

Analisis penyelenggaraan aplikasi permainan ketangkasan yang mengonversikan pulsa menjadi koin: studi kasus domino gaple online = Analysis on mobile games that converts phone credit to in game coins: case study on domino gaple online

Wita Risanti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20458785&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Aplikasi permainan ketangkasan merupakan layanan over-the-top yang dapat diperoleh melalui application store, yakni suatu platform dengan mana pengembang aplikasi dapat mengunggah aplikasi dan pengguna dapat mengunduhnya. Beberapa aplikasi permainan ketangkasan selain menyediakan layanan permainan, juga memungkinkan pembelian konten tambahan yang dapat membantunya dalam bermain, seperti koin dalam aplikasi Domino Gapple Online. Konten yang dimaksud selain dapat dibeli dengan menggunakan kartu kredit atau debit, dapat juga dibeli dengan tagihan operator langsung, dengan mana tagihan pembelian koin akan dibebankan kepada pengguna melalui penyelenggara jasa telekomunikasi, yakni dengan pengurangan deposit Prabayar atau pulsa. Mengingat bahwa deposit Prabayar digunakan untuk non-jasa telekomunikasi, menjadi pertanyaan bagaimana peraturan mengatur mengenai hal tersebut. Selanjutnya, terlibatnya pengembang aplikasi, penyelenggara application store dan penyelenggara telekomunikasi menimbulkan pertanyaan bagaimana bentuk pertanggungjawaban serta perlindungan hukum bagi penggunaannya. Meskipun peraturan perundang-undangan mengenai penyelenggaraan telekomunikasi tidak mengatur mengenai hal tersebut, penyelenggaraannya, tanggung jawab dan perlindungan hukum bagi pengguna haruslah sesuai dengan norma-norma yang terdapat dalam UU No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 8 Tahun 1999. Berdasarkan penelitian, yang dilakukan terhadap aplikasi Domino Gapple Online, tidak semua norma-norma tersebut diindahkan. Untuk itu, Pemerintah perlu secara khusus mengawasi ada mengatur penyelenggaraan aplikasi permainan, maupun penyediaan tagihan operator langsung

ABSTRACT

Mobile games are applications obtained through application stores such as Google Play a platform which enables developers to distribute and monetize applications, and enables users to obtain applications. Several mobile games also enable the purchase of in game content, such as coins in Domino Gapple Online. Purchases of in app contents are usually done using card payments, however the provision of direct carrier billing enables payments to be directly charged by the telecommunication service provider. Because of that, the users' phone credit, which should only be used for telecommunications services, is used to pay for a content not provided by the telecommunication service provider. This raises a question as to how Indonesia's law regulates the use of phone credit for non telecommunication services. Furthermore, the involvement of three different parties raises the question regarding the legal liabilities of said providers, and the legal protection of its users. Laws on telecommunications does not regulate the use of phone credit for non telecommunication purposes. Because of that, the provision of said game, the providers' legal liabilities and the legal protection for its users are based on the norms and standards enforced in Law No. 11 of 2008 and Law No. 8 of 1999. Based on the research on Domino Gapple Online, not all the norms within

those regulations are adhered to. Thus, the Government needs to specifically supervise and regulate the provision of mobile games and direct carrier billing for non telecommunication services.