

# Keabsahan Perjanjian Jual Beli Melalui Penggunaan Rekening Bersama Pada Game Online

*by* Helfida Augestira

---

**Submission date:** 11-Jun-2024 09:16AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2400046950

**File name:** Jurnal\_Skripsi\_Helfida\_A.pdf (175.51K)

**Word count:** 3062

**Character count:** 19713

16

## Keabsahan Perjanjian Jual Beli Melalui Penggunaan Rekening Bersama Pada *Game Online*

15

(Validity of the Sale and Purchase Agreement in *Online Games by Using Joint Accounts*)

Helfida Augestira; Merline Eva Lyanthi;

3

Fakultas Hukum

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jalan Semolowaru Nomor 45, Surabaya 60118, Indonesia

[helfidaa31@gmail.com](mailto:helfidaa31@gmail.com) [merlinelyanthi@untag-sby.ac.id](mailto:merlinelyanthi@untag-sby.ac.id)

### Abstract

*Online gaming has grown in popularity due to the development of communications and IT. One of the most common payment methods is the use of shared account services. This research has been conducted in provisions used by dissatisfied buyers, as well as the extent to which contracts for the sale and purchase of shared accounts in online games are legal. Payment is most commonly used in shared account services. This paper explores what legal protections exist for dissatisfied buyers of shared accounts on the internet and which sales contracts apply. Legislative analysis is the research methodology. The research data was obtained by studying legal documents and literature. The study shows that if sales contract a joint account in online games meets the legal requirements of Article 1320 of the Civil Code (KUHPerdara), it is theoretically valid. However, a few potential legal problems, such fraud, theft, and default, can surface. Customers should therefore use caution and pick a trustworthy joint account provider before making any online purchases. Buyers who are offended have access to criminal and civil dispute resolution processes.*

*Keywords: Validity, Sale and Purchase Agreement, Joint Account, Online Game*

### Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami peningkatan popularitas *game online*. Seringkali terjadi transaksi jual beli item atau akun pemain dalam *game online*. Baik pembeli maupun penjual dalam *game online* berisiko mengalami penipuan. Beberapa platform *game online* menawarkan kemungkinan rekening bersama. Metode pembayaran yang paling umum digunakan adalah melalui layanan akun bersama. Penelitian ini bertujuan untuk menetapkan perlindungan hukum apa yang tersedia bagi pembeli yang tidak puas terhadap rekening bersama di Internet, serta kontrak penjualan seperti apa yang sah. Penelitian ini menggunakan analisis hukum. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kontrak penjualan yang dilakukan dalam *game online* dengan rekening bersama secara teoritis dapat menjadi sah jika persyaratan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara) terpenuhi. Meskipun demikian, beberapa masalah hukum yang mungkin terjadi, seperti penipuan, pencurian, dan wanprestasi, dapat muncul. Oleh karena itu, pelanggan harus berhati-hati dan memilih penyedia akun bersama yang dapat diandalkan saat melakukan pembelian online. Pembeli yang dirugikan dapat mencari bantuan hukum melalui prosedur penyelesaian sengketa perdata dan pidana.

Kata Kunci: Keabsahan, Perjanjian Jual Beli, Rekening Bersama, Game Online

## PENDAHULUAN

Pengetahuan dan keterampilan sangat penting untuk bekerja secara lebih efisien dan efektif di era globalisasi. Untuk memenuhi kebutuhan manusia, teknologi terus berkembang. Manusia terus menciptakan gadget baru untuk mempermudah pekerjaan mereka, menyempurnakan penemuan-penemuan sebelumnya, dan membuat teknologi yang kita miliki saat ini menjadi lebih baik dan lebih maju. Tampaknya masuk akal bahwa kemajuan dalam teknologi dan penerapannya akan menguntungkan semua aspek usaha manusia, termasuk komunikasi, bisnis, pendidikan, dan hiburan. Ketika teknologi atau peralatan baru dibutuhkan dan tersedia, manusia selalu membelinya.

Internet berfungsi sebagai alat untuk penyebaran informasi dalam skala dunia, mekanisme untuk penyebaran informasi, dan platform untuk kolaborasi dan interaksi global yang dimediasi oleh komputer. (Pancasakti 2019) Orang-orang dapat berkomunikasi secara langsung dan cepat satu sama lain, meskipun mereka terpisah jarak ribuan mil, berkat komputer dan internet. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa internet bertindak sebagai saluran atau metode untuk komunikasi antar komputer secara masif. Orang dapat melakukan berbagai tugas melalui internet di berbagai bidang-bidang seperti perdagangan, hiburan, pendidikan, pemerintahan, dan budaya kolektif. Pengaruh besar lainnya adalah pertumbuhan internet dalam perdagangan. Sistem jual beli tradisional telah digantikan dengan sistem elektronik berkat internet. Penjual dan pembeli biasanya sering bertemu langsung untuk mendiskusikan harga dan barang dalam sistem jual beli tradisional, tetapi dengan internet, hal ini tidak lagi diperlukan. Perdagangan elektronik, atau *E-Commerce* adalah istilah yang mengacu pada sistem perdagangan online.. Dengan adanya akses internet, konsumen sekarang dapat membeli dan menjual produk dari toko online ini tanpa harus pergi ke toko di pinggir jalan atau bahkan ke luar negeri. Mereka hanya perlu melihat-lihat katalog produk secara online, melakukan pemesanan, dan menerima barang yang dipesan dalam beberapa hari atau jam.

Saat ini, game online adalah bagian penting dari budaya digital, yang benar-benar mengubah cara orang berkomunikasi dan menghabiskan waktu mereka. Dengan perkembangan Internet dan teknologi, *game* telah berubah secara signifikan. Pertumbuhan pesat Indonesia dimanifestasikan dalam pertumbuhan penggemar *game online*. (Lyanthi and Salsabila 2023) *Game online* memberikan banyak sekali kemungkinan untuk memenuhi setiap selera dan keinginan, mulai dari game seluler yang ringan hingga pengalaman multipemain yang kaya. *Game online* dengan grafis yang hidup dan tiga dimensi terasa ideal. *Game online* adalah fenomena yang relatif baru di masyarakat, dan tidak diragukan lagi akan menimbulkan banyak masalah baru. Untuk menjaga tatanan kehidupan masyarakat, hal ini memberikan profesi hukum tugas-tugas untuk memastikan bahwa semua fasilitas di dalamnya memiliki kepastian hukum. Di sisi lain, para *gamer* yang mengapresiasi game dapat menjual komoditas atau item yang ada pada karakter yang mereka mainkan di *game online* kepada *gamer online* lainnya selain membeli dan memainkannya langsung. Media online digunakan oleh para *gamer* yang bergabung dengan forum atau klub yang menawarkan barang-barang virtual. Dengan demikian, jual beli dalam hal ini terjadi secara online.

Rekening bersama adalah salah satu opsi pembayaran online yang digunakan Kaskus untuk mengurangi penipuan di forumnya, namun ada beberapa masalah dalam penggunaannya. Syarat dan Ketentuan, yang tersedia di situs web resmi rekening bersama, tidak memuat ketentuan mengenai penalti yang akan diterapkan pada rekening bersama jika salah satu pihak dalam rekening bersama gagal bertindak seperti yang dipersyaratkan dalam perjanjian. (Raka 2018) Akibatnya, perjanjian tersebut dapat dipandang bias dan tidak seimbang. Ada kontrak atau

perjanjian ketika partisipasi dua pihak atau lebih berkomitmen untuk melaksanakan sesuatu di bidang properti ketika melakukan transaksi online melalui rekening bersama atau pihak ketiga.

"Suatu perjanjian harus memenuhi syarat-syarat<sup>10</sup>ahnya suatu perjanjian, yaitu kata sepakat, kecakapan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal," demikian menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pasal 1320 KUHP<sup>3</sup>erdata mendefinisikan kecakapan bertindak sebagai syarat sahnya suatu kontrak, sehingga suatu kontrak dianggap sah untuk kedua<sup>8</sup>lah pihak dan mengikat jika memenuhi empat syarat sah. Ketika beberapa pihak dalam suatu transaksi adalah orang yang tidak cakap secara hukum, maka hal ini akan menimbulkan masalah hukum karena bertentangan dengan hukum. Hal ini dikarenakan sangat sulit untuk memenuhi kriteria tersebut karena siapa saja dapat mengakses internet tanpa mengenal batas usia.(Mursyid and Nurhisam 2022)

Pemain *game online* memiliki akses ke berbagai layanan rekening bersama, tetapi pemegang rekening bersama tidak terikat oleh aturan apa pun. Ketika transaksi online di situs web Kaskus menjadi sangat populer dan ada banyak penipuan, rekening bersama pertama kali muncul pada tahun 2008. Ketika seseorang yang mengaku sebagai penyedia layanan rekening bersama gagal melakukan transaksi online, maka penggunaan layanan akun bersama dapat menjadi masalah. Apa yang terjadi pada akun bersama jika penyedia layanan akun bersama gagal bayar tidak ditentukan dalam peraturan akun bersama.

Saat ini, bentuk penipuan di era internet memiliki berbagai macam motif, namun yang paling sering terjadi adalah *scam, spam, phishing, dan hacking*. Namun, mengutip harga yang lebih rendah dari harga sebenarnya adalah pelanggaran yang paling sering terjadi dalam transaksi online.(Yusar Mi'raj 2019) Oleh karena itu, selain mengenali barang yang dibeli ini, tugas yang paling penting adalah mencari tahu motif penipuan, menerapkan antisipasi, menganalisa macam layanan, mempertimbangkan, dan menguatkan kesadaran mengenai perlindungan dan keamanan data pribadi adalah dengan mendapatkan layanan penyedia rekening bersama. Hal ini berkaitan dengan hubungan hukum yang mendasari transaksi elektronik dan memungkinkan terjadinya perselisihan antara dua sisi yang diakibatkan oleh wanprestasi atau penyelewengan hukum. Transaksi perdagangan yang dimediasi secara elektronik berada di bawah lingkup hukum perdata karena perjanjian dibuat antara para pihak melalui sarana elektronik. Maka peneliti akan mengkaji lebih lanjut mengenai keabsahan perjanjian jual beli melalui penggunaan layanan rekening bersama pada game online.

## <sup>9</sup> METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode penelitian hukum normatif. Metode ini mempertimbangkan hukum yang tertulis<sup>6</sup> dalam undang-undang atau sebagai norma yang mempengaruhi perilaku manusia sehari-hari. Peter Mahmud Marzuki mengatakan bahwa penelitian hukum normatif adalah proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip dan doktrin-doktrin hukum untuk memecahkan masalah hukum.(Peter Mahmud Marzuki 2013)

Dalam hal proses penelitian, penulis mencari dan mengumpulkan informasi dari literatur dan kemudian membuat dan menjelaskan informasi atau teks yang berhubungan dengan topik utama penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekening bersama menjunjung tinggi prinsip penting dalam *E-Commerce*, atau transaksi yang biasa dikenal sebagai transaksi online. Rekening bersama menyederhanakan fase transaksi untuk beberapa sisi yang terlibat pada transaksi penjualan online dan bertindak sebagai perantara untuk memfasilitasi pembayaran antara pembeli dan penjual. Akibatnya, dalam transaksi penjual-pembeli, rekening bersama ditambahkan ke uang muka pembeli. (Salsabil 2022) Setelah barang tiba, penjual pertama dapat menerima uang tersebut. Prosedur menggunakan layanan rekening bersama adalah sebagai berikut:

1. Kontrak antara penjual dan pembeli mengenai nilai transaksi dan metode pembayaran melalui rekening bersama. Hal ini mencakup jaminan produk, asuransi, biaya pengiriman, deskripsi produk secara menyeluruh, dan pengetahuan tentang aturan penggunaan rekening bersama;
2. Pembeli membayar kepada penyedia layanan rekening bersama seluruh jumlah yang harus dibayarkan ditambah biaya transaksi setelah memberikan bukti transfer. Penjual kemudian diberitahu oleh penyedia layanan rekening bersama bahwa barang yang dibeli akan segera dikirim;
3. Selanjutnya, penjual mengirimkan barang kepada pembeli, yang memverifikasi dengan menunjukkan dokumentasi yang membuktikan bahwa barang telah dikirim;
4. Setelah menerima barang yang ditransaksikan, pembeli meminta mitra rekening bersama untuk mengirimkan uang kepada penjual. Perhatikan bahwa untuk mencegah informasi palsu, sangat disarankan agar pembeli menerima barang sendiri;
5. Penyedia rekening bersama kemudian mentransfer hasil transaksi kepada penjual setelah dikurangi biaya.

Melihat prosedurnya, proses layanan rekening bersama ini cukup fleksibel. Dua alasan utama untuk menggunakan rekening bersama, tentu saja, adalah tingkat keamanan yang lebih baik dan kenyamanan berbelanja online. Namun, bukan berarti bebas dari penipuan; dengan rekening bersama, penipuan online hampir tidak mungkin terjadi. Rekening bersama bertindak sebagai perantara untuk mengamankan transaksi jual beli online dan juga bertindak sebagai pintu gerbang yang nyaman untuk berbagai pembayaran bank. (Nur Latifah 2020) Pembeli biasanya enggan melakukan transaksi jika bank pembeli dan penjual tidak sama. Namun demikian, menggunakan rekening bersama dapat mengatasi masalah ini. Karena rekening bersama biasanya tidak memiliki biaya transfer bank yang berbeda, pembeli dan penjual biasanya hanya perlu menggunakan rekening bersama yang lebih rendah.

Prinsip rekening bersama melindungi kedua belah pihak; misalnya, penjual mendapatkan pembayaran untuk barang yang dijual dan pembeli mendapatkan barang yang diinginkannya. Namun, semua pihak harus berhati-hati saat memilih akun yang cocok untuk keduanya. Oleh karena itu, rekening bersama tidak selalu sepenuhnya aman. (Hidayatullah, Ihsan, and Muhibbin 2019) Ada beberapa penyedia layanan yang tidak bertanggung jawab yang mengambil uang dari transaksi jual beli online yang dipercayakan. Penyedia layanan ini sebagian besar adalah situs web yang buruk dan merek baru yang tidak dikenal. Di sini, baik penjual maupun pembeli akan dirugikan. Namun, tidak perlu khawatir dengan transaksi online. Masih banyak penyedia jasa rekening bersama yang terpercaya. Meskipun transaksi jual beli di rekening bersama dianggap aman, pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab masih dapat melakukan penipuan. Oleh karena

itu, untuk mencegah berbagai bentuk penipuan, penjual, pembeli, dan penyedia layanan rekening bersama harus berhati-hati.

Jika sudah ada kesepakatan mengenai harga dan barang atau jasa yang dipertukarkan, maka jual beli online, juga dikenal sebagai *E-Commerce*, identik dengan jual beli tradisional. Kontrak dipahami sebagai suatu perikatan antara seorang individu terhadap satu pihak atau lebih sesuai dengan Pasal 1313 KUHPerdata. (Bismo Murti 2018) Umumnya, jual beli online mengharuskan kedua belah pihak untuk bertemu langsung di lokasi tertentu mencapai kesepakatan tentang produk atau layanan yang akan dijual dan harganya. Inilah yang membuat jual beli online berbeda dengan cara tradisional. Namun, dengan *E-Commerce*, proses transaksi dilakukan melalui Internet, yang berarti bahwa transaksi dapat diselesaikan tanpa perlu para pihak bertemu. (Windu Kusuma 2022)

<sup>7</sup> Rekening bersama yaitu perantara atau pihak ketiga yang melayani mengelola orang membeli dan menjual barang secara online. Aturan KUH Perdata pasal 1313 menjadi dasar hukum kontrak penjualan online melalui rekening bersama. Hal ini mengacu pada keabsahan kontrak sesuai dengan Pasal 1320 KUH Perdata dan syarat-syarat keabsahannya. Hal ini mencakup kondisi seperti perjanjian antara para pihak, kompetensi para pihak, hal-hal tertentu, dan dasar hukum.

Penting bagi penjual untuk menyampaikan informasi yang akurat mengenai kondisi produk yang dijual agar pembeli dan konsumen merasa nyaman. Namun, masalah umum dalam *E-Commerce* adalah ketidaksesuaian antara barang yang dijanjikan oleh penjual dan barang yang disetujui oleh pembeli, penipuan di mana penjual 'memiliki masalah dengan perusahaan pengiriman', atau di mana penjual 'menghilang' dan tidak dapat dihubungi hingga barang berada di tangan pembeli, yang sangat merugikan pembeli. Hal ini dapat terjadi dalam beberapa kasus. Terlebih lagi, konsumen tidak memiliki pengaruh atas hal ini. Pentingnya keselamatan dan keamanan, serta proses pembelian yang jujur dan jelas, jauh lebih penting daripada sekadar kenyamanan. Penjual bertanggung jawab untuk memastikan bahwa pembeli menerima barang dengan kualitas yang diharapkan. Jika mereka gagal melakukannya, bahkan sebelum barang sampai ke tangan konsumen, jelas bahwa keselamatan dan keamanan konsumen terancam. (Abdullah and Ramadhan 2022)

Ketika ada kesepakatan antara pelaku ekonomi dan konsumen, umumnya berupa kontrak dengan syarat-syarat yang telah ditetapkan. Kondisi yang harus diterima konsumen telah disiapkan oleh pelaku usaha. Konsumen tidak dapat mengekspresikan kehendak mereka dalam jenis perjanjian ini; mereka tampaknya dapat memutuskan untuk menerima atau tidak menerima perjanjian tersebut. Pada umumnya, ada konflik antara perusahaan dan konsumen dalam keadaan ini. Mayoritas penjual menyebutkan pada stan mereka mengenai kriteria yang harus dipenuhi oleh calon pembeli, sama seperti yang mereka lakukan saat melakukan jual beli online. Kontrak yang dibuat melalui Internet dikenal sebagai kontrak elektronik. Asas kebebasan berkontrak diatur dalam Pasal 1338 KUH Perdata. Bentuk, jenis dan isi kontrak dapat dipilih secara bebas, asalkan persyaratan Pasal 1320 KUH Perdata terpenuhi, kontrak tersebut tidak mengganggu hukum, ketertiban umum, atau prinsip-prinsip moral, dan harus digunakan untuk hukum bagi orang-orang yang menandatangani.

Status hukum para pihak pada perjanjian jual beli *game online* tercipta dengan terpenuhinya empat persyaratan kontrak, sesuai dengan ketentuan Pasal 1320-1337 KUH Perdata. (LUQMAN FAUZAN 2020) Kedua sisi memiliki hak dan kewajiban sesuai dengan hubungan hukum tersebut.

Perjanjian dapat dibatalkan jika hak dan kewajiban tersebut tidak dipenuhi. Syarat subyektif pada syarat pertama dan kedua berkaitan dengan isi dan pokok kontrak; syarat ketiga dan keempat berkaitan dengan isi dan pokok kontrak. Jika kondisi poin ketiga dan keempat belum terwujud, maka kontrak menjadi batal.

Perjanjian elektronik setara dengan perjanjian menurut <sup>2</sup> Undang-Undang No. 19 Tahun 2016, yang mengubah Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Menurut Pasal 1 ayat 17, kontrak elektronik adalah kontrak yang dibuat oleh para pihak melalui <sup>14</sup> sistem elektronik. Sistem elektronik dijelaskan lebih lanjut dalam Pasal 1 ayat 5: “Sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik”.

Keabsahan <sup>1</sup> kontrak pembelian dan penjualan akun *game online* diatur dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 yang mengubah Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 17 (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 yang mengubah <sup>7</sup> Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pihak-pihak yang <sup>4</sup> tersangkut dalam transaksi elektronik wajib beritikad baik dalam berinteraksi satu sama lain melalui pertukaran informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik. Menurut Pasal 17 angka (2), <sup>7</sup> pertukaran informasi tersebut adalah transaksi elektronik yang merupakan akun *game online*. Persyaratan ini tidak sepenuhnya terpenuhi dalam *E-Commerce*, terutama yang berkaitan dengan kapasitas hukum. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sulit untuk menentukan apakah pihak yang terlibat dalam *E-Commerce*, terutama pembeli, secara hukum memiliki wewenang untuk melakukannya. Jika transaksi *E-Commerce* tidak memunculkan kerugian bagi salah satu pihak, maka transaksi tersebut dianggap sah. Untuk alasan ini, perjanjian penjualan online tidak memenuhi semua persyaratan Pasal 1320 KUH Perdata.

## KESIMPULAN

<sup>19</sup> Dua pihak, penjual dan pembeli, yang bertransaksi secara langsung atau tidak langsung melalui layanan rekening bersama, dapat menjadi pihak pertama yang bertransaksi dalam *game online*. Setelah melakukan pembayaran menggunakan nomor rekening, uang ditransfer ke rekening bersama atau ke rekening pihak ketiga. Jika klien mentransfer uang ke rekening bersama, rekening bersama memberi tahu vendor *game online*. Namun, pihak ketiga segera mengirim barang ke penjual. Jika barang sudah jadi milik pembeli, pembeli harus membuktikan fakta ini kepada penjual atau rekening bersama. Dana pembeli dikirim ke operator *game online* menggunakan rekening bersama. Menurut Pasal 1330 KUH Perdata, kontrak pembelian yang dibuat secara sah dengan menggunakan <sup>5</sup> layanan rekening bersama *game online* dianggap sah jika syarat-syarat berikut terpenuhi. 1) kesepakatan kedua belah pihak; 2) kecakapan kedua belah pihak; 3) suatu hal tertentu; <sup>4</sup> 4) sebab yang halal. Hal ini didasarkan pada asas konsensualisme dan kebebasan berkontrak yang <sup>18</sup> ditetapkan dalam hukum perjanjian Indonesia. Namun, jika syarat-syarat sahnya kontrak, seperti kesepakatan para pihak, kecakapan para pihak, pokok perjanjian yang diperbolehkan oleh hukum, dan adanya causa (sebab), tidak terpenuhi, maka kontrak tersebut dapat dibatalkan atau dibatalkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arifin, and Almiftahul Ramadhan. 2022. "Kepastian Hukum Terhadap Hak Konsumen Di Era Digital Pada Transaksi Jual Beli Online (Studi Kasus Pada Onlineshop Hadia Collection)." *Jurnal Al-Mudharabah* 4(1):1-14.
- Bismo Murti. 2018. *PERJANJIAN JUAL BELI SECARA ONLINE MELALUI REKENING BERSAMA DALAM FORUM JUAL BELI EQUIP GAMING (PERSPEKTIF UU ITE NOMOR 19 TAHUN 2016 DAN UUI PERLINDUNGAN KONSUMEN NOMOR 8 TAHUN 1999)*. Surakarta.
- Hidayatullah, M. Syarif, Moch Nuril Ihsan, and Moh Nur Muhibbin. 2019. *PENGGUNAAN JASA REKENING BERSAMA (REKBER) PERSPEKTIF ISLAM*. Vol. 16. Surabaya.
- LUQMAN FAUZAN, MUHAMMAD. 2020. *PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGEND*. Yogyakarta.
- Lyanthi, Merline Eva, and Sahda Salsabila. 2023. *HUBUNGAN HUKUM ANTARA BRAND AMBASSADOR E-SPORTS DIBAWAH UMUR DENGAN PERUSAHAAN E-SPORTS DALAM PERJANJIAN*. Vol. 9.
- Mursyid, Fadillah, and Luqman Nurhisam. 2022. "Kajian Hukum Islam Tentang Rekening Bersama (RekBer) Pada E-Commerce." *Tawazun: Journal of Sharia Economic Law* 5(1). doi: 10.21043/tawazun.v4i1.
- Nur Latifah, Wulan. 2020. *ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM*. Semarang.
- Pancasakti, Hasting. 2019. "SYARAT SAHNYA PERJANJIAN JUAL BELI MELALUI MEDIA INTERNET YANG DILAKUKAN OLEH ANAK DIBAWAH UMUR."
- Peter Mahmud Marzuki. 2013. *PENELITIAN HUKUM*. Kencana.
- Raka, Saputra. Moh. 2018. "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Berdasarkan Buku III BW Juncto Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik."
- Salsabil, Salma. 2022. "Analisis Komparataif Atas Penyelesaian Sengketa Wanprestasi Melalui Rekening Bersama Jasa Pihak Ketiga Pada Social Commerce Instagram Dan Marketplace Shopee Terhadap Transaksi Pembelian Akun Game Online : Studi Kasus Tenjo Kabupaten Bogor Dan Cisauk Kabupaten Tangerang." *DIGITAL LIBRARY UIN SUNAN GUNUNG DJATI*.
- Windu Kusuma, Gilang. 2022. "Perlindungan Konsumen: Telaah Kajian Jual Beli Online Melalui Sistem Rekening Bersama (REKBER)." *PERPUSTAKAAN IAIN Syekh Nurjati Cirebon*.
- Yusar Mi'raj, Muhammd. 2019. "PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN PENGGUNA JASA PIHAK KETIGA MELALUI REKENING BERSAMA DALAM TRANSAKSI ITEM GAME ONLINE DIKAITKAN DENGAN UNDANG-UNDANG PERLINDUNGAN KONSUMEN DAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK." *REPOSITORY STHB*.

# Keabsahan Perjanjian Jual Beli Melalui Penggunaan Rekening Bersama Pada Game Online

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | <a href="http://blogomjhon.blogspot.com">blogomjhon.blogspot.com</a><br>Internet Source   | 1%  |
| 2 | <a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a><br>Internet Source | 1%  |
| 3 | <a href="http://jurnal.untag-sby.ac.id">jurnal.untag-sby.ac.id</a><br>Internet Source     | 1%  |
| 4 | <a href="http://elibrary.unikom.ac.id">elibrary.unikom.ac.id</a><br>Internet Source       | 1%  |
| 5 | <a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a><br>Internet Source                       | 1%  |
| 6 | <a href="http://rama.unimal.ac.id">rama.unimal.ac.id</a><br>Internet Source               | 1%  |
| 7 | <a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a><br>Internet Source                     | 1%  |
| 8 | <a href="http://tiarramon.wordpress.com">tiarramon.wordpress.com</a><br>Internet Source   | 1%  |
| 9 | <a href="http://repository.upnvj.ac.id">repository.upnvj.ac.id</a><br>Internet Source     | <1% |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 10 | <a href="http://www.jurnalhukum.unisla.ac.id">www.jurnalhukum.unisla.ac.id</a><br>Internet Source       | <1 % |
| 11 | <a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 12 | <a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a><br>Internet Source                                   | <1 % |
| 13 | <a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a><br>Internet Source                           | <1 % |
| 14 | Submitted to Universitas Islam Indonesia<br>Student Paper   | <1 % |
| 15 | <a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a><br>Internet Source                             | <1 % |
| 16 | <a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a><br>Internet Source                                     | <1 % |
| 17 | <a href="http://siregarlita.wordpress.com">siregarlita.wordpress.com</a><br>Internet Source             | <1 % |
| 18 | <a href="http://online-journal.unja.ac.id">online-journal.unja.ac.id</a><br>Internet Source             | <1 % |
| 19 | <a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a><br>Internet Source | <1 % |

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On