

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu pertama berjudul "Jual Beli Salam (Pesanan) Secara Online Di Kalangan Mahasiswa UIN-SU Medan (Tinjauan Menurut Syafi'iyah)" dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini memeriksa praktik jual beli salam online di kalangan mahasiswa dengan fokus pada pandangan Ulama Syafi'iyah dan ketentuan Syariat Islam. Hasilnya menyatakan bahwa meskipun dianggap sah, praktik tersebut tidak selalu sesuai dengan pandangan agama.

Perbedaan dengan penelitian saya (*Escrow*) adalah penelitian terdahulu lebih berfokus pada analisis jual beli salam online di kalangan mahasiswa, sedangkan penelitian saya menekankan pengembangan Sistem *Escrow* Berbasis Web untuk meningkatkan kemudahan transaksi online secara umum. Penelitian terdahulu memberikan pemahaman tentang pandangan dan implementasi jual beli online dalam konteks Syariat Islam, yang dapat menjadi dasar untuk mengembangkan sistem escrow yang lebih aman dan sesuai dengan prinsip-prinsip keagamaan.

Penelitian Kedua adalah jurnal berjudul "Transaksi Jual Beli Online Dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi'i" oleh Retno Dyah Pekerti dan Eliada Herwiyanti, yang dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini mengidentifikasi masalah dalam transaksi jual beli online, seperti penipuan oleh penjual dengan tidak mengirimkan barang yang sesuai dengan deskripsi atau bahkan pembeli

yang memesan barang tetapi tidak membayar. Penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pandangan madzhab Asy-Syafi'i, transaksi jual beli online dapat diperbolehkan asalkan menggunakan konsep jual beli wakalah yang mewakilkan penjualan kepada kurir atau jasa pengiriman, dengan syarat kurir atau jasa pengiriman tersebut memiliki surat tugas atau surat kuasa yang sah. Selain itu, penting untuk memperhatikan prinsip kehati-hatian, transparansi, akuntabilitas, dan kewajaran saat melakukan transaksi elektronik.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian saya (*Escrow*) adalah bahwa penelitian ini lebih berfokus pada perspektif Syariah madzhab Asy-Syafi'i dalam konteks transaksi jual beli online, sementara penelitian saya berusaha mengembangkan Sistem *Escrow* Berbasis Web untuk meningkatkan kemudahan transaksi online secara umum. Meskipun fokusnya berbeda, penelitian ini memberikan wawasan penting tentang pandangan Syariah terhadap transaksi online yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan sistem *escrow* yang lebih aman dan sesuai dengan prinsip-prinsip agama.

Penelitian ke tiga adalah skripsi yang berjudul "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Financial Technology Berbasis *Peer to Peer Lending* Berdasarkan Hukum Positif di Indonesia" oleh Dio Batrayuda, seorang mahasiswa dari Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya pada tahun 2019. Skripsi ini mengulas tentang aspek perlindungan hukum bagi konsumen dalam konteks Financial *Technology (Fintech)* yang berbasis Peer to Peer (P2P) Lending, serta berusaha

untuk mengidentifikasi upaya yang dapat diambil oleh konsumen dalam menghadapi sengketa.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami kerangka perlindungan hukum yang berlaku di dalam industri *Fintech P2P Lending* di Indonesia, dengan merujuk pada hukum positif yang ada. Selain itu, skripsi ini juga mengeksplorasi langkah-langkah yang dapat diambil oleh konsumen ketika mereka mengalami sengketa atau masalah dalam transaksi dengan penyedia layanan *Fintech P2P Lending*.

Meskipun fokus penelitian ini berbeda dengan penelitian saya (*Escrow*), yang berusaha untuk mengembangkan Sistem *Escrow* Berbasis Web guna meningkatkan kemudahan transaksi online secara umum, penelitian terdahulu ini memberikan wawasan penting tentang cara hukum positif di Indonesia dapat digunakan untuk melindungi hak konsumen dalam konteks *Fintech P2P Lending*. Penelitian ini dapat menjadi titik awal bagi pengembangan Sistem *Escrow* yang mempertimbangkan aspek perlindungan konsumen dalam transaksi online.

## **2.2 Teori Terkait**

### *2.2.1 Escrow*

Perdagangan online melalui internet, yang saat ini dikenal dengan sebutan *e-commerce*, telah mengubah cara kita berbelanja. Namun, dengan kemudahan ini juga datang risiko penipuan. Penipuan dalam *e-commerce* bisa membuat konsumen dan penjual merasa tidak aman. Untuk mengatasi masalah ini, muncul suatu sistem yang disebut *Escrow*, *Escrow* adalah sistem penyimpanan dana atau

barang dalam transaksi *e-commerce*. Dalam sistem ini, uang pembelian dikirim ke pihak ketiga yang disebut *Escrow*, dan uang tersebut baru dilepaskan ke penjual setelah pembeli menerima barang atau mengonfirmasi penerimaannya. Ini membantu mengurangi risiko penipuan (Putra Perdana et al., 2022).

### 2.2.2. Kepercayaan

Mayer et al. (1995) menggambarkan kepercayaan sebagai keyakinan yang mendasari harapan bahwa pihak yang diberi kepercayaan akan mengikuti ekspektasi yang telah diatur. Dalam konteks ini, kepercayaan mencerminkan keyakinan bahwa pihak yang dipercayai akan bertindak dengan jujur dan tidak akan mencoba memanfaatkan situasi (Gefen et al., 2003). Kepercayaan menjadi esensial terutama dalam situasi yang penuh ketidakpastian dan risiko, seperti saat berbelanja online di mana konsumen tidak memiliki kesempatan untuk melihat barang fisiknya. Dalam domain *e-commerce*, kepercayaan memainkan peran kunci dalam membantu konsumen mengelola ketidakpastian dan risiko ketika berinteraksi dengan penjual (McKnight et al., 2002).

### 2.2.3. Media social

Media sosial merupakan media yang memungkinkan akses cepat dan global terhadap berbagai informasi. Menurut Van Dijk (Narullah, 2015:11), media sosial adalah platform multimedia yang dirancang untuk mendukung pengguna dalam bisnis dan organisasi. Media sosial juga dapat digambarkan sebagai media online yang dapat meningkatkan hubungan sosial antar pengguna. Media sosial terutama digunakan oleh masyarakat umum untuk pemerintah telah menggunakan akun Facebook untuk berbagi informasi dengan warga.

<http://repository.iainkudus.ac.id/3567/5/05.%20BAB%20II.pdf>

## 2.2.4 Bahasa Pemrograman

### 2.2.4.1. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) berperan sebagai pemroses data pada sisi server sesuai yang diminta oleh client menjadi informasi yang siap ditampilkan, juga sebagai penghubung aplikasi web dengan database Anhar (2010:3)

[https://eprints.sinus.ac.id/349/2/003C2017STI\\_11.5.00134\\_BAB\\_II.pdf](https://eprints.sinus.ac.id/349/2/003C2017STI_11.5.00134_BAB_II.pdf)

### 2.2.4.2 HTML

Menurut Rerung (2018:18), "HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*". HTML disebut Hypertext karena teks biasa di dalamnya dapat berfungsi sebagai tautan yang membawa pengguna dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan mengklik teks tersebut. Kemampuan teks menjadi tautan ini disebut Hypertext, meskipun dalam implementasinya, tidak hanya teks yang dapat dijadikan tautan. Markup Language digunakan karena HTML memakai tanda (mark) untuk menandai bagian-bagian teks. Misalnya, teks yang berada di antara tanda tertentu akan menjadi tebal dan jika berada di antara tanda lain akan terlihat lebih besar. Tanda ini dikenal sebagai tag HTML. HTML adalah bahasa dasar pembuatan web. Disebut dasar karena dalam pembuatan web, jika hanya menggunakan HTML, tampilan web akan terasa hambar. Ada bahasa pemrograman web lain seperti JavaScript dan PHP untuk memanipulasi kode HTML. [https://e-journal.uajy.ac.id/27077/3/170323649\\_Bab%202.pdf](https://e-journal.uajy.ac.id/27077/3/170323649_Bab%202.pdf)

### 2.2.4.3 CSS

CSS adalah bahasa desain web yang mengatur format tampilan halaman web, termasuk desain teks berupa font, warna, margin, ukuran, dan lainnya.

Menurut Kadir dan Triwahyuni (2013:323), "CSS adalah kode yang dimaksudkan untuk mengatur tampilan halaman web." Sementara itu, Arief (2011:11) menyebutkan bahwa " *Clientside scripting* adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang proses pengolahannya dilakukan di sisi klien."

Sibero (2013:112) menjelaskan bahwa "*Cascading Style Sheet*" berarti Gaya Menata Halaman Bertingkat, di mana setiap elemen yang diformat memiliki anak dan telah diformat juga, menciptakan hierarki format yang terstruktur.

#### 2.2.4.4 Laravel

Menurut Aminudin (2015:1), Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT dengan kode sumber yang tersedia di Github. Sama seperti framework lainnya, Laravel dibangun dengan konsep MVC (Model-Controller-View). Laravel juga dilengkapi dengan command line tool yang disebut "Artisan", yang bisa digunakan untuk *packaging bundle* dan *instalasi bundle* melalui *command prompt*

#### 2.2.4.5 MySQL

Menurut Agustini (2017), "MySQL adalah multiuser database yang menggunakan bahasa *structured query language* (SQL). MySQL merupakan software yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *open source*."

### 2.2.5 Website

Website, atau sering disebut juga sebagai situs web, merupakan sebuah kumpulan halaman web yang saling terkait dengan topik tertentu. Setiap halaman web ini dapat berisi berbagai elemen seperti teks, gambar, video, animasi, dan berkas lainnya. Website ini biasanya disimpan pada server web yang dapat diakses melalui jaringan, seperti internet, atau melalui jaringan lokal (LAN). Untuk mengaksesnya, pengguna memerlukan alamat internet yang dikenal sebagai URL (*Uniform Resource Locator*). Gabungan dari semua website yang dapat diakses secara publik di internet membentuk apa yang dikenal sebagai *World Wide Web*, sering disingkat sebagai *www*.

Menurut Hidayat (2010), definisi website atau situs adalah sekelompok halaman web yang digunakan untuk menampilkan berbagai informasi, termasuk teks, gambar diam, gambar bergerak, suara, dan gabungan dari semua elemen tersebut. Halaman-halaman ini membentuk struktur terkait yang terhubung melalui jaringan halaman. Di sisi lain, Simarmata (2010) menggambarkan web sebagai alat untuk menciptakan sistem informasi global yang mudah diakses melalui hiperteks.

Website memiliki nilai tambah yang signifikan, baik bagi pemilik maupun pengguna. Mereka memberikan beragam fungsi dan kenyamanan. Dengan bantuan website, tujuan perusahaan atau individu yang berbisnis dapat dicapai secara efisien dan efektif. Namun, belum semua orang akrab dengan website dan aplikasinya. Secara sederhana, website dapat diartikan sebagai kumpulan situs yang tergabung dalam satu domain atau subdomain dan dapat diakses melalui

www di internet. Website menyediakan beragam informasi, hiburan, komunikasi, dan layanan lainnya yang dapat diakses secara online.

#### 2.2.6 Regulasi *E-Commerce*

*E-commerce* diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perdagangan, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 80 Tahun 2019 Tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik. Dalam melaksanakan transaksi elektronik, berupa e-commerce sangat perlu diperhatikan dasar hukum yang mengaturnya, terkait dengan regulasi hukum yang ada tentu pelaku usaha harus secara terbuka memberikan informasi mengenai barang dan jasa yang akan dijual kepada konsumen secara akurat. Dalam hal ini jika peraturan hukum tersebut dilanggar maka ada sanksi yang dapat dijatuhkan yang diatur dalam Pasal 80 Peraturan

Pemerintah Republik Indonesia Nomor 80 Tahun 2019 Tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik dimana dalam hal ini pelaku yang terbukti melakukan pelanggaran akan dikenakan sanksi berupa pencabutan izin usaha, didaftarkan ke blacklist perdagangan, akan diawasi ketat usahanya dengan dimasukkan dalam daftar pengawasan perdagangan. Adapun upaya hukum yang dapat dipakai dalam menyelesaikan sengketa konsumen ini, salah satunya jalur pengadilan yang diatur dalam pasal 45 dan pasal 46 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, serta Pasal 47 mengenai penyelesaian sengketa di luar

pengadilan. Dalam penyelesaian melalui luar pengadilan akan dibahas ganti kerugian yang terjadi dan akan didiskusikan melalui dua pihak yaitu pihak konsumen dan pelaku usaha, serta jaminan akan tidak terjadinya lagi sengketa yang ada, yang telah merugikan konsumen (Prasetya, Dewi, Ujianti, 2022).

### 2.2.7 Enkripsi

Enkripsi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk melindungi atau memelihara data. Data yang telah dienkripsi akan dijaga kerahasiaannya dimana isi dari data tersebut diubah, sehingga tidak sesuai dengan data yang sebenarnya. Untuk dapat membaca data yang telah dienkripsi sebelumnya diperlukan suatu proses yang disebut dekripsi. Dalam ilmu kriptografi, data yang akan dijaga terdiri dari tiga komponen utama, yaitu pesan yang akan dibaca (plaintext), kunci untuk melakukan teknik kriptografi (Key), dan pesan acak yang tidak dapat dibaca (*ciphertext*). Pengujian dilakukan dengan mengirimkan data berupa kata atau kalimat dengan menggunakan kunci rahasia. Hasil analisis data dari pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan penggabungan beberapa algoritma berlapis kerahasiaan informasi dapat lebih aman karena dibutuhkan beberapa tahapan yang berbeda untuk menyelesaikannya (Hulu, Putri, 2022).