

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

Asosiasi Penyedia Jasa *Internet* Indonesia, 2015, *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*, Puskakom UI, Jakarta.

Atmojo,Pangghih P.Dwi, 2002, *Internet Untuk Bisnis I*, Dirkomnet Training, Yogyakarta.

Badruzaman, Mariam Barus, dkk, 2001, *Kompilasi Hukum Perikatan*, Citra Aditya Bakti, Jakarta.

Budiono, Herlien, 2010, *Ajaran Umum Hukum Perjanjian dan Penerapannya di Bidang Kenotariatan*, Citra Aditya, Bandung.

Ding, Julian, 1999, *Law & Practice*, Sweet and Maxwell,Asia.

Fuady, Munir, 2001, *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis)*,Citra Aditya Bakti, Bandung.

Harahap, Yahya, 1986, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, PT Alumni, Bandung.

Hermawan, Dadang., dan Candra Ahmadi, 2013, *E-Business & E-Commerce*, Penerbit Andi, Yogyakarta

Makarim, Edmon, 2005, *Pengantar Hukum Telematika Suatu Kompilasi Kajian*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Muhammad, Abdulkadir, 2002, *Hukum Perikatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung

-----, Abdulkadir, 2010, *Hukum Perjanjian*, PT Alumni, Bandung.

- MS,Jay, 2000, *Peranan E-commerce Dalam Sector Economy Dan Industri*. Makalah disampaikan dalam Seminar Sehari Aplikasi Internet di Era Milenium Ketiga, Jakarta.
- Prasetyo, Teguh., dan Abdul Halim Barakatullah,2005, *Bisnis E-commerce Study System Keamanan dan Hukum di Indonesia*,Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Prodjodikoro,Wirdjono, 1979, *Asas-asas Hukum Perjanjian*, Sumur Bandung, Jakarta.
- Sasongko,Wahyu, 2007, *Ketentuan-Ketentuan Pokok Hukum Perlindungan Konsumen*, Penerbit Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Satrio.J , 1999, *Hukum Perikatan (Perikatan Pada Umumnya)*, PT Alumni,Bandung.
- Setiawan, R., 1987, *Pokok-Pokok Perikatan*, Binacipta, Bandung.
- Siegel, David. D, 1982, *Conflicts in a Nutshell*, West Publishing Co, USA.
- Subekti, 1982, *Aneka Perjanjian*, PT Alumni, Bandung.
- ,1990, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta.
- Suharnoko, 2004, *Hukum Perjanjian : Teori dan Analisa Kasus*, Kencana, Jakarta.
- Tutik,Titik Triwulan., 2008, *Hukum Perdata dalam Sistem Hukum Nasional*, Kencana, Jakarta
- Ustadiyanto, Rieyke ,2002, *Framework E-Commmerce*, Andi, Yogyakarta.
- Wahyudi, Aang Arid., dan Onno W Purba, 2001, *Mengenal E-commerce*, Elex Media Komputindo,Jakarta.
- Widjaja, Gunawan dan Mulyadi, Kartini, 2003, *Seri Hukum Perikatan (Perikatan yang Lahir dari Perjanjian)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

### **Peraturan Perundang-undangan:**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Lembaran Negara Nomor Tahun 1999 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3821.

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Nomor Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4843.

Peraturan Pemerintah Nomor 82 tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Tahun 2012 Nomor 189, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5348.

### **Putusan:**

Bragg v. Linden Research, Inc, 487 F.Supp.2d 593 (2007)

### **Internet:**

BTPN, Jenius FAQ, <https://www.jenius.com/en/jenius-care/>, terakhir diakses 30 Agustus 2017, pukul 20.12 WIB.

Chandra, Febrian, 2016, *Syarat-Syarat Perjanjian dan Unsur*, <http://www.sangkoeno.com/2015/01/syarat-syarat-perjanjian-dan-unsur.html>, terakhir di akses tanggal 20 Oktober 2016 pukul 21.09 WIB.

European Commission, *Online Dispute Resolution*, <https://webgate.ec.europa.eu/odr/main/?event=main.about.show> terakhir diakses tanggal 20 Desember 2016 pukul 19.20 WIB.

Linden Lab, *Second Life Residents To Own Digital Creations*, <https://www.lindenlab.com/releases/second-life-residents-to-own-digital-creations>, terakhir diakses 7 Juni 2017, pukul 21.58 WIB.

Mayner, Jonny, 2011, *Virtual goods, real rights?*, <http://www.gamerlaw.co.uk/2011/virtual-goods-real-rights/>, terakhir di akses tanggal 1 Juni 2017 pukul 14.51.

MF,Amri, 2016, *Apa itu Steam Store?* , <http://helpcenter.gimori.com/65/apa-itu-Steam/> terakhir diakses tanggal 14 Oktober 2016 pukul 14.40 WIB.

Paypal, FAQ, <https://www.paypal.com/ag/webapps/mpp/shop/faq>, terakhir diakses 2 September 2017 pukul 14.20 WIB

Unipin, *Frequently Asked Question*, <http://www.unipin.co.id/pages/index/code/faq> diakses pada tanggal 3 November 2016, pukul 11.10 WIB.

Valve Corporation, *Steam Subscriber Agreement*, [http://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/), terakhir diakses tanggal 20 Desember 2016 pukul 15.32 WIB.

Valve Corporation, *Community Market FAQ*, [https://support.steampowered.com/kb\\_article.php?ref=6088-UDXM-7214&l=english](https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=6088-UDXM-7214&l=english), terakhir diakses tanggal 21 Desember 2016 pukul 19.21 WIB.

Valve Corporation, *Trading and Market Restrictions*, [https://support.steampowered.com/kb\\_article.php?s=2bb263fa8a4d78c3a2441ed06360015b&ref=1047-EDFM-2932](https://support.steampowered.com/kb_article.php?s=2bb263fa8a4d78c3a2441ed06360015b&ref=1047-EDFM-2932), terakhir diakses tanggal 21 Desember 2016 pukul 20.15 WIB.

Valve Corporation, *Steam Trading*, [https://support.steampowered.com/kb\\_article.php?s=2bb263fa8a4d78c3a2441ed06360015b&ref=6748-ETSG-5417](https://support.steampowered.com/kb_article.php?s=2bb263fa8a4d78c3a2441ed06360015b&ref=6748-ETSG-5417), terakhir diakses 21 Desember 2016 pukul 21.00 WIB.

Wu, Susan, 2007, *Virtual Goods: The Next Big Bussiness Model*, <https://techcrunch.com/2007/06/20/virtual-goods-the-next-big-business-model/> terakhir diakses tanggal 20 Desember 2016 pukul 02.30 WIB.