

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSAKA**

#### **A. Tinjauan Umum mengenai Hak Cipta**

##### **1. Pengertian Hak Cipta**

Pada pasal 1 butir 1 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) menerangkan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif untuk para pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak Cipta menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah hak seseorang atas hasil penemuannya yang dilindungi oleh undang-undang.<sup>7</sup>

Hak Cipta ialah satu diantara bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas karena mencakup berbagai hal yang dilindungi yaitu ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang di dalamnya juga mencakup program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif (ekotif) menjadi salah satu andalan Negara Indonesia maupun dari berbagai negara yang berkembang pesat teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya UUHC yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekotif ini maka diharapkan kontribusi sektor hak cipta dan hak terkait bagi perekonomian negara bisa lebih optimal<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian Hak Cipta, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hak%20cipta>, diakses pada 25 September 2021

<sup>8</sup> Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM, Pengenalan Hak Cipta, <https://dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan> diakses pada 26 September 2021

Berdasarkan Pasal 4 UUHC, Hak cipta mempunyai 2 (dua) bentuk hak yang bersifat eksklusif yang berada di bawah perlindungan Hak Cipta, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak eksklusif menurut Penjelasan dalam Pasal 4 UUHC merupakan hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin Pencipta. Pemegang Hak Cipta yang bukan Pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.

## **2. Subjek dan Objek Hak Cipta**

Subjek dari Hak Cipta ialah Pencipta dan Pemegang Hak Cipta. Mengacu pada UUHC arti dari pencipta terdapat di pasal 1 angka 2 dan pemegang hak cipta terdapat di pasal 1 angka 4 yang berbunyi:

“Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”

“Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.”

Pada dasarnya ketika seseorang membuat dan menghasilkan suatu karya tertentu maka ia dapat dibilang sebagai pemilik hak cipta. Menurut Elyta Ras Ginting pemegang Hak Cipta dibagi menjadi dua<sup>9</sup>, yaitu Pemegang Hak Cipta berdasarkan Peristiwa Hukum dan Pemegang Hak Cipta berdasarkan UU yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

### **A. Pemegang Hak Cipta Berdasarkan Peristiwa Hukum**

---

<sup>9</sup> Elyta Ras Ginting, 2012, Hukum Hak Cipta Indonesia Analisis Teori dan Praktek, Bandung: Citra Aditya Bakti, h. 183

Adanya kepemilikan hak cipta yang berdasarkan dari peristiwa hukum diatur pada pasal 16 ayat (2) UUHC yang berbunyi:

“Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. Pewarisan;
- b. Hibah;
- c. Wakaf;
- d. Wasiat;
- e. Perjanjian tertulis; atau
- f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Kemudian pada pasal 80 UUHC pemegang hak cipta juga dapat memberikan izin kepada pihak lain untuk melaksanakan Hak Cipta dan Hak Terkait atas suatu Ciptaan berdasarkan perjanjian tertulis lisensi. Berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku dari Hak Cipta maupun Hak Terkait.

## B. Pemegang Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang

Konsep kepemilikan atau pemegang Hak Cipta berdasarkan Undang-undang diatur di dalam pasal 9, 10, dan 11 UUHC. Dalam hal ini, Negara atau badan hukum, seperti penerbit maupun

produser rekaman dianggap sebagai pemegang hak cipta secara hukum dalam hal-hal sebagai berikut:<sup>10</sup>

- a) Pencipta tidak diketahui jati dirinya atau tidak dikenal;
- b) Pencipta tidak ingin diketahui jati dirinya atau pencipta yang menggunakan nama samaran;
- c) Ciptaan-ciptaan berupa warisan budaya nasional dan peninggalan sejarah ataupun prasejarah;
- d) Ciptaan yang belum diterbitkan dan tidak diketahui siapa penciptanya atau penerbitnya.

Pasal 9 UUHC Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. Penerbitan Ciptaan
- b. Penggandaan Ciptaan
- c. Penerjemahaan Ciptaan
- d. Pengadaptasian, Pengaransemenan, Atau Pentranformasian Ciptaan
- e. Pendistribusian Ciptaan atau Salinannya
- f. Pertunjukan Ciptaan
- g. Pengumuman Ciptaan
- h. Komunikasi Ciptaan; dan
- i. Penyewaan Ciptaan

---

<sup>10</sup> Ibid. Hlm. 184

Mengacu kepada UUHC, Objek Hak Cipta adalah Ciptaan. Pengertian Ciptaan sendiri tercantum pada pasal 1 ayat (3) UUHC yang berbunyi:

“Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”

Pada dasarnya terdapat 4 dasar perlindungan suatu Ciptaan, antara lain<sup>11</sup>:

1. Hak Cipta melindungi ekspresi ide atau gagasan, bukan hanya melindungi ide,
2. Hak Cipta lahir setelah karya cipta tersebut telah selesai dibuat dan pendaftaran bukan merupakan suatu kewajiban,
3. Ciptaan tersebut asli atau orisinal, bukan merupakan sebuah novelty atau kebaruan,
4. Suatu Ciptaan dibuat atas hasil kreativitas dan keahlian tertentu yang dituangkan pada ekspresi atau gagasan.

Jenis Ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tercantum dalam pasal 40 ayat (1) berbunyi;

“Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

---

<sup>11</sup> Daniel Andre Stefano, dkk, 2016, Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Yang Dilakukan Sitas Penyedia Layanan Film Streaming Gratis Di Internet (Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta), Diponegoro Law Journal Volume 5, hal 5

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenisnya
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
- d. Lagu dan/atau music dan dengan atau tanpa teks
- e. Drama, drama musical, tari, koreografi, pewayangan dan pantonim
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase
- g. Karyaseni terapan
- h. Karya arsitektur
- i. Peta
- j. Karya seni batik atau seni motif lain
- k. Karya fotografi
- l. Potret
- m. Karya sinematografi
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional

- p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program computer maupun media lainnya
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli
- r. Permainan video
- s. Program computer”

### **3. Macam-macam Hak Cipta**

#### **a. Hak ekonomi**

Pengertian Hak ekonomi diterangkan di pasal 8 UUHC yaitu pemegang hak cipta atau pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Berdasar pada pengertian tersebut jelas maka hak ekonomi dari hak cipta dapat beralih atau dialihkan kepada orang lain. Oleh karena itu, yang bisa beralih maupun dialihkan itu ialah hanya hak ekonomi dari Hak Cipta, melainkan hak moralnya tidak dapat dipisahkan dari diri Penciptanya<sup>12</sup>.

#### **b. Hak Moral**

Hak moral adalah pengakuan bahwa suatu ciptaan merupakan pengembangan kepribadian pencipta dan bahwa keterkaitan antara pencipta dan ciptannya harus dihargai<sup>13</sup>. Dijelaskan juga di dalam Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta pasal 5 ayat (1) ialah Hak moral sebagaimana

---

<sup>12</sup> Rachmadi Usman, 2003, Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual edisi Pertama, Bandung: Alumni, hlm. 112

<sup>13</sup> Rahmi Jened, 2014, Hukum Hak Cipta (*Copyright's Law*), Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 135

dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri

Pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

#### **4. Dasar Hukum Hak Cipta**

Ketentuan yang mengatur tentang Hak Cipta di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- b. Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan Agreement Establishing the World Trade Organization (WTO)
- c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1989 Tanggal 5 April 1989 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 1986 tentang Dewan Hak Cipta.
- d. Peraturan Menteri Kehakiman Republik Indonesia Nomor M.01-HV.03.01 Tahun 1987 tanggal 26 Oktober 1987 tentang Pendaftaran Ciptaan.



- e. Keputusan Presiden RI Nomor 15 Tahun 1997 tentang Pengesahan Paris Convention for the Protection of Industrial Property dan Convention Establishing the World Intellectual Property Organization
- f. Keputusan Presiden RI No. 17 Tahun 1997 tentang Pengesahan Trademark Law Treaty
- g. Keputusan Presiden RI No. 18/1997 tentang Pengesahan Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works
- h. Keputusan Presiden RI No. 19/1997 tentang Pengesahan WIPO Copyrights Treaty

## **B. Tinjauan Umum mengenai Komputer**

### **1. Program Komputer**

Netflix sebagai aplikasi yang merupakan bagian dari program komputer telah diatur pada UUHC sebagai obyek yang dilindungi. Pasal 1 butir 9 UUHC, Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

Program Komputer terdapat sistem elektronik di dalamnya. Selain dari pada UUHC, hak kekayaan intelektual dalam teknologi juga diatur dalam UU ITE. Sistem elektronik ini diatur di dalam UU ITE pada pasal 1 butir 5 yang menerangkan bahwa serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis,

menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik. Netflix merupakan bagian dari sistem elektronik yang berfungsi menampilkan, mengumumkan, dan menyebarkan Informasi Elektronik yang berupa acara TV dan Film.

## **2. Internet**

Internet merupakan singkatan dari *Inter-Network*. Pengertian Internet menurut KBBI ialah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan antara jaringan komputer dengan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.<sup>14</sup> Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan baik itu situs akademik, pemerintahan, komersil, organisasi, ataupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia<sup>15</sup>. Layanan internet dapat meliputi komunikasi langsung maupun tidak langsung, sumber daya informasi yang terdistribusi seperti *World Wide Web*, dan layanan hiburan.

Internet merupakan sarana yang paling efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh.<sup>16</sup> Cara kerja dari internet yaitu jaringan komputer yang saling mentransfer data menggunakan Internet Protokol (IP) dalam bentuk numerik dengan format tertentu sebagai

---

<sup>14</sup> <https://www.kbbi.web.id/internet>, diakses pada 1 Januari 2022

<sup>15</sup> Graifhan Ramadhani, 2013, Modul Pengenalan Internet, Universitas Muhammadiyah Malang, hal 2

<sup>16</sup> Fairus N. H, 2005 Mahir Menggunakan internet, Cetakan Pertama (Ganeca Exact : Jakarta), hlm 26

pengenal. Menurut Iskandar, internet atau *Interconnected Network* ialah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer diseluruh dunia.<sup>17</sup> Pada pengguna internet maka informasi dapat disampaikan keseluruh dunia hanya dalam hitungan detik saja. Informasi yang dapat disampaikan juga sangat beragam, dapat berupa gambar, suara, dokumen, dan tulisan.

### **3. Jenis Situs Web**

Secara umum jenis situs dapat dikelompokkan sesuai tujuan dan fungsi yaitu sebagai berikut:

a. Alat Pemasaran digital

Pemasaran menggunakan media situs web sangat memudahkan dalam memasarkan sesuatu. Pemasaran digital lebih cepat dan komprehensif dibanding dengan pemasaran media cetak.

b. Nilai Tambah

Situs web akan menjadi nilai tambah ketika dapat digunakan sebagai sarana pemasaran digital. Nilai tambah ini dikarenakan situs web dirasa lebih efisien dan efektif daripada harus mencetak terlebih dahulu.

c. Katalog

Situs web juga dapat digunakan sebagai katalog seperti halnya di perpustakaan. Katalog berisikan koleksi-koleksi

---

<sup>17</sup> Iskandar, 2009, Panduan Lengkap Internet, Cetakan Pertama (Andi : Yogyakarta) hlm 20

yang dimiliki oleh perpustakaan sehingga pemustaka dapat mengakses koleksi tersebut.

d. *E-Commerce*

*E-Commerce* atau *electronic- Commerce* merupakan perdagangan elektronik yang dinilai sebagai suatu inovasi yang baru. Menurut Laudon & Laudon (1998) *e-commerce* ialah suatu proses untuk menjual dan membeli produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan perantara komputer yaitu memanfaatkan jaringan komputer.

e. *E-Learning*

*E-learning* singkatan dari *electronic learning* yang berarti pembelajaran berbasis elektronik. Pada penggunaan *e-learning* para pengguna dapat belajar tanpa adanya batas wilayah tetapi tetap harus menggunakan jaringan internet.

f. Komunitas

Situs web dapat digunakan dengan tujuan pengunjung dapat berbagi dan bertukar pengalaman, ide, cerita, dll. Pengunjung juga dapat menambah dan mencari teman untuk membuat suatu komunitas sesuai yang diinginkan.

g. Portal

Portal merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan akses dari informasi online yang terintegrasi, seperti kanal berita.

h. Hiburan

Situs web juga dapat digunakan sebagai hiburan yang didistribusikan oleh suatu perusahaan dibidang *entertainment*. Hiburan yang diberikan dapat berupa kumpulan lagu, film, acara TV, dll. Contohnya, *YouTube*, *Spotify*, *Netflix*, *Viu*, dll.

i. Personal

Situs web personal atau pribadi merupakan situs yang bertujuan untuk menginformasikan seseorang. Situs web pribadi dapat berisi portofolio atau kumpulan karya atau cerita pribadi dari kehidupan sehari-hari.

#### **4. Kejahatan Internet (*Cybercrime*)**

Tidak hanya di dunia nyata, kejahatan juga dapat terjadi di dunia maya. Kejahatan yang dilakukan di dunia maya bertujuan untuk mencari keuntungan materi ataupun hanya sekedar untuk melampiaskan keisengan dari pelaku. Kejahatan ini biasa dikenal dengan *cybercrime* (kejahatan di dunia cyber). Jenis-jenis *cybercrime* maupun kejahatan yang menggunakan internet akan

makin bertambah dari waktu ke waktu, tidak hanya dari segi kuantitas maupun kualitas, tetapi juga modusnya.<sup>18</sup>

Jenis *Cybercrime* berdasarkan jenis aktifitasnya dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain:<sup>19</sup>

3. *Unauthorized Access:*

Kejahatan pada saat seseorang memasuki dan/atau menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, dan tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.

4. *Illegal Contents*

Kejahatan yang dilakukan dengan cara mengunggah data atau informasi ke jaringan internet mengenai suatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum serta dapat mengganggu ketertiban umum, seperti penyebaran pornografi.

5. Penyebaran Virus

Penyebaran virus yang dilakukan secara sengaja untuk melemahkan atau membuat komputer menjadi rusak. Penyebaran ini biasanya dilakukan melalui *e-mail*.

6. *Data Forgery*

---

<sup>18</sup> Graifhan Ramadhani, Op.Cit Hal 21

<sup>19</sup> Dodo Zaenal Abidin, 2015, *Kejahatan Dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Jurnal Ilmiah Media Processor Vol.10 No.2, hal 510

Pada jenis kejahatan ini dilakukan bertujuan untuk memalsukan data pada dokumen penting. Dokumen-dokumen tersebut dimiliki oleh institusi atau lembaga yang memiliki situs berbasis pada *web database*.

7. *Cyber Espionage, Sabotage, and Extortion*

*Cyber Espionage* ialah kejahatan yang bertujuan untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer. Sedangkan, *Sabotage and Extortion* ialah jenis kejahatan yang dilakukan dengan cara membuat gangguan, merusak atau menghancurkan suatu data program komputer atau pada sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.

8. *Cyberstalking*

Pada jenis kejahatan ini, pelaku melakukan mengganggu atau melecehkan seseorang. Kejahatan tersebut berupa terror atau sebuah perilaku yang dilakukan secara terus menerus.

9. *Carding*

Carding adalah kejahatan yang dilakukan untuk mencuri nomor kartu kredit milik orang lain untuk digunakan dalam transaksi perdagangan di internet.

10. *Hacking dan cracking*

Istilah hacker sebenarnya mengacu pada seseorang yang mempunyai minat besar mempelajari sistem komputer secara

detail dan meningkatkan kapabilitasnya. Sedangkan Cracking sendiri ialah kegiatan mencari kelemahan sistem atau merusak sistem untuk memasuki ke dalam sistem tersebut bertujuan untuk kepentingan pribadi yang dilakukan dengan cara-cara yang tidak sah.<sup>20</sup>

Pengertian pembajakan terdapat di Pasal 1 poin 23 UUHC, yaitu penggandaan ciptaan secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Pembajakan ini merupakan bagian dari kejahatan dunia maya yang salah satunya terdapat cracking. Pada dasarnya cracking melakukan pembobolan terhadap kata sandi dan keamanan jaringan. Tindakan craking ini ialah untuk mencari keuntungan pribadi dari sistem yang dimasukinya. Kasus cracking sering terjadi seperti pencurian data, penggantian atau manipulasi data, penghapusan data sebagian contohnya ialah virus, pencurian kartu kredit, pembobolan rekening bank, sampai kepada pencurian password e-mail/web server.

#### 11. *Cybersquatting and Typosquatting*

*Cybersquatting* ialah kejahatan yang melakukan pendaftaran domain nama perusahaan pihak lain, kemudian menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga yang lebih mahal.

---

<sup>20</sup> Antoni, 2017, "Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Simak Online", Jurnal Nurani Vol 17 Nomor 2, hal 266



Sedangkan, *typosquatting* adalah kejahatan dengan membuat domain plesetan yaitu domain yang mirip dengan nama domain pihak lain yang merupakan nama domain saingan dari perusahaan.

#### 12. Hijacking

*Hijacking* adalah melakukan pembajakan dari hasil karya milik orang lain.

#### 13. Cyber Terrorism

Tindakan *cybercrime* termasuk kategori *cyber terrorism* ketika pelaku melakukan ancaman ke pemerintah maupun warga Negara. Hal tersebut juga termasuk cracking ke situs pemerintah atau militer.

### C. Tinjauan Umum mengenai Media Sosial

Merujuk KBBI, Media sosial adalah laman atau aplikasi yang memungkinkan para pengguna bisa membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial.<sup>21</sup> Menurut Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang dapat memungkinkan baik individu ataupun komunitas untuk saling berkumpul, berbagi, berkomunikasi, berkolaborasi maupun bermain.<sup>22</sup>

Media sosial dapat menghubungkan antara manusia yang satu dengan yang lainnya tanpa adanya batasan waktu dan tempat. Media sosial juga telah

---

<sup>21</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media%20sosial> diakses pada 3 Januari 2022

<sup>22</sup> Nasrullah, Rulli. 2015. Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sisioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, hal 1

menjadi kebutuhan primer dari setiap orang dikarenakan dari media sosial kita akan mendapatkan informasi, berita, hiburan, bahkan ilmu pengetahuan. Seiring dengan berkembangnya zaman, media sosial juga dapat digunakan sebagai tempat jual beli *online* atau biasa disebut dengan *online shop*. Pada jual beli *online*, para pelaku usaha memiliki akun media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, atau *Twitter* untuk mereka dapat menjual dan mempromosikan barang dagangannya.