



ETIKA IT DAN HUKUM TERHADAP TINDAKAN KEJAHATAN CYBERSQUATTING PADA DOMAIN MEREK TERKENAL

Dewi Aprilia¹, Septian I Alfarizi², Muhammad Wildan Maulidani³, Arrindika Pradana Ramadhansyah⁴, Muhammad Daffa Rinaldy Yusri⁵, Nur Aini Rakhmawati⁶

¹ Institut Teknologi Sepuluh Nopember

² Institut Teknologi Sepuluh Nopember

³ Institut Teknologi Sepuluh Nopember

⁴ Institut Teknologi Sepuluh Nopember

⁵ Institut Teknologi Sepuluh Nopember

⁶ Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Article Info:

Dikirim: September 2018

Direvisi: Oktober 2018

Diterima: November 2018

Tersedia Online: Desember 2018

Penulis Korespondensi:

Dewi Aprilia

Institut Teknologi Sepuluh

Nopember, Surabaya, Indonesia

Email: dewiaprilia720@gmail.com

Abstrak: Kondisi dunia bisnis saat ini sedang dalam perkembangan yang sangat pesat di dunia ini. Berbagai macam bisnis baik di bidang barang atau jasa sangat sekali diminati karena memiliki peluang yang cukup baik. Namun, kondisi seperti ini pastinya menimbulkan berbagai macam persaingan, salah satunya melalui internet karena kegiatan pasarnya yang tidak mengenal waktu. Banyak sekali timbul penyalahgunaan di internet salah satunya penyalahgunaan domain atau yang biasa disebut cybersquatting. Cybersquatting adalah salah satu bentuk pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Pelanggaran ini sangatlah dilarang di Indonesia. Kegiatan ini biasanya meminta harga yang jauh lebih besar terhadap domain yang dimilikinya untuk dijual kepada perusahaan yang memiliki merek dari domain tersebut. Hal ini dilakukan karena proses perolehan nama domain menggunakan first-come first-serve yang berarti orang yang mendaftarkan nama domain tersebut pertama kali merupakan orang yang akan dilayani atau akan mendapatkan domain tersebut. Pelanggaran ini akan berurusan dengan Undang-Undang Negara Republik Indonesia. Terdapat Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 15 Tahun 2001 Tentang Merek. Namun hanya Undang-Undang no. 15 Tahun 2001 yang memberikan sanksi secara jelas, hal ini yang mengakibatkan masih banyaknya terjadi cybersquatting di Indonesia.

Kata kunci: Cybersquatting, HKI, undang-undang.

Abstract: The conditions of business world nowadays currently very rapid on development. Various kinds of business both in the field of goods or services are very much in demand because they have good opportunities. However, this conditions certainly cause various kinds of competition, one of them is through the internet because of its market activities can run continuously 24/7. There is a lot of violation on the internet, one of the examples is the violation of the domain or what is commonly called cybersquatting. Cybersquatting is a form of violation of Intellectual Property Rights (IPR). This violation is strictly prohibited in Indonesia. This activity usually asks for a much greater price for the domain that it has to sell to companies that have brands from the domain. This is done because the process of obtaining a domain name uses a first-come first-serve, which means that the person who registered the domain name is the first person to be served or will get the domain. This violation will deal with the Law of the Republic of Indonesia. There is Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions and Law No. 15 of 2001 concerning Brands. But only Law no. 15 of 2001 which gave clear sanctions, this resulted in a lot of cybersquatting in Indonesia.

Keywords: Cybersquatting, IPR, law.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia bisnis saat ini merupakan hal yang sangat berkembang pesat dalam persaingannya baik dalam skala internasional ataupun nasional. Dalam dunia bisnis banyak hal yang biasa dikerjakan, contohnya yaitu mengenai bisnis perdagangan baik berupa barang maupun jasa. Persaingan dalam dunia bisnis cenderung lebih dikenal banyak orang melalui media internet, karena internet merupakan sarana yang paling efektif untuk melakukan pemasaran dan memudahkan bisnis dalam berkarya di e-commerce. Bahkan melalui internet, kegiatan pasar atau perdagangan di dunia dapat diketahui selama 24 jam atau disebut juga cyber space [1]. Namun permasalahan yang muncul dalam perkembangan teknologi informasi saat ini tidak banyak orang yang menyadari akan fungsinya, banyak yang menyalahgunakan penggunaan media internet yaitu salah satu contohnya yang berhubungan dalam dunia bisnis adalah Nama domain (cybersquatting) yang merupakan kejahatan pendaftaran merek dagang atau nama yang memiliki nilai komersial [2].

Dalam mengatasi kejahatan cybersquatting terhadap nama domain atau merek, sebenarnya terdapat kode etik dalam dunia teknologi informasi yaitu Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Dimana setiap orang yang mempunyai karya memiliki Hak Kekayaan Intelektual yang dilindungi negara. Di Indonesia sendiri telah terdapat aturan dalam Undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengenai cybersquatting yang mengatur mengenai nama domain. hal tersebut terdapat dalam Pasal 23 ayat (2) UU ITE yang mengatur tentang nama domain dimana harus didasarkan pada iktikad baik, tidak melanggar prinsip persaingan usaha secara sehat, dan tidak melanggar hak Orang lain [13]. Walaupun telah berlaku Undang-undang yang mengatur pemanfaatan media internet, namun sebuah penyalahgunaan masih sering terjadi. Hal itu bisa saja terjadi karena masih minimnya pengetahuan sumberdaya mengenai hukum di dunia Teknologi Informasi atau kurangnya undang-undang yang dapat lebih tegas dalam menjangkau penyalahgunaan tersebut. Dari hal tersebut maka penulis akan membahas mengenai etika dalam menggunakan teknologi informasi khususnya dalam penggunaan nama domain beserta contoh kasusnya serta hukum - hukum terhadap tindakan kejahatan terhadap penggunaan nama domain.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Nama Domain dan Merek

Nama domain pada awalnya digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mengingat – ingat alamat web yang ada pada internet. Nama domain lebih dipilih untuk digunakan daripada Internet Protocol Address (IP Address) dikarenakan IP Address yang terdiri dari sekumpulan angka dari 0 sampai 255 sebanyak 4 kali (untuk IPv4).[3] Hal ini menyebabkan kumpulan angka tersebut susah untuk diingat oleh orang, apalagi jika orang tersebut tidak begitu kenal dengan dunia IT. Oleh karena itu, Internet Assigned Numbers Authority (IANA) melakukan penyederhanaan dalam menulis alamat web dengan karakter alfanumerik supaya dapat dihafal dengan mudah oleh pengguna internet.[4] .

Sekarang ini transaksi perdagangan dilakukan tidak lepas dari adanya internet dengan adanya e-commerce. Untuk menunjang pemasaran dari suatu merek dagang secara online, terkadang penamaan domain menjadi satu dengan nama merek dagang. Hal ini dilakukan dengan tujuan konsumen dapat mencari dengan mudah produk yang mereka tawarkan. [5]

Merek sendiri merupakan identitas atau trademark suatu produk atau jasa. Pengertian merek sendiri terdapat dalam ketentuan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, dinyatakan bahwa Merek adalah “Tanda berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa”. [14]

2.2 Pendaftaran Nama Domain dan Merek

Secara umum, terdapat tiga perbedaan antara pendaftaran merek dagang dengan domain, antara lain: [6]

- a) Sistem penamaan domain tidak peduli apakah nama yang digunakan serupa dengan hal lain yang membuat bingung pelanggan. Hal ini terjadi dikarenakan pada nama domain, nama yang digunakan tidak boleh sama secara karakter, namun untuk nama yang hanya selisih beberapa karakter masih diperbolehkan. Misal, pada pendaftaran nama domain, apabila nama “XYZFarm.com” telah didaftarkan, maka pengguna lain yang mendaftarkan “XYZFarmer.com” masih diperbolehkan. Namun apabila pada pendaftaran nama merek, penamaan yang mirip tersebut harus dipertimbangkan terlebih dahulu kesamaan antara merek tersebut dengan merek yang telah ada apakah dapat secara valid didaftarkan atau tidak.

- b) Tidak seperti merek dagang, pendaftaran nama domain tidak terikat pada sistem klasifikasi terhadap barang dan jasa yang harus dipatuhi. Hal ini mengakibatkan apabila terdapat merek dagang yang memiliki nama yang mirip, dimana keduanya merupakan barang atau jasa yang berbeda, maka keduanya dapat hidup berdampingan pada saat mendaftarkan merek dagangnya, tiap nama domain tidak ada yang sama dan biasanya dimiliki oleh satu pemilik. Konsumen terkadang mencari produk pada internet pertama kali dengan melihat alamat webnya pada `www.<namaproduk>.com`, hal ini menyebabkan kompetisi antar pemilik merek dagang dalam mendaftarkan nama domain yang sesuai dengan nama produk yang dimilikinya, dan mendaftarkan nama produk oleh suatu perusahaan bisa jadi menyebabkan kehilangan kesempatan dalam penjualan yang disebabkan oleh konsumen yang tidak puas dapat beralih ke produk pesaing sebab mereka tidak dapat mengakses informasi pada alamat web produk tersebut.
- c) Nama domain tidak mengenal batasan negara. Domain tingkat tinggi umum / General TLD dapat diregistrasikan dan diakses oleh perusahaan / organisasi dari berbagai negara. Mirip dengan general TLD, ada juga ccTLD. ccTLD adalah domain tingkat tinggi yang dibuat berdasarkan kode suatu negara serta pada umumnya didaftarkan oleh perusahaan yang berada pada negara yang bersangkutan. Meskipun tujuan awal dari ccTLD untuk memfasilitasi supaya perusahaan-perusahaan pada tiap negara dapat memiliki domain mereka sendiri, namun hal ini masih saja tidak membatasi perusahaan yang berasal dari luar negara tersebut untuk mendaftarkan diri ke domain negara tersebut. Hal ini menimbulkan permasalahan apabila suatu perusahaan ingin melakukan peningkatan menjadi perusahaan skala internasional, mereka akan berkompetisi untuk mendapatkan hak dalam mendapatkan domain yang sesuai dengan merek dagangnya di seluruh dunia.

2.3 Cybersquatting

Menurut US Anti-Cybersquatting Consumer Protection Act 1999, *cybersquatting* didefinisikan sebagai kegiatan meregistrasikan atau menggunakan nama domain dengan maksud untuk mendapatkan keuntungan dari pemilik sah dari merek dagang / *trademark* yang akan dijadikan nama domain oleh orang lain. [7] Definisi serupa juga digunakan oleh *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* (ICANN), bahwa *cybersquatting* adalah suatu kegiatan pengambilan atau pembatalan oleh pemilik merek dagang terhadap *generic Top Level Domain* (gLTD) yang serupa atau identik yang diregistrasikan oleh pihak ketiga. [7]

Cybersquatting tidak hanya mengancam nama domain, namun juga mengancam akun media sosial dari merek dagang yang belum mendaftarkan dirinya ke suatu media sosial. [8] Pada akun social media, mekanisme registrasi akun juga sama seperti pada saat registrasi nama domain (*First Come First Serve*) dan unik / tidak boleh sama nama *username* antara satu pengguna dengan pengguna lain. Sehingga, praktik *cybersquatting* bisa saja terjadi. Namun, pada sosial media seperti twitter, Instagram, dan Youtube, mereka sudah menerapkan sistem *verified account* dimana para pemilik merek dagang maupun para tokoh terkenal dunia dapat melakukan klaim atas nama yang mereka miliki.

3. PEMBAHASAN

Kegiatan *Cybersquatting* dilakukan oleh *Cybersquatters* yang biasanya meminta harga yang jauh lebih besar terhadap domain yang dimilikinya untuk dijual kepada perusahaan yang memiliki merek dari domain tersebut[9]. Hal ini dilakukan karena proses perolehan nama domain menggunakan *first-come first-serve* yang berarti orang yang mendaftarkan nama domain tersebut pertama kali merupakan orang yang akan dilayani atau akan mendapatkan domain tersebut. Didalam PPTSE dijelaskan bahwa pihak pengelola dan pendaftaran nama domain terdiri dari 1) *Registri*, 2) *Registrar*, dan 3) pengguna nama domain [10]. Dengan kepemilikan nama domain para *cybersquatter* dapat memanipulasi informasi karena biasanya pengguna menganggap alamat domain tersebut benar. Hal ini dapat membuat informasi yang benar dari pemilik asli merek domain tidak tersampaikan kepada para konsumen, yang tentunya akan menjadi sumber ancaman.

Salah satu contoh dari kejahatan *Cybersquatting* merupakan kasus yang melibatkan domain Mustika Ratu pada tahun 1996, dimana PT. Mustika Ratu tidak dapat mendaftarkan domain `mustika-ratu.com`, domain tersebut telah didaftarkan oleh pihak lain. Sebenarnya tindakan ini bukanlah tindakan melanggar, tetapi ditakutkan akan menghancurkan merek dagangnya. Peneliti berpendapat bahwa pihak `mustika-ratu.com` belum tentu bersalah sepenuhnya, hanya saja kurang etis karena pihak `mustika-ratu.com` meminta izin terlebih dahulu terhadap PT. Mustika Ratu.

Contoh lainnya datang dari perusahaan Sony Corp. (Jepang) dan Sony A.K.(Indonesia) . Sengketa domain ini berawal pada tahun 2010 . Pada saat itu nama domain www.sony-ak.com asal Indonesia disomasi oleh Sony Corp. Asal Jepang. Landasan Sony Corp dalam menyomasi www.sony-ak.com adalah , Sony telah terdaftar sebagai merek pada barang dan jasa tertentu . www.sony-ak.com dianggap telah melakukan pelanggaran karena menggunakan salah satu dari kategori barang yang telah didaftarkan Sony Corp. Pada akhirnya , somasi Sony Corp. terhadap Sony AK resmi dicabut pada Maret 2010. Dalam kasus ini seharusnya Sony Corp. Harus berhati-hati lagi. Jika Sony Corp. tidak ingin orang lain menggunakan domain yang mengandung kata “Sony” , maka Sony Corp. diharuskan untuk membeli semua domain yang mengandung kata tersebut. [11]

3.1 Hukum Dalam Penggunaan Domain

Perbuatan *Cybersquatting* pada perdagangan elektronik (E-Commerce) telah menimbulkan kerugian bagi pemilik merek [10]. Berbagai macam pengaruh ini mengakibatkan rawannya pelanggaran-pelanggaran hukum terhadap bidang-bidang tersebut. Salah satunya adalah pelanggaran *cybersquatting*. Perilaku ini sangatlah melanggar hukum yang berlaku di Indonesia. Beberapa hukum yang melindungi pengguna terhadap perilaku *cybersquatting* ini yaitu:

- a) Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Perilaku *Cybersquatting* merupakan sebuah perilaku penyerobotan domain sebuah website yang dimana merupakan bentuk pembajakan domain yang sudah didaftarkan dan sah secara hukum. Maka perilaku ini sangatlah dilarang oleh negara. Perilaku penggunaan domain website diatur oleh Pasal 23 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 yang berisi: [15]

- 1) Setiap penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat berhak memiliki nama domain berdasarkan prinsip pendaftar pertama.
- 2) Kepemilikan dan penggunaan Nama Domain sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus didasarkan pada iktikad baik, tidak melanggar prinsip persaingan usaha secara sehat, dan tidak melanggar hak Orang lain.
- 3) Setiap penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, atau masyarakat yang dirugikan karena penggunaan nama domain secara tanpa hak oleh Orang lain, berhak mengajukan gugatan pembatalan nama domain dimaksud.

Berdasarkan pasal 23 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 menjelaskan bahwa setiap orang berhak memiliki sebuah nama domain berdasarkan prinsip *First Come First Serve* dimana orang yang pertama yang mendaftarkan nama domainnya lah yang berhak atas nama domain tersebut. Apabila melanggar ketentuan tersebut, maka orang tersebut telah melanggar Pasal 23 ayat (1) Undang-Undang No. 11 tahun 2008. Jika terjadi tindakan pelanggaran *cybersquatting* maka korban yang memiliki hak atas nama domain berhak menggugat orang yang melakukan penyerobotan nama domain berdasarkan Pasal 23 ayat (3) Undang-Undang no. 11 tahun 2008.

Setelah apa yang dijelaskan diatas, maka sepantasnya orang yang melakukan pelanggaran terhadap nama domain akan mendapatkan hukum baik berupa pidana atau denda. Namun, tidak terdapat sanksi yang jelas terhadap pelanggaran atas nama domain ini. Sehingga, dalam Undang-Undang ini tidak terdapat sanksi terhadap pelanggaran ini.

- b) Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 15 Tahun 2001 Tentang Merek

Undang-undang telah mengupayakan cara untuk mencegah pelanggaran oleh orang-orang yang tidak bertanggungjawab dengan cara mengharuskan pemilik merek untuk mendaftarkan nama merek terlebih dahulu. Merek akan dilindungi oleh Undang-undang selama 10 (tahun) sejak tanggal merek telah berlaku. Merek pun bisa diperpanjang masa berlakunya sebagaimana telah diatur dalam pasal 28 Undang-Undang No.15 Tahun 2001 tentang Merek. Pemilik merek mempunyai hak untuk menggugat perdata berdasarkan Pasal 76 Undang-undang No.15 Tahun 2001 yang berisi sebagai berikut:

- 1) Pemilik Merek terdaftar dapat mengajukan gugatan terhadap pihak lain yang secara tanpa hak menggunakan Merek yang mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya untuk barang atau jasa yang sejenis berupa:
 - a. gugatan ganti rugi, dan/atau
 - b. penghentian semua perbuatan yang berkaitan dengan penggunaan Merek tersebut.
- 2) Gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan kepada Pengadilan Niaga Hukuman Pidana bagi orang yang tidak bertanggungjawab telah tertulis pada pasal 90, 91, dan 94 Undang-Undang No.15 Tahun 2001.

- a. Pasal 90 Undang-Undang No.15 Tahun 2001
“Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan Merek yang sama pada keseluruhannya dengan Merek terdaftar milik pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenis yang diproduksi dan/atau diperdagangkan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”
- b. Pasal 91 Undang-Undang No.15 Tahun 2001
“Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan Merek yang sama pada pokoknya dengan Merek terdaftar milik pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenis yang diproduksi dan/atau diperdagangkan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).”
- c. Pasal 94 Ayat (1)
“Barangsiapa memperdagangkan barang dan/atau jasa yang diketahui atau patut diketahui bahwa barang dan/atau jasa tersebut merupakan hasil pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 90, Pasal 91, Pasal 92, dan Pasal 93 dipidana dengan pidana kurungan paling lama 1 (satu) tahun atau denda paling banyak Rp. 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah).” [12]

4. KESIMPULAN

Cybersquatting adalah kegiatan penyerobotan domain yang sangat dilarang karena dapat menimbulkan kerugian bagi pihak korban. Hal ini banyak terjadi karena prinsip *first-come first-serve* yang mengakibatkan hanya orang pertama yang bisa mendapatkan domain yang diinginkan. Padahal hal ini dilindungi dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 15 Tahun 2001 Tentang Merek. Namun sejauh ini hanya Undang-Undang No.15 Tahun 2001 yang memberikan sanksi secara jelas kepada para pelaku *cybersquatting* yaitu pada pasal 90, 91 dan 94 ayat 1. Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tidak memberikan sanksi secara jelas sehingga hal ini yang mengakibatkan masih banyak terjadi *cybersquatting* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Grainger, “Freedom of Expression and Regulation of Information in Cyberspace: Issues Concerning Potential International Co-operation Principles for Cyberspace,” *Int’l. Trade Bus. L. Ann.*, vol. 5, hal. 72, 2000.
- [2] M. Nizar, “KEJAHATAN NAMA DOMAIN BERKAITAN DENGAN MEREK,” *Yuridika*, vol. 33, no. 1, hal. 118–144, 2018.
- [3] D. Chauhan dan S. Sharma, “Performance evaluation of different routing protocols in IPv4 and IPv6 networks on the basis of packet sizes,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 46, hal. 1072–1078, 2015.
- [4] A. Goldstein, “ICANNSucks. biz (And Why You Can’t Say That): How Fair Use of Trademarks in Domain Names is Being Restrained,” *Fordham Intell. Prop. Media Ent. LJ*, vol. 12, hal. 1151, 2001.
- [5] G. G. Davis III, “Internet Domain Names and Trademarks: Recent Developments in Domestic and International Disputes,” *Hast. Comm. Ent. LJ*, vol. 21, hal. 601, 1998.
- [6] I. Tollett, “Domain names and dispute resolution,” *World Pat. Inf.*, vol. 23, no. 2, hal. 169–175, 2001.
- [7] A. Chaudri, “Internet domain names and the interaction with intellectual property,” *Comput. Law Secur. Rep.*, 2007.
- [8] T. J. Curtin, “The name game: Cybersquatting and trademark infringement on social media websites,” *JL Pol’y*, vol. 19, hal. 353, 2010.
- [9] A. Primawati, “ETIKA IT DI INDONESIA STUDI KASUS: CYBERSQUATTING PADA DOMAIN PT. MUSTIKA RATU,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, hal. 421–426, 2016.
- [10] H. M. Jumhur, “Model Lembaga Pendaftaran Nama Domain Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Menuju Kepastian Hukum,” *J. Konstitusi*, vol. 11, no. 3, hal. 559–576, 2014.
- [11] S. Wasiyanti, “PENYELESAIAN SENGKETA PENYEROBOTAN NAMA DOMAIN (CYBERSQUATING) STUDI KASUS SONY ARIANTO KURNIAWAN (SONY A.K.) VS SONY CORP. (JEPANG),” *Cakrawala*, vol. XI, 2011.
- [12] S. L. Fazari, “Perlindungan Nama Domain Merek Terkenal Terhadap Tindakan Cybersquatting Di Internet Menurut Undang-Undang Nomer 15 tahun 2001 Tentang Merek,” *Kumpul. J. Mhs. Fak. Huk.*, vol. 1, no. 1, 2014.
- [13] Republik Indonesia, “Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,” Sekretariat Negara, Pasal 38, 2008.
- [14] Republik Indonesia, “Republik Indonesia. (2001). Undang-Undang No. 15 Tahun 2001 tentang Merek”, Sekretariat Negara, Pasal 1, 2001.

- [15] Republik Indonesia, “Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,” Sekretariat Negara, Pasal 23, 2008.