

# Tinjauan Yuridis Terhadap Pengautentikasian Identitas Digital dari Media Sosial dalam Penggunaan Aplikasi Elektronik Permainan Ketangkasan (Game) (Studi Kasus: Penggunaan Akun Facebook Sebagai Identitas Digital pada PUBG Mobile) = Juridical Review on Digital Identity Authentication Provided by Social Media in the use of Agility Game as an Electronic Application (Case Study: Facebook Account Utilization as a Digital Identity in PUBG Mobile)

Anggia Putri Soraya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20494207&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

### **ABSTRAK**

Skripsi ini membahas tentang kelayakan Facebook sebagai penyedia identitas media sosial online digital untuk otentikasi ke dalam aplikasi elektronik permainan ketangkasan PUBG Mobile. Di Indonesia, identitas digital sudah diakui dalam bentuk tanda tangan sertifikat elektronik dan sertifikat elektronik diatur dalam UU No. berumur 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dan e-KTP yang diatur dalam di bawah UU no. 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan dengan amandemen UU no. 24 Tahun 2013. Namun, di Indonesia belum ada pengaturan dasar dan pedoman mengenai tingkat kepercayaan (assurance level) dari sebuah identitas digital. Itu hanya dapat ditemukan di pengaturan dan pedoman internasional, seperti yang berasal dari Uni Eropa dan Amerika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yaitu dengan menelaah norma-norma hukum yang terkandung dalam peraturan perundang-undangan, serta meneliti bahan pustaka. Dalam skrip ini juga akan dibahas mengenai regulasi dan pedoman identitas digital yang dapat digunakan untuk menganalisis kelayakan Facebook sebagai penyedia identitas digital. Penulis menemukan bahwa Facebook sebagai media sosial online memiliki kemampuan untuk menjadi penyedia identitas digital dengan tingkat kepercayaan terendah (level 1) dan hanya cocok untuk layanan yang tidak sensitif seperti otentikasi login login untuk bermain ke dalam permainan ketangkasan. Namun, Facebook tidak memiliki tingkat kepercayaan yang cukup untuk digunakan sebagai identitas digital dalam transaksi elektronik.

<br>

### **ABSTRACT**

This thesis discusses the feasibility of Facebook as a provider of digital online social media identity for authentication into the PUBG Mobile agility game electronic application. In Indonesia, digital identity has been recognized in the form of electronic certificate signatures and electronic certificates are regulated in Law no. age 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (UU ITE), and e-KTP which is regulated under Law no. 23 of 2006 concerning Population Administration with amendments to Law no. 24 of 2013. However, in Indonesia there are no basic regulations and guidelines regarding the assurance level of a digital identity. It can only be found in international regulations and guidelines, such as those from the European Union and America. This research uses normative juridical research method, namely by examining the legal norms contained in the legislation, as well as researching library materials. This script will also discuss digital identity regulations and guidelines that can be used to analyze the feasibility of Facebook as a digital identity provider. The authors found that Facebook as an online social media has the

ability to become a digital identity provider with the lowest level of trust (level 1) and is only suitable for non-sensitive services such as login authentication to play into agility games. However, Facebook does not have a sufficient level of trust to be used as a digital identity in electronic transactions.