

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Asril Sitompul, *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Ctk Pertama, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001.
- Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2003.
- _____, *Hukum dan Internet di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003.
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Ctk. Pertama, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.
- _____, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010.
- Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010.
- Gunawan Widjaja, *Lisensi*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2003
- Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, Ctk Pertama, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010.
- Ninie Suparni, *Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*, Ctk. Pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2009.
- Shinta Dewi, *Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dalam E-Commerce Menurut Hukum Internasional*, Widya Padjajaran, Bandung, 2009.
- Purwanto, *Penelitian Tentang Perlindungan Hukum Data Digital*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Jakarta, 2007.
- Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Ctk Pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.
- Ridwan Khairandy, *Teknologi dan Alih Teknologi dalam Perspektif Hukum*, Cetakan Pertama, Total Media, Yogyakarta, 2009.

2. Peraturan dan Rancangan Perundang-Undangan

Indonesia, *Undang-Undang Tentang Ketentuan-ketentuan Pokok Kearsipan*, UU No.7 Tahun 1971, LN Tahun 1971 No. 32.

_____, *Undang-Undang Tentang Dokumen Perusahaan*, UU No. 8 Tahun 1997, LN Tahun 1997 No. 18

_____, *Undang-Undang Tentang Perbankan*, UU No. 10 Tahun 1998, LN Tahun 1998 No. 182

_____, *Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen*, UU No. 8 Tahun 1999, LN Tahun 1999 No. 42.

_____, *Undang-Undang Tentang Telekomunikasi*, UU No. 36 Tahun 1999, LN Tahun 1999 No. 154

_____, *Undang-Undang Tentang Hak Asasi Manusia*, UU No. 39 Tahun 1999, LN Tahun 1999 No. 165

_____, *Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No. 11 Tahun 2008, LN No. 58 tahun 2008, TLN 4843.

_____, *Undang-Undang Tentang Kearsipan*, UU No. 43 Tahun 2009, LN No. 152 Tahun 2009, TLN No. 5071.

_____, *Undang-Undang Tentang Hak Cipta*, UU No. 28 Tahun 2014, LN No. 266 tahun 2014, TLN 5599.

_____, *Peraturan Pemerintah Tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik*, PP No. 82 Tahun 2012, LN Tahun 2012 No. 189.

_____, *Rancangan Peraturan Menteri Tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik*, Tahun 2015.

_____, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, *Staatsblad* Tahun 1847 Nomor 23.

3. Jurnal dan Makalah/Hasil Penelitian

- Dodick Zulaimi Sudirman, "Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game" *jurnal ULTIMATICS*, edisi no. 2 Vol.V, 2013
- Leo Willyanto Santoso, Deddy Haryanto, Indro Setiawan, *Aplikasi Game Online Multi Berbasis Flash*, Makalah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya
- Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012.
- Nur Khasanah, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya dalam Game Online*", Skripsi, Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2009
- Parlindungan Marius, Sapto Anggoro, Content is The King, "Profil Pengguna Internet Indonesia 2014", Puskom UI (editor), *Katalog Dalam Terbitan*, Ctk. Pertama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta, 2015.
- Rahadian Adi Nugraha, "*Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*", Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012.
- Rosalinda Elsin Latumahina, "Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya", *jurnal GEMA AKTUALITA*, edisi no. 2 Vol.3, 2014.
- Syarpani, Mahendra Putra Kurnia, dan Safarni Husain "Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik", *jurnal Beraja Nitit*, edisi no. 6 Vol.3, 2014
- Tri Wulan wijayanti, "Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya", *commonline*, edisi no. 1 Vol.2, 2013.
- Yogi Ario Kusuma, Hadi Chandara Kusuma Isbat Uzzin Nadhori, Rizky Yuniar Hakkun, *Rancang Bangun Aplikasi Massive*

Multipayer Online Role Playing Game Berbasis Client-Server Dengan Optimalisasi Paket, Makalah, Politeknik Elektronika Negeri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

4. Data Elektronik/Internet

Basittt, *12 Tahun Perkembangan Game Online di Indonesia*, Feature, at http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/1/

Brookhaven National Laboratory, *Video Game - Did They Begin at Brookhaven*, Featured Scientist/Topics, at <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>.

Cambridgte Dictionaries Online, *video game*, English, at <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game?a=american-english&q=video%20game>.

Deris Stiawan, "*Teknologi Cross Platform, Telecomputers & One Stop Solutions Cloud Computing*", dalam http://deris.unsri.ac.id/materi/jarkom/mengenal_cloudcomputing.pdf

Dodick Zulaimi Sudirman, "Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game" *jurnal ULTIMATICS*, edisi no. 2 Vol.V, 2013. Dalam <http://library.umn.ac.id/jurnal/public/uploads/papers/pdf/abf538ae287a16f37243aa5cd3d26bdf.pdf>

<http://www.ligagame.com/index.php/home/1/8572-e-sport-resmi-diakui-sebagai-olahraga-di-indonesia> Okt 21 2015 20:04.

<http://www.gamexeon.com/artikel/12500/apa-itu-f2p-dan-p2p-dalam-dunia-mmo#.Vkw2vHYrLcs> Okt. 30 2015 09:10

Leo Willyanto Santoso, Deddy Haryanto, Indro Setiawan, *Aplikasi Game Online Multi Berbasis Flash*, Makalah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya. Dalam http://fportfolio.petra.ac.id/user_files/03-023/SANTIKA%20-%20Leo.pdf

- Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012. Dalam <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20316314-T31518-Analisa%20hukum.pdf>
- Margaret Rouse, *client/server (client/server model, client/server architecture)*, Definition, dalam <http://searchnetworking.techtarget.com/definition/client-server>.
- Merriam Webster, *video game*, Dictionary, dalam <http://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>.
- Nur Khasanah, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya dalam Game Online*", Skripsi, Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2009. Dalam <http://digilib.uinsby.ac.id/7740/>
- Parlindungan Marius, Sapto Anggoro, Content is The King, "Profil Pengguna Internet Indonesia 2014", Puskakom UI (editor), *Katalog Dalam Terbitan*, Ctk. Pertama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta, 2015. Dalam <http://www.apjii.or.id/upload/statistik/Survey%20APJII%202014%20v3.pdf>
- Rahadian Adi Nugraha, "*Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*", Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012. dalam <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20336476-Radian%20Adi%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20Cloud%20Computing%20Universitas%20Indonesia%202012.pdf>
- Rosalinda Elsina Latumahina, "Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya", *jurnal GEMA AKTUALITA*, edisi no. 2 Vol.3, 2014. Dalam <http://dspace.uhsurabaya.ac.id:8080/xmlui/bitstream/handle/1234>

[56789/92/Aspek%20Hukum%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20di%20Dunia%20Maya.pdf?sequence=1](http://www.fhnmul.ac.id/Aspek%20Hukum%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20di%20Dunia%20Maya.pdf?sequence=1)

Syarpani, Mahendra Putra Kurnia, dan Safarni Husain "Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik", *jurnal Beraja Nitit*, edisi no. 6 Vol.3, 2014. Dalam <http://e-journal.fhnmul.ac.id/index.php/beraja/article/download/243/237>

Tri Wulan wijayanti, "Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya", *commonline*, edisi no. 1 Vol.2, 2013. dalam [http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Artikel%20Jurnal%20-%20Tri%20Wulan%20W%20\(070810198\)%20-%20BC.doc](http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Artikel%20Jurnal%20-%20Tri%20Wulan%20W%20(070810198)%20-%20BC.doc).

Yogi Ario Kusuma, Hadi Chandra Kusuma Isbat Uzzin Nadhori, Rizky Yuniar Hakkun, *Rancang Bangun Aplikasi Massive Multipayer Online Role Playing Game Berbasis Client-Server Dengan Optimalisasi Paket*, Makalah, Politeknik Elektronika Negeri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. Dalam <https://www.pens.ac.id/uploadta/downloadmk.php?id=1047>