



## Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat dalam Interaksi pada Dunia Digital di Kelurahan Banjarsari Kota Surakarta

FX. Hastowo Broto Laksito<sup>1</sup>, Waluyo Slamet Pradoto<sup>1</sup>, Aji Bawono<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Slamet Riyadi, Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Joglo Banjarsari Surakarta, Indonesia, 57136

\*Email Koresponden: [hastowobroto@gmail.com](mailto:hastowobroto@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 09 Okt 2024

Accepted: 03 Nov 2024

Published: 31 Des 2024

#### Kata kunci:

Dunia Digital;

Interaksi;

Kesadaran Hukum

#### Keyword:

Legal Awareness;

Interaction;

Digital World

### ABSTRAK

**Background:** Perkembangan Teknologi dan Informasi sangat terjadi begitu cepat di tengah-tengah masyarakat seiring dengan kemajuan zaman. Hal tersebut kemudian berpotensi mengakibatkan perilaku masyarakat dalam menggunakan *gadget* dan media sosial yang memanfaatkan teknologi informasi ke arah yang positif maupun negatif. Kurangnya pemahaman masyarakat terkait literasi dalam berinteraksi digital berdampak pada kerugian pada masyarakat bahkan sampai memicu permasalahan hukum. Tujuan pengabdian untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman kepada masyarakat tentang penggunaan *gadget* dan media sosial dengan memanfaatkan jaringan internet yang bijak agar terhindar dari sanksi hukum dan lebih memberikan dampak positif bagi yang menggunakannya. **Metode:** Sosialisasi dan diskusi interaktif. Mitra yang diajak bekerja sama dalam pengabdian masyarakat ini adalah Kelurahan Banjarsari khususnya pada Rukun Warga 01 sejumlah 15 orang. Perilaku penggunaan internet dan bermedia sosial seperti meneruskan berita bohong dan ujaran kebencian, pencemaran nama baik, judi online, pornografi, penipuan online semakin marak terjadi. **Hasil:** Terdapat peningkatan wawasan dalam mengidentifikasi perbuatan-perbuatan yang dapat dijerat oleh hukum melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik **Kesimpulan:** Penggunaan media sosial oleh masyarakat dapat digunakan kegiatan yang lebih produktif dan positif dibandingkan melakukan aktivitas di dunia maya seperti peningkatan literasi, bisnis, jejaring daripada perbuatan negatif yang berpotensi untuk berhadapan dengan hukum serta akan merugikan mereka sendiri.

### ABSTRACT

**Background:** The development of technology and information is happening very rapidly in the midst of society along with the progress of the times. This then has the potential to result in people's behavior in using *gadgets* and social media that utilize information technology in a positive or negative direction. The lack of public understanding regarding literacy in digital interaction has an impact on losses in society and even triggers legal problems. The aim is to increase public awareness and understanding of the use of *gadgets* and social media by utilizing the internet network wisely in order to avoid legal sanctions and provide a more positive impact on its users. **Method:** Socialization and interactive discussion. The partners invited to collaborate in this community service are Banjarsari Urban Village, especially in Rukun Warga 01, totaling 15

people. Internet and social media usage behavior such as spreading fake news and hatred, defamation, online gambling, pornography, online fraud is increasingly rampant. **Results:** There is an increase in insight in identifying actions that can be prosecuted by law through the Electronic Information and Transactions Law. **Conclusion:** The use of social media by the community can be used for more productive and positive activities compared to carrying out activities in cyberspace such as increasing literacy, business, networking rather than negative actions that have the potential to conflict with the law and will harm them.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

## PENDAHULUAN

Perkembangan internet, teknologi, dan informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia di dunia (Danuri, 2019). Banyak manfaat telah dirasakan dan didapatkan dalam kegiatan manusia sehari-hari dengan adanya perkembangan internet. Beberapa bidang sangat dipengaruhi akibat perkembangan teknologi informasi seperti Ekonomi, Pendidikan, Kesehatan, Hiburan, Sosial dan Budaya (Saputra et al., 2023). Dalam bidang ekonomi misalnya, telah terjadi perubahan model bisnis dari tradisional menjadi modern yang memanfaatkan dunia digital sehingga cakupannya lebih luas dan cepat (Wijoyo et al., 2020). Kemudian Pendidikan, cara belajar dan mengajar semakin berkembang dengan banyaknya referensi dan literatur yang dapat dengan mudah diakses melalui internet tanpa hanya harus belajar lewat buku (Khotimah et al., 2019). Dalam hal Kesehatan, telah muncul aplikasi layanan Kesehatan dan pemantauan kondisi Kesehatan yang lebih praktis diakses oleh Masyarakat (Lukitawati & Novianto, 2023). Hiburan yang tidak kalah menarik dengan munculnya banyak platform dan aplikasi dengan memanfaatkan internet seperti Youtube, Instagram, Tiktok yang telah mengalahkan sarana hiburan konvensional seperti televisi dan radio (Fathiyah, 2023). Selanjutnya yakni aspek sosial dan budaya yang mengubah perilaku masyarakat sekarang cenderung sangat sering berinteraksi melalui dunia digital yang rentan menimbulkan konflik satu dengan yang lain.

Negara Indonesia sendiri telah memiliki peraturan hukum nasional setingkat Undang-Undang untuk mengatur fenomena pergeseran perubahan sosial akibat perkembangan teknologi dan informasi yakni Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo UU No. 19 Tahun 2016 jo UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Safitri, 2018). Pada prinsipnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki tujuan di antaranya; memberikan jaminan kepastian hukum kepada masyarakat yang melakukan transaksi elektronik melalui internet, mencegah dan menanggulangi kejahatan yang dilakukan melalui internet, serta memberikan perlindungan pada masyarakat dan pengguna internet lainnya dari berbagai kejahatan online (Syahriar, 2021).

Seiring berjalannya waktu, pengguna internet meningkat drastis terkhusus pengguna media sosial, akan tetapi tidak semua orang dapat memanfaatkan dan menggunakan internet secara baik (Angela & Yoedtadi, 2019). Dengan kondisi inilah diperlukanlah sosialisasi penggunaan internet yang baik supaya tercapainya penggunaan internet yang baik di masyarakat. Teknologi informasi memiliki kontribusi krusial pada masa kini maupun mendatang, sehingga teknologi informasi

diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan besar secara global (Fauzi *et al.*, 2023). Namun di waktu sekarang disamping beberapa manfaat yang dapat didapat tersebut, banyak dampak negatif yang timbul akibat perkembangan teknologi informasi tersebut seperti maraknya penipuan online, judi online, rentannya penyerangan reputasi orang lain, pornografi, pemalsuan dokumen elektronik, penyebaran berita bohong dan ujaran kebencian, maupun tindak pidana lain yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dan informasi (Setiawan, 2018).

Untuk itu, perlu adanya pemahaman Masyarakat tentang perilaku apa saja yang diperbolehkan maupun yang tidak diperbolehkan oleh regulasi negara yang mengatur interaksi digital melalui UU ITE terkhusus pada masyarakat di perkotaan terkhusus di Kelurahan Banjarsari Kota Surakarta yang menggunakan handphone atau *gadget* sebagai kebutuhan primer dalam menjalankan kegiatannya sehari-hari. Oleh karena itu, dosen Fakultas Hukum Universitas Slamet Riyadi merasa perlu untuk melakukan penyuluhan tentang peningkatan kesadaran hukum masyarakat dalam berinteraksi di dunia digital terhindar dari jeratan hukum UU ITE yang bisa merugikan Masyarakat sendiri. Kegiatan pengabdian ini menargetkan masyarakat di Kelurahan Banjarsari Kecamatan Banjarsari yang dominan merupakan pengguna media komunikasi (*gadget*) yang memanfaatkan jaringan internet.

## METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) didasarkan pada pendekatan ceramah dan sesi tanya jawab (Ramdani *et al.*, 2023). Peserta yang mengikuti sosialisasi tersebut berjumlah sekitar 15 orang dari RW.01 Kelurahan Banjarsari Kota Surakarta. Tempat pelaksanaan dilakukan di pendopo/balai kampung RW.01. Dalam proses ini, narasumber yang dihadirkan adalah dosen dari Fakultas Hukum Universitas Slamet Riyadi bertindak sebagai pemberi materi yang relevan dengan topik penggunaan media komunikasi (*gadget*) yang memanfaatkan jaringan internet. Penyampaian materi dilakukan secara langsung di hadapan peserta. Metode ceramah memberikan kesempatan kepada narasumber menyampaikan secara sistematis informasi dan pengetahuan terkhusus mengenai keberadaan regulasi yang mengatur mengenai perilaku dan tindakan masyarakat yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi yakni Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 jo UU No. 19 Tahun 2016 jo UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Nasucha *et al.*, 2015). Kemudian sesi tanya jawab diberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan atau membagikan pengalaman masyarakat, memperjelas informasi yang disampaikan, dan berdiskusi langsung dengan narasumber. Hal tersebut dapat memicu peserta untuk terlibat aktif dalam kegiatan edukasi dan mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang topik yang dibahas. Kombinasi kedua metode tersebut, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya Batasan-batasan perilaku atau interaksi yang diperbolehkan maupun dilarang ketika menggunakan *gadget* dan media sosial agar nantinya terhindar dari jeratan hukum UU ITE yang merugikan masyarakat itu sendiri.

## HASIL

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah instrumen hukum negara Indonesia yang mengatur perbuatan-perbuatan di dunia digital. Peraturan tersebut pertama kali disahkan melalui UU No. 11 Tahun 2008 dan kemudian mengalami perubahan pertama yakni UU No. 19 Tahun 2016 dan perubahan terakhir yaitu UU No.1 Tahun 2024. Berdasarkan definisi yang termuat dalam peraturan tersebut, informasi elektronik mencakup segala bentuk data elektronik seperti tulisan, suara, gambar, foto, file elektronik, dan lain-lain (Barkatullah, 2019). Sementara itu, transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya (Bahri *et al.*, 2019). Ketentuan hukum ini berlaku bagi semua orang yang melakukan tindakan atau perbuatan hukum di dalam maupun luar ruang lingkup wilayah hukum Indonesia yang berimbas pada kerugian kepentingan negara. Undang-undang ITE sejatinya bukan merupakan Undang-Undang tindak pidana khusus yang hanya memuat pengaturan hukum pidana saja, akan tetapi pengaturan mengenai pengelolaan informasi dan transaksi elektronik di tingkat nasional, yang bertujuan pembangunan teknologi informasi dilakukan secara konstruktif dan positif bagi masyarakat (Luthfi, 2021).

Tujuan dibuatnya UU ITE dapat dilihat pada pasal 4, yaitu; mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia; mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat; meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik; membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi. (Hariyanta, 2021). Menurut Septiyan *et al* (2022), bahwasannya terdapat beberapa manfaat UU ITE sendiri antara lain:

- Kepastian Hukum: Memberikan kepastian hukum bagi masyarakat yang melakukan transaksi elektronik.
- Pertumbuhan Ekonomi: Mendorong pertumbuhan ekonomi melalui pemanfaatan teknologi informasi.
- Pencegahan Kejahatan Online: Menjadi alat untuk mencegah kejahatan yang dilakukan melalui internet.
- Perlindungan Masyarakat: Melindungi masyarakat dan pengguna internet dari tindakan kejahatan online.

Jika diperhatikan, UU ITE telah mengatur beberapa jenis perbuatan yang tidak boleh dilakukan berkaitan dengan penggunaan media ITE di antaranya (Yunita, 2023):

1. Menyebarkan Video Asusila yang terdapat dalam Pasal 27 ayat 1 dengan ancaman pidana pada pasal 45 ayat 1. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan video atau informasi yang melanggar kesusilaan dapat dikenai sanksi pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
2. Judi online yang terdapat dalam Pasal 27 ayat 2 dengan ancaman pidana di pasal 45 ayat 3. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang melakukan perjudian online dapat dikenai

sanksi pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

3. Pencemaran nama baik yang terdapat dalam Pasal 27 A dengan ancaman pidana di pasal 45 ayat 4. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang melakukan pencemaran nama baik dapat berujung pada pidana penjara paling lama 2 tahun dan/atau denda paling banyak Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah).
4. Pemerasan dan Pengancaman yang terdapat dalam Pasal 29 dengan ancaman pidana Pasal 45 B. Pasal ini menyatakan bahwa Pelaku pemerasan dan pengancaman dengan menggunakan media elektronik dapat dikenai pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).
5. Berita Bohong yang terdapat dalam Pasal 28 ayat 1 dengan ancaman pidana ancaman pidana Pasal 45 A ayat 1. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang menyebarkan berita bohong yang merugikan konsumen dapat mengakibatkan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
6. Ujaran Kebencian yang terdapat dalam Pasal 28 ayat 2 dengan ancaman pidana Pasal 45A ayat 2. Pasal ini menyebutkan bahwa setiap orang yang menyebarluaskan informasi dengan tujuan menimbulkan rasa kebencian berdasarkan Suku, Agama, Ras, Antar golongan (SARA) dapat dikenai pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
7. Pemalsuan dokumen yang terdapat dalam Pasal 35 dengan ancaman pidana Pasal 51 ayat 1. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan dengan tujuan agar seolah-olah data yang otentik dikenai pidana penjara paling lama 12 tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).

Metode yang digunakan dalam sosialisasi tersebut yakni ceramah dan diskusi dengan cara memberikan kesempatan kepada narasumber menyampaikan secara sistematis informasi dan pengetahuan terkhusus mengenai keberadaan regulasi yang mengatur mengenai perilaku dan tindakan masyarakat yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi yakni Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 jo UU No. 19 Tahun 2016 jo UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Nasucha et al., 2015). Kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan atau membagikan pengalaman masyarakat, memperjelas informasi yang disampaikan, dan berdiskusi langsung dengan narasumber. Hasil yang didapat dari kegiatan pengabdian tersebut yakni adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang larangan maupun perilaku yang diperbolehkan ketika menggunakan *gadget* dan media sosial agar nantinya terhindar dari jeratan hukum UU ITE yang merugikan masyarakat itu sendiri.

## PEMBAHASAN

Peserta yang hadir dalam kegiatan ini terdiri dari masyarakat dari RW.01 Kelurahan Banjarsari, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Materi yang disampaikan dalam sosialisasi adalah latar belakang permasalahan, sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang,

yaitu: pergeseran waktu dimana zaman semakin maju disertai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang beriringan dengan munculnya permasalahan-permasalahan hukum yang terjadi di masyarakat, dasar hukum pengaturan informasi dan transaksi elektronik, Tujuan sosialisasi guna peningkatan kesadaran hukum Masyarakat dalam berinteraksi di dunia digital. Sesi tanggapan dan pertanyaan peserta dibuka setelah narasumber menyampaikan. Dari seluruh, peserta terdapat beberapa orang yang mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan penyebaran suatu berita yang biasanya *diforward* ke beberapa Grup *Whatsapp*. Diskusi dan tanggapan dilakukan secara langsung dimana setiap pertanyaan akan langsung dijawab oleh narasumber. Masyarakat sangat antusias dan semangat mengajukan pertanyaan dikarenakan peristiwa-peristiwa yang mereka alami sangat sering terjadi dalam kejadian sehari-hari karena sudah alat komunikasi (*gadget*) sudah menjadi kebutuhan primer yang. Ditemui beberapa pertanyaan dari lain masyarakat, seperti: Pencemaran nama baik, penyebaran berita bohong, dan ujaran kebencian. Kejadian-kejadian seperti inilah yang memang rentan terjadi di lapisan Masyarakat luas karena informasi yang beredar sangat cepat serta budaya masyarakat yang berbeda berpotensi menimbulkan gesekan-gesekan yang bermuara pada konflik serta permasalahan hukum.

Seiring dengan teori dari Mochtar Kusumaatmadja tentang hukum sebagai sarana pembaharuan masyarakat dimana perkembangan teknologi dan informasi telah mempengaruhi dinamika sosial masyarakat, maka pengaturan hukum harus ada untuk menciptakan ketertiban sosial (Sumadi, 2015). Kehadiran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik telah mencerminkan pelaksanaan dari teori pembaharuan masyarakat tersebut dimana terdapat Batasan-batasan yang dilarang ataupun diperbolehkan dalam berinteraksi pada dunia digital agar tidak terjadi kerugian maupun kejahatan di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat.

Saran atas tindakan yang diberikan di antaranya; Menelusur informasi atau konten yang didapat apakah sumber informasi tersebut terpercaya atau tidak; hindari penyebaran informasi yang memuat unsur penghinaan, pencemaran nama baik, kesusilaan, menyesatkan, dan kebencian; hindari aktivitas perjudian online; dilarang memanipulasi dokumen elektronik; dilarang memeras atau mengancam orang lain melalui alat komunikasi. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan saran perilaku yang sebaiknya dilakukan kepada masyarakat agar terhindar dari jeratan hukum Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik lingkungan masyarakat.



**Gambar 1.** Suasana sosialisasi Peningkatan Kesadaran Hukum di Dunia Digital

## KESIMPULAN

Edukasi penggunaan *gadget* dan media sosial yang memanfaatkan internet secara bijak dilakukan guna meningkatkan kesadaran masyarakat dalam berinteraksi di dunia digital agar

semakin berdaya mengenai aturan hukum yang berpotensi menjerat mereka apabila tidak dilakukan secara hati-hati. Kegiatan pengabdian ini telah sesuai tujuan yang direncanakan yakni untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman kepada masyarakat tentang penggunaan *gadget* dan media sosial dengan memanfaatkan jaringan internet yang bijak agar terhindar dari sanksi hukum dan lebih memberikan dampak positif bagi yang menggunakannya. Sosialisasi kegiatan tersebut telah memberikan informasi baru dan sangat signifikan kepada masyarakat tentang batasan-batasan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam penggunaan *gadget*, internet, dan media sosial. Penggunaan media sosial oleh masyarakat dapat digunakan untuk kegiatan yang lebih produktif dan positif dibandingkan melakukan aktivitas di dunia maya seperti peningkatan literasi, bisnis, jejaring daripada perbuatan negatif yang berpotensi untuk berhadapan dengan hukum serta akan merugikan mereka sendiri. Rencana kegiatan pengabdian berikutnya ditargetkan masih membahas terkait dimensi perkembangan teknologi informasi dan keamanan data masyarakat terkait perlindungan data pribadi dimana telah memiliki peraturan nasional yang telah disahkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Pihak Universitas Slamet Riyadi dalam memberikan dana pelaksanaan kegiatan pengabdian beserta Kelurahan Banjarsari yang juga telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angela, N., & Yoedjadi, M. G. (2019). Pemanfaatan Media Sosial oleh Komunitas Historia Indonesia. *Prologia*, 3(2), 393–400. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i2.6371>.
- Bahri, S., Yahanan, A., & Trisaka, A. (2019). Kewenangan Notaris dalam Mensertifikasi Transaksi Elektronik Dalam Rangka Cyber Notary. *Reptorium: Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan*, 142–157. <http://dx.doi.org/10.28946/rpt.v0i0.356>
- Barkatullah, A. H. (2019). *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia: Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis E-commerce di Indonesia*. Nusamedia.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2). <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Fathiyah, F. (2023). TikTok dan Kebebasan Berekspresi di Ruang Digital Bagi Generasi Z. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 166–177. <https://doi.org/10.35326/medialog.v6i1.4139>
- Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Budi Harto, S. E., Mm, P. I. A., Mulyanto, M. E., Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., & Kom, S. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hariyanta, F. A. (2021). Problematika Operasionalisasi Delik Pasal 27 Ayat (3) UU ITE dan Formulasi Hukum Perlindungan Freedom of Speech dalam HAM. *Jurnal Hukum Dan Pembangunan Ekonomi*, 9(2), 214–229. <https://doi.org/10.20961/hpe.v9i2.52779>
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan). *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Lukitawati, R., & Novianto, W. T. (2023). Regulasi Layanan Kesehatan Digital di Indonesia: Tantangan Etis dan Hukum. *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2), 391–414. <https://doi.org/10.30656/ajudikasi.v7i2.7862>

- Luthfi, H. (2021). Penerapan Asas Ultimum Remidium Dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Yurispruden: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Islam Malang*, 4(1), 29–43. <https://doi.org/10.33474/yur.v4i1.9164>
- Nasucha, Y., Huda, M., Santoso, T., & Ihsanudin, M. (2015). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia: Implementasi Strategi Pengembangan Paragraf dan Tanya Jawab Antarsiswa. *Warta LPM*, 18(2), 145–152. <https://doi.org/10.23917/warta.v18i2.1955>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20–31. [http://dx.doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](http://dx.doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Safitri, R. (2018). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Bagi Perguruan Tinggi. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 5(3), 197–218. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v5i3.10279>
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Septiyan, B., Ropik, A., & Azuhri, H. (2022). Analisis dalam Pemberitaan Pro Dan Kontra Terhadap Lahirnya UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) dan Kaitannya dengan Teori Demokrasi di Indonesia. *Jurnal Studi Ilmu Politik*, 1(1), 30–42. <https://doi.org/10.19109/jsipol.v1i1.12467>
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Sumadi, H. (2015). Kendala dalam Menanggulangi Tindak Pidana Penipuan Transaksi Elektronik di Indonesia. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 33(2), 175–203. <https://doi.org/10.25072/jwy.v33i2.102>
- Syahriar, I. (2021). Revisi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Dimensi Politik Hukum. *Jurnal Ilmu Hukum The Juris*, 5(1), 6–14. <https://doi.org/10.56301/juris.v5i1.183>
- Wijoyo, H., Cahyono, Y., Ariyanto, A., & Wongso, F. (2020). Digital Economy dan Pemasaran Era New Normal. *Insan Cendekia Mandiri*.
- Yunita, F. (2023). Aspek Hukum Penggunaan Media Sosial Berbasis Internet. *Jurnal Notarius*, 2(1).