

Adapun responden yang mengalami ketidakamanan saat melakukan pembayaran e-commerce sebab mengetahui cybercrime terjadi juga di e-commerce skor responden sebesar 72%. Responden sebesar 68% memberikan pendapat bahwa terjadinya cybercrime tidak hanya melalui perangkat e-commerce dan sisa nya menjawab melalui perangkat e-commerce. Penerapan digital kemajuan informasi tidak di seimbangkan menggunakan keamanan yang tinggi, kemajuan informasi masih peka dengan terhadap aksi criminal semacam, hacking, skimming, dan malware. Oleh sebab itu dibutuhkan nya keamanan agar melindungi dan mencegah tindak kejahatan saat melakukan transaksi jual beli terhadap elektronik.

Penyalahgunaan data informasi pribadi oleh oknum yang tidak bertanggung jawab responden memberikan pendapat dengan skor sebanyak 68% atas kebocoran data pribadi termasuk kedalam kegiatan cybercrime. Hal ini menunjukan bahwa sebagian responden sudah memahami kebocoran yang dilakukan cybercrime melalui e-commerce. Prilaku cybercrime bisa merugikan dan mempengaruhi ketidakamanan para pengguna yang memakainya. Salah satu kejahatan terkait ketidakamanan terjadi dengan terjadi penyebaran virus pada aplikasi e-commerce skor responden sebanyak 60%. Prilaku kegiatan yang dilakukan cybercrime termasuk kedalam merusak sistem e-commerce.

Pendapat para responden 68% menunjukan hilangnya rasa percaya pada e-commerce karena tidak sampai nya barang saat sudah melakukan transaksi pembayaran. Sebagai solusi dalam kegiatan aksi yang dilakukan cybercrime adalah menambahkan keamanan dalam bertransaksi pembayaran. Pengguna membutuhkan perlindungan secara legal skor yang dimiliki sebanyak 80%

menunjukkan respon para pengguna membutuhkan perlindungan hukum yang jelas dan tegas untuk menindaklanjuti tindakan pidana yang merugikan dalam bertransaksi di aplikasi e-commerce bertujuan untuk agar para pengguna lebih aman dalam melakukan kegiatan transaksi. Sebagai tindakan untuk meningkatkan keamanan e-commerce dalam transaksi pembayaran merupakan solusi dari aksi yang dilakukan cybercrime. Mempunyai berbagai platform pembayaran memungkinkan kejahatan dunia maya hal ini memiliki tanggapan yang cukup tinggi sebanyak 88% dalam hal meningkatkan keamanan pasti akan lebih nyaman untuk para pengguna e-commerce.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kekejaman dunia maya telah mengakibatkan kengerian pada ingatan banyak orang yang secara aktif memakai e-commerce. Cybercrime memiliki dampak tidak langsung dengan dunia bisnis universal. Termasuk penyebab terjadinya celah keamanan dalam cybercrime adalah pesatnya perkembangan teknologi internet yang secara tidak langsung mempermudah penyebaran data informasi. Daftar kekejaman dunia internet yang terus bertambah termasuk kekejaman komputer seperti lonjakan intrusi jaringan dan virus komputer. Lebih lanjut, jenis kejahatan komputerisasi yang tidak dapat disangkal dapat mencakup pencurian, penguntitan, intimidasi dan pemaksaan. Memprediksi perilaku kejahatan dunia maya tetap sangat sulit. Kini setelah mereka memahami dampak dari pemakaian e-commerce, mereka akan lebih cermat dengan kekejaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhila aulia. 2021. "tinjauan kriminologi dalam tindakan penipuan E-Commerce Berdasarkan peraturan perundang-undangan pada masa pandemic Covid-19". Jurnal suara hukum. 3(2).
- Mar'arti fudji. 2011. "e-commerce dalam kejahatan bisnis". 4(8).
- Pratama eva. 2013. "optimalisasi cyberclaw untuk penanganan cybercrime pada e-commerce". Jurnal bianglala infoematika. 1(1).
- Rahayu, dkk. 2021. "cybercrime dan dampaknya pada teknologi e-commerce" jurnal of information system. 5(3).
- Rizanizarli, dkk. 2003. "masalah penegakan hokum terhadap cybercrime". Jurnal ilmu hukum. (36).
- Sadino, dewi. 2016. "internet crime dalam perdagangan elektronik". 5(2).
- Upanto. 2016. "perkembangan kejahatan teknologi informasi (cybercrime) dan antisipasi dengan penal policy". Junal uns. 5(1).

Cybercrime and Its Impact on E-Commerce Technology

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

bpptik.kominfo.go.id

Internet Source

16%

2

journal.pdmbengkulu.org

Internet Source

1%

3

sisfotenika.stmikpontianak.ac.id

Internet Source

1%

4

Submitted to Universitas Airlangga

Student Paper

1%

5

Submitted to California State University,
Sacramento

Student Paper

1%

6

www.coursehero.com

Internet Source

1%

7

uia.e-journal.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

