

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku Bacaan

- Agustina, Rosa, *Perbuatan Melawan Hukum*, (Jakarta: Pascasarjana FH UI, 2003)
- Anggraeni, Elisabet Yunaeti, *E-Business & E-Commerce*, (Indramayu: CV Adana Abimata, 2022)
- Az. Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Diadit Media, 2002)
- Badruzaman, Mariam Darus, *Perlindungan terhadap Konsumen dilihat dari Sudut Perjanjian Baku (Standar)*, (Bandung: Bina Cipta, 1986)
- Billah, Mohd Ma'sum, *Islamic E-commerce Terapan (Tinjauan Hukum dan Praktek)*, (Malaysia: Sweet & Maxweell Asia, 2010)
- Bodenheimer, Bobby, *Computer Animation and Simulation*, (Eurographics, 1999)
- Edward W. Felten et al, *Web Spoofing: An Internet Con Game* (Technical Report, 540-96)
- Fish, Charlie, *The History of Video Games* (Yorkshire: White Owlman Imprint of Pen & Sword Books, 2021)
- Gerstner, Louis, *Who says Elephants can't dance*, (Harper Business, 2002)
- H. Salim HS dan Erlies Septiana Nurbaini, *Penerapan Teori Hukum pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)
- Ibrahim, Jhonny, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Malang: Bayu Media Publishing, 2008)

- Iqbal, Muhammad, *Analisis Hukum Jual-Beli Properti pada Permainan Dota2 yang Diselenggarakan oleh Valve Melalui Steam Community Market*, (Universitas Indonesia Library: *The Crystal of Knowledge*, 2015)
- Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Kanowitz, Leo, *Alternatif dispute resolution (ADR)*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000)
- Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Perikatan Yang Lahir dari Perjanjian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003)
- Kristiyanti, Celina, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2022)
- Lowe, R., *Commercial Law Edition 6th*, (London: Sweet and Maxwell, 1983)
- Marzuki, Peter M., *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009)
- Nicol, John, *Fundamentals of Real-Time Distributed Simulation*, (The Primal Soup Media, 2011)
- Njatrijani, Rinitami, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Semarang: UNDIP Press, 2018)
- O'Neil, Patrick E., *The Escrow Transactional Method*, (Computer Corporation of America, Desember 1986)
- Rahardjo, Satjipto, *Ilmu Hukum*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2006)
- Ramli, A.M., *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2004)

- Renouw, Dian, *Perlindungan Hukum E-Commerce*, (Jakarta: Pramuka Grafika, 2017)
- Setiawan, R., *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, (Bandung: Binacipta, 1977)
- Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, (Jakarta: Grasindo, 2006)
- Shofie, Yusuf, *Penyelesaian Sengketa Konsumen Menurut UUPK Teori dan Praktik Penegakan Hukum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003)
- Siahaan, NHT, *Hukum Konsumen “Perlindungan Konsumen dan Tanggung Jawab Produk”*, (Jakarta: Panta Rei, 2005)
- Sidabalok, Janus, *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014)
- Sitompul, Josua, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. (Jakarta: Tatanusa, 2012)
- Smith, Adam, *Lectures on Jurisprudence*, (Glasgow: 1978)
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)
- Sukarini, *Cyberlaw: Kontrak Elektronik dalam Bayang-Bayang Pelaku Usaha*, (Bandung: Pustaka Sutra, 2008)
- Susanto, Happy, *Hak-Hak Konsumen Jika Dirugikan*, (Jakarta: Visimedia, 2008)
- Ustadiyanto, Rieyeke, *Framework e-Commerce*, (Yogyakarta: Andi, 2001)
- Wang, Faye Fangfei, *Law of Electronic Commercial Transactions: Contemporary Issues in the EU, US and China*. (Oxon: Routledge, 2010)

B. Perundang-undangan dan Peraturan-peraturan lainnya

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Surat Keputusan Menperindag Nomor 350/MPP/Kep/12/2001

C. Jurnal

Agus Santoso dan Dyah Pratiwi, *Tanggung Jawab Penyelenggara Sistem Elektronik Perbankan dalam Kegiatan Transaksi Elektronik Pasca Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, (Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 5 No. 4, 4 Desember 2008)

Andreas Djatmiko, Fery Setyaningrum dan Rifana Zainudin, *Implementasi Bentuk Ganti Rugi Menurut Burgelijk Wetboek (Kitab Undang-Undang Hukum Perdata) Indonesia*, (Jurnal Penelitian Ilmu Hukum, Vol. 1 No. 7 Juli, 2021)

- Arif Setiawan dan Umar Ma'ruf, *Penerapan Unsur dapat Merugikan Keuangan Negara dalam Tindak Pidana Korupsi*, (Jurnal Hukum Khaira Ummah, Vol. 12 No. 3, 2017)
- Danuri, Muhammad, *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital*, (Jurnal INFOKAM, Nomor II-2019)
- Dryad, Pandu, *Mengenal Istilah Cheat dalam Game: Hanya Untuk Yang Bermental Lemah*, (Techijau: <https://techijau.com/apa-itu-cheat/>, 2022), diakses pada 5 Januari 2023
- Gerungan, Carlo A., *Tanggung Jawab Penyelenggara Sistem Informasi Jika Terjadi Kegagalan Sistem*, (Jurnal Hukum UNSRAT, Vol. 21 No. 4, 2013)
- Robby Desya Caesaryo dan Imanudin Affandi, *Perlindungan Hukum terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam Game Online Jenis Freemium di Indonesia*, (Jurnal Kertha Semaya, Vol. 9 No. 5 Tahun 2021)
- Sanusi, Arsyad, *Efektivitas UU ITE dalam Pengaturan Perdagangan Elektronik (E-commerce)*, (Jurnal Hukum Bisnis, Vol. 29 No.1, 2010)
- Toar, Agnes M., *Tanggung Jawab Produk dan Sejarah Perkembangannya di Beberapa Negara*, (Ujung Pandang: Makalah pada Penataran Hukum Perikatan II, 17-29 Juli 1989)
- Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI), *Perlindungan Konsumen Indonesia "Suatu Sumbangan Pemikiran tentang Rancangan Undang-Undang Perlindungan Konsumen"*, (Jakarta: YLKI, 1981)

D. Website

Agustini, Pratiwi, *Indonesia Game Rating System (IGRS)*, (Kominfo: <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/indonesia-game-rating-system-igrs-2/>, 2020), diakses pada 7 Desember 2022

Ali, Imam, *Nekat Main Game Pakai Cheat Ternyata Bisa Bikin Rugi*, (Pricebook: https://www.pricebook.co.id/article/game_apps/8766/risiko-main-game-dengan-cheat,2022), diakses pada 5 Januari 2023

Ghann, Jameela, *What Makes E-commerce Sites Trustworthy?*, (Fera.ai: <https://www.fera.ai/blog/posts/>, 2021) diakses pada 19 Januari 2023

Heriani, Fitri Novia, *Jadi Korban Phising Lewat Mass Tagging Pornografi? Pengguna Bisa Tuntut Platform*, (Hukum Online: <https://www.hukumonline.com/berita/a/jadi-korban-phising-lewat-i-mass-tagging-i-pornografi-pengguna-bisa-tuntut-platform-lt608845a8dcbc1?page=1>, 2021) diakses pada 8 Januari 2023

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), dari kbbi.kemendikbud.go.id/entri/dampak, diakses pada 21 Oktober 2022

KOMINFO: *Pemerintah Fasilitas 13 Developer Game Ikut Ajang 'Gamescom 2022' di Jerman*, dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (kominfo.go.id), diakses pada 7 November 2022

Luhur, Ayu Pakarti, *Dari Perkembangan hingga Dampak Game Online*, (Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/ayupakarti-perkembangan-hingga-dampak-game-online,2019>) diakses pada 7 November 2022

The History of Online Gaming, (Medium: https://medium.com/@datapath_io/the-history-of-online-gaming-2e70d51ab437, 2017) diakses pada 5 Desember 2022