

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa kemajuan pada hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang kita kenal adalah internet, yaitu teknologi yang memberikan kemudahan komunikasi secara global dan memungkinkan manusia memperoleh serta saling bertukar informasi dengan cepat. Internet sebagai suatu media informasi dan komunikasi elektronik telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, antara lain untuk menjelajah (*browsing*), mencari data dan berita, saling mengirim pesan melalui email, komunikasi melalui situs jejaring sosial, dan termasuk untuk perdagangan. Kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan media internet ini dikenal dengan istilah *electronic commerce*, atau disingkat *e-commerce*.<sup>1</sup>

Pertumbuhan pengguna internet yang sangat pesat ini membuat internet menjadi media yang sangat efektif untuk melaksanakan kegiatan perdagangan.<sup>2</sup> Transaksi perdagangan melalui internet (*e-commerce*) mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Di Amerika Serikat selama periode tahun 1997 sampai tahun 2002 transaksi komersial elektronik mengalami peningkatan dari US\$ 8 milyar

---

<sup>1</sup> Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Jakarta, 2004, h. 1.

<sup>2</sup> Farizal F. Kamal, *Cyberbusiness*, Cetakan ke-3, Elex Media Komputindo, Jakarta, 1999, h. 1.

menjadi US\$ 320 milyar.<sup>3</sup> Sedangkan, di Asia pendapatan *e-commerce* pada tahun 1999 kurang lebih sebesar US\$ 3 milyar dan mencapai angka US\$ 20-25 milyar pada tahun 2003. Di Indonesia sendiri transaksi *e-commerce* pada tahun 2000 mencapai US\$ 100 juta dan pada tahun 2001 telah meningkat menjadi US\$ 200 juta.<sup>4</sup> Menurut lembaga riset independen *Institute for Development of Economics and Finance* (INDEF) yang berdiri di Indonesia (Jakarta) sejak tahun 1995<sup>5</sup> dan Laboratorium Data Persada dengan dukungan Google merilis sebuah laporan bertajuk “Menuju Ekonomi Digital yang Inklusif : Perspepektif Gender, Regional dan Sektoral”. Dalam laporan tersebut disimpulkan beberapa data, termasuk mengenai total kontribusi ekonomi digital terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia di tahun 2018 yang mencapai Rp. 814 triliun (56,4 miliar dolar Amerika) atau 5,5% dari PDB serta menambah 5,7 juta lapangan kerja baru atau 4,5% dari total tenaga kerja.<sup>6</sup> Sementara itu, menurut data yang dalam laporan SIRCLO yang merupakan suatu perusahaan dibidang transaksi elektronik, penjualan ritel *e-commerce* Indonesia mencapai 15 millar dolar Amerika (Rp. 210,8 triliun) pada tahun 2018.<sup>7</sup> Semakin berkembangnya pasar *e-commerce* ini, di Indonesia sendiri turut mengubah gaya hidup masyarakat dalam sistem pembayaran. Hal ini dapat terlihat dari beberapa platform dagang yang paling

---

<sup>3</sup> Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyberlaw: Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Cetakan I, Refika Aditama, Bandung, 2005, h. 124-125

<sup>4</sup> Amir Effendi Siregar, *Gus Dur, Perdagangan dan E-Commerce*, Warta Ekonomi No. 19 Tahun XI, 6 Desember 1999, h. 50.

<sup>5</sup><https://indef.or.id/about#:~:text=Institute%20for%20Development%20of%20Economics,dalam%20bidang%20ekonomi%20dan%20keuangan>, diakses tanggal 28 Juni 2020.

<sup>6</sup> <https://dailysocial.id/post/ekonomi-digital-indonesia-2018>, diakses tanggal 28 Juni 2020.

<sup>7</sup><https://www.suara.com/yoursay/2020/02/10/162614/pengaruh-e-commerce-terhadap-pertumbuhan-ekonomiindonesia>, diakses tanggal 28 Juni 2020.

diminati oleh pengguna seperti Shopee dan Tokopedia, di mana pembayaran elektronik semakin meningkat saat belanja online. Bank Indonesia sendiri mencatat di tahun 2019 jumlah transaksi perdagangan online setiap bulan mencapai Rp 13 triliun.<sup>8</sup>

Keberadaan internet tidak dapat dipungkiri lagi membawa berbagai pengaruh pada setiap aspek kehidupan manusia tak terkecuali dalam hal perjanjian itu sendiri yang awalnya berbentuk konvensional (tertulis dan lisan) kini telah muncul suatu bentuk perjanjian baru, yaitu perjanjian atau kontrak elektronik. Kegiatan bisnis perdagangan secara elektronik (*e-commerce*) seringkali menggunakan kontrak untuk melakukan transaksi jual beli produk yang ditawarkan melalui *website* atau melalui sosial media. Kontrak tersebut pada umumnya berbentuk kontrak elektronik (*e-contract*), berdasarkan Pasal 1 angka 17 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), kontrak elektronik merupakan suatu perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik. Kontrak yang dibuat oleh para pihak melalui sistem elektronik dan para pihak tidak saling bertemu langsung. Kontrak elektronik merupakan kontrak yang terjadi akibat suatu transaksi *e-commerce* antara penjual dan pembeli dalam media elektronik. Tahapan transaksi antara penjual dan pembeli dalam transaksi *e-commerce* sebenarnya identik dengan

---

<sup>8</sup> Eko Wahyudi, "Bank Indonesia : Transaksi E-Commerce per Bulan Capai 13 T", <https://bisnis.tempo.co/read/1274672/bank-indonesia-transaksi-e-commerce-per-bulan-capai-rp-13-t#:~:text=Bank%20Indonesia%3A%20Transaksi%20E%2DCommerce%20per%20Bulan%20Capai%20Rp%2013%20T,-Reporter%3A&text=TEMPO.CO%2C%20Jakarta%20%2D%20Selama,bulannya%20mencapai%20Rp%2013%20triliun>, 20 November 2019, diakses 22 Juni 2020.

transaksi konvensional, terdapat penawaran dan penerimaan antara penjual dan pembeli yang membedakan hanya media yang digunakan, yaitu berupa media elektronik.<sup>9</sup>

Beberapa akun media sosial sering menggunakan kesepakatan bersama melalui pesan singkat, namun terkadang penjual menjadi pihak yang mendominasi pembuatan kontrak tersebut. Padahal seperti yang kita ketahui berdasarkan Pasal 1320 *Burgerlijk Wetboek* yang (selanjutnya disebut BW), syarat-syarat sahnya perjanjian adalah adanya kesepakatan antara para pihak, kecakapan hukum, adanya itikad baik dan adanya objek tertentu. Jika kita bandingkan dengan bentuk kontrak atau perjanjian elektronik yang beredar selama ini dengan ketentuan Pasal 9 UU ITE, terjadi kekaburan norma dalam pengaturan mengenai bentuk pasti dari kontrak elektronik serta syarat kontrak yang seperti apa yang dimaksud oleh ketentuan ini.

Kemajuan teknologi, khususnya internet, pada satu sisi memberikan banyak kemudahan dan manfaat bagi manusia namun pada sisi lain juga menimbulkan permasalahan baru. *E-commerce* sebagai suatu bentuk perdagangan yang relatif baru juga tidak lepas dari masalah dalam pelaksanaannya. Permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan *e-commerce* antara lain mengenai keabsahan kontrak dalam *e-commerce* (*online-contract/ e-contract*) serta kekuatan pembuktian kontrak tersebut apabila terjadi sengketa.<sup>10</sup> Apalagi dalam kontrak elektronik salah satu pihak merupakan anak dibawah umur

---

<sup>9</sup> Ridwan Romadhoni, Aspek Hukum Kontrak Elektronik (*E-Contract*), *Jurnal Privat Law*, Edisi Januari 2019, Surakarta, 2019, H. 54.

<sup>10</sup> Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op Cit*, h. 172-172.

sebagai subjek hukum dalam transaksi jual beli online tersebut merupakan permasalahan hukum yang lebih rumit lagi.

Kontrak elektronik dalam transaksi jual beli online (*e-commerce*) seperti halnya dalam salah satu klausul kontrak yang disediakan oleh aplikasi SHOPEE, OLX dan TRAVELOKA, yaitu :

*SHOPEE :*

*“APABILA ANDA DI BAWAH USIA 17 TAHUN ATAU BELUM MENIKAH DAN BERADA DIBAWAH PENGAMPUAN, ANDA HARUS MENDAPATKAN IZIN DARI ORANG TUA ATAU WALI UNTUK MEMBUKA AKUN DAN ORANG TUA ATAU WALI TERSEBUT HARUS MENYETUJUI KETENTUAN PERJANJIAN INI. APABILA ANDA TIDAK MEMAHAMI BAGIAN INI, MOHON JANGAN MEMBUAT AKUN SAMPAI ANDA TELAH MEMINTA BANTUAN ORANG TUA ATAU WALI ANDA. APABILA ANDA ADALAH ORANG TUA ATAU WALI ANAK DIBAWAH UMUR YANG MEMBUAT AKUN, ANDA HARUS MENERIMA KETENTUAN PERJANJIAN INI ATAS NAMA ANAK DIBAWAH UMUR TERSEBUT DAN ANDA AKAN BERTANGGUNGJAWAB ATAS SEMUA PENGGUNAAN AKUN ATAU LAYANAN PERUSAHAAN YANG MENGGUNAKAN AKUN TERSEBUT, BAIK APAKAH AKUN TERSEBUT SUDAH DIBUKA SAAT INI ATAU DIBUAT DI MASA MENDATANG.”*<sup>11</sup>

*OLX :*

---

<sup>11</sup> [www.shopee.com](http://www.shopee.com) diakses pada tanggal 29 Januari 2020.

*“DENGAN MENGGUNAKAN LAYANAN INI, ANDA SETUJU UNTUK TUNDUK KEPADA SYARAT DAN KETENTUAN UMUM INI DAN SETIAP SYARAT DAN KETENTUAN SERTA PETUNJUK LAIN YANG BERLAKU UNTUK LAYANAN, YANG MUNGKIN DIUBAH ATAU DIPERBARUI OLEH OLX INDONESIA DARI WAKTU KE WAKTU ATAS KEBIJAKANNYA SENDIRI. APABILA ANDA TIDAK SETUJU ATAS SYARAT & KETENTUAN INI, KAMI MEMPERSILAHKAN ANDA UNTUK TIDAK MELANJUTKAN PENGGUNAAN LAYANAN. JIKA ANDA BERUSIA DIBAWAH 18 TAHUN, ANDA HARUS MENGGUNAKAN LAYANAN DENGAN PERSETUJUAN DARI DAN DIDAMPINGI ORANG TUA ATAU WALI ANDA.”<sup>12</sup>*

*TRAVELOKA :*

*“DENGAN MENGAkses DAN/ATAU MENGGUNAKAN SITUS, ANDA MENGAkUI BAHWA ANDA TELAH MEMBACA DAN MEMAHAMI, DAN MENYETUJUI UNTUK TERIKAT OLEH SYARAT PENGGUNAAN YANG DITETAPKAN DIBAWAH INI DAN SYARAT ATAU KETENTUAN LAINNYA DALAM KAITANNYA DENGAN SITUS, TERMASUK NAMUN TIDAK TERBATAS PADA KERAHASIAN DAN FAQ, YANG MERUPAKAN BAGIAN YANG TIDAK TERPISAHKAN DARI SYARAT PENGGUNAAN (18) TAHUN UNTUK MENGGUNAKAN SITUS INI.”<sup>13</sup>*

---

<sup>12</sup> www.olx.com diakses pada tanggal 29 Januari 2020.

<sup>13</sup> www.traveloka.com diakses pada tanggal 29 Januari 2020.

Berdasarkan contoh prosedur transaksi jual beli online (*e-commerce*) tersebut, membuktikan bahwa tidak adanya kepastian hukum yang dapat dijadikan dasar dan bukti apakah pembuat akun yang umurnya masih dibawah 17 tahun dan 18 tahun tersebut benar-benar mendapatkan izin dari orang tua atau wali pembuat akun. Selain itu, apabila transaksi jual beli online (*e-commerce*) telah disepakati oleh pembeli dan penjual, namun faktanya pembeli mencantumkan identitas yang tidak sesuai dengan yang sebenarnya, maka penjual selaku pelaku usaha dapat dilindungi oleh hukum, karena yang memberikan keterangan yang tidak sesuai sebenarnya adalah pembeli. Disamping itu, timbulnya suatu perbuatan hukum transaksi jual beli online (*e-commerce*) berbeda dengan transaksi jual beli secara langsung. Sehingga untuk memastikan apakah calon pembeli itu sudah memenuhi syarat sah nya suatu perjanjian dalam transaksi jual beli online (*e-commerce*) secara riil tidak mudah seperti transaksi jual beli secara langsung.

Terdapat contoh kasus anak dibawah umur sebagai subjek hukum dalam transaksi jual beli online, sebagaimana kasus anak di bawah umur yang menggunakan identitas ayahnya untuk membeli fasilitas di tiga game online yaitu *Minecraft*, *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Akibat perbuatan anak tersebut yang berasal dari Kota Kediri Jawa Timur, ibu dari anak tersebut mendapatkan tagihan sebesar Rp. 11.000.000,- (sebelas juta rupiah).<sup>14</sup> Jika dilihat dari kasus tersebut yang menjadi korban adalah anak yang masih dibawah umur serta kedua orang tuanya, padahal dalam transaksi online yang dilakukan terdapat suatu cacat subjektif dari segi kecakapan dalam melakukan suatu perbuatan hukum hal ini

---

<sup>14</sup><https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/11022581/anak-pakai-identitas-ayah-penyebab-tagihan-game-online-ibu-di-kediri-rp-11?page=2>. Diakses pada tanggal 29 Mei 2020.

dapat dilihat dalam ketentuan Pasal 1320 BW unsur yang kedua dimana suatu kecakapan jika mengacu dalam Pasal 47 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2019 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 1 Tahun 1974 (selanjutnya disebut UU Perkawinan), adalah anak yang sudah mencapai usia 18 (delapan belas) tahun. Namun dalam prakteknya masih banyak kejadian seperti beberapa kasus diatas dimana anak-anak yang belum memiliki kecakapan sudah bisa melakukan transaksi elektronik dalam dunia *e-commerce*.

Dari kasus tersebut di atas, terlihat masih terjadi ketidakpastian hukum terkait batasan umur untuk melakukan kegiatan *e-commerce*. Indonesia sampai saat ini belum memiliki peraturan hukum yang mengatur masalah keperdataan mengenai *e-commerce* dan *e-contract*, dalam UU ITE juga belum ada ketentuan terkait batas usia cakap, sedangkan UU ITE sendiri merupakan salah satu sumber bahan hukum utama terkait dengan pelaksanaan kontrak elektronik. Dengan demikian, akan dianalisis tentang keabsahan hukum anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi pada Game Online serta kekuatan pembuktian suatu kontrak elektronik (*e-contract*) jika terjadi sengketa.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dijabarkan di atas, maka diajukan masalah sebagai berikut:

1. Konsep hukum kontrak elektronik dalam transaksi jual beli secara online.



2. Keabsahan hukum anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi jual beli Game Online.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis konsep hukum kontrak elektronik dalam transaksi jual beli secara Online.
2. Untuk menganalisis keabsahan hukum anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi jual-beli game online.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian tesis ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

#### **1. Aspek Akademis**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi nantinya untuk menyusun suatu karya akademis yang berkaitan dengan hukum kontrak, khususnya terkait anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi *E-Commerce* pada Game Online. Penelitian ini diharapkan juga dapat membantu memahami konsep hukum kontrak elektronik dan keabsahan hukum keabsahan hukum anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi Game Online di Indonesia.

#### **2. Aspek Praktis**

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi para praktisi khususnya Notaris sebagai referensi dalam menyusun kontrak atau suatu pendapat

hukum juga bagaimana pengaplikasiannya terkait keabsahan hukum anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi Game Online di Indonesia.

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1. Tipe Penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah *Doctrinal Research*.<sup>15</sup> Dalam tipe penelitian ini, dimulai dengan mengkompilasi norma hukum dari sumber norma tersebut berasal, menjelaskan sisi-sisi atau bagian dari norma tersebut yang sulit, dan memberikan perkiraan mengenai apa yang akan terjadi terhadap norma tersebut di kemudian hari. Kumpulan norma tersebut dapat ditemukan dalam berbagai peraturan perundang-undangan terkait dalam penelitian ini khususnya peraturan-peraturan yang ada kaitannya dengan keabsahan hukum anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi Game Online di Indonesia.

### **1.5.2. Pendekatan Masalah**

Pendekatan yang dipakai dalam penulisan ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Dalam metode pendekatan perundang-undangan perlu dipahami hierarki, dan asas-asas dalam peraturan perundang-undangan.<sup>16</sup> Pendekatan konseptual dilakukan manakala tidak beranjak dari aturan hukum yang ada. Hal itu dilakukan karena memang belum atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang

---

<sup>15</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, 2005, h.32-33.

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 97.

dihadapi.<sup>17</sup> Dalam menggunakan pendekatan konseptual, perlu merujuk prinsip-prinsip hukum. Prinsip-prinsip ini dapat ditemukan dalam pandangan-pandangan sarjana atau doktrin-doktrin hukum. Selain itu, didalam pendekatan konseptual juga menganalisis tentang konsep hukum kontrak elektronik dan keabsahan jual beli secara elektronik.

### **1.5.3. Sumber Bahan Hukum**

Sumber penulisan ini diambil dari bahan-bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi, atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan hakim. Adapun dalam pembahasan tesis ini digunakan bahan hukum primer berupa segenap peraturan perundang-undangan yang terkait masalah yang ditulis penulis, antara lain:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek voor Indonesie*) *Staatsblad* 1847 Nomor 23;
3. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 42);
4. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58);
5. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Perlindungan Anak (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297);

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, h. 137.

6. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251);
7. Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan (Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 186);
8. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185).

Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Bahan hukum sekunder berupa teks perihal keilmuan hukum dan pendapat-pendapat para ahli hukum maupun para sarjana hukum yang diperoleh dari literatur relevan dengan bahasan dalam tulisan ini yang termuat dan diambil dari buku, jurnal, makalah, dan sumber data elektronik.

#### **1.5.4. Analisis Bahan Hukum**

Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui prosedur identifikasi dan inventarisasi terhadap bahan-bahan hukum primer dan sekunder secara kritis, diambil yang relevan dengan permasalahan yang dibahas, kemudian dilakukan klasifikasi secara logis sistematis terhadap bahan-bahan hukum yang sudah dikumpulkan.

Bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang telah dikumpulkan tersebut disusun dan dibaca secara sistematis, kemudian dianalisis berdasarkan teori dan aturan-aturan hukum yang berkaitan dengan keabsahan hukum anak di

bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi *E-Commerce* pada Game Online di Indonesia serta dilakukan interpretasi terhadap aturan-aturan hukum yang terkait guna menemukan jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan.

#### **1.6. Sistematika Penulisan.**

Berdasarkan permasalahan dan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka sistematika materi dalam penulisan tesis ini akan dituangkan dalam empat bab yang tersusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang mengemukakan beberapa hal yang menjadi dasar dalam penulisan tesis ini. Latar belakang masalah yang akan menggambarkan masalah yang akan diteliti, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan. Uraian dalam sistematika Bab I merupakan dasar pijakan bagi penelitian tesis sekaligus mengantar pada pembahasan bab-bab berikutnya.

Bab II merupakan penjabaran dari rumusan masalah pertama yaitu berisi mengenai konsep hukum kontrak elektronik dalam transaksi jual beli secara online. Dalam pembahasan Bab ini, diawali dengan pembahasan terkait pengertian hukum kontrak elektronik, perbandingan konsep kontrak dalam Civil Law sistem dan Common Law sistem, jenis kontrak elektronik dan syarat-syarat sah kontrak elektronik, dan yang terakhir mengenai verifikasi dan otentikasi kontrak elektronik dalam transaksi jual beli secara *e-commerce*.

Bab III merupakan penjabaran dari rumusan masalah kedua yaitu analisa mengenai keabsahan hukum anak di bawah umur sebagai subjek hukum kontrak elektronik dalam transaksi Game Online. Dalam pembahasan Bab ini, diawali dengan pembahasan terkait urgensi kecakapan dalam membuat suatu kontrak, selanjutnya terdapat suatu analisa kasus terkait pembahasan, membahas terkait dengan keabsahan kontrak elektronik dalam transaksi *e-commerce* pada Game Online yang dilakukan anak dibawah umur, dan yang terakhir berupa pembahasan terkait dengan perlindungan hukum dari segi para pihak.

Bab IV merupakan Bab penutup yang berisikan kesimpulan dari analisa disertai dengan saran, yang diurut berdasarkan pada uraian atau pembahasan yang telah dilakukan dalam bab – bab sebelumnya.