

Pelanggaran *Steam Subscriber Agreement* dalam Praktik Jual Beli Akun *Sharing Steam* di E-Commerce Shopee

¹Faid Luthfi Ramadhan, ²Tuhana

¹Faculty of Law, Universitas Sebelas Maret, Indonesia. ²Faculty of Law, Universitas Sebelas Maret, Indonesia.

Corresponding Author: faidluthfi16@gmail.com

Received: January 20, 2026 | Published: June 30, 2026

Abstract: This article analyzes violations of the Steam Subscriber Agreement related to the buying and selling of shared Steam accounts on the Shopee e-commerce platform. The purpose of this article is to analyze the nature of the violations resulting from breaches of several agreements, such as the Steam Subscriber Agreement a standard electronic agreement created by Valve as the provider of the Steam service and Shopee's Terms of Service the terms of use established by the e-commerce platform Shopee in accordance with the requirements for valid standard electronic agreements under the Civil Code and the Law on Information and Electronic Transactions. The findings indicate that the violations committed by Shopee sellers regarding the sale of shared Steam accounts can be categorized as breach of contract for violating the Steam Subscriber Agreement and Shopee's Terms of Service, and as an unlawful act because the sellers concealed facts regarding the products being sold. The sale of these shared Steam accounts resulted in the deletion or closure of the Steam accounts sold on Shopee, as well as the Shopee accounts belonging to the Sellers who were found to have violated the Shopee Terms of Service.

Keywords: Breach of Contract, Shopee, Steam Subscriber Agreement

Abstrak: Artikel ini menganalisis pelanggaran Steam Subscriber Agreement terkait praktik jual beli akun *sharing* Steam di *e-commerce* Shopee. Tujuan artikel ini adalah melakukan analisis bentuk pelanggaran yang terjadi akibat dari pelanggaran beberapa perjanjian, seperti Steam Subscriber Agreement yang merupakan perjanjian elektronik baku yang dibuat oleh Valve sebagai penyedia layanan Steam dan Syarat Layanan Shopee sebagai ketentuan penggunaan yang dibuat oleh penyedia layanan perdagangan Shopee sesuai dengan syarat perjanjian elektronik baku yang sah berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Temuan menunjukkan bahwa tindakan pelanggaran yang dilakukan oleh Penjual Shopee terkait penjualan akun *sharing* Steam dapat dikategorikan sebagai tindakan wanprestasi karena melanggar perjanjian Steam Subscriber Agreement dan Syarat Layanan Shopee dan perbuatan melawan hukum karena penjual menyembunyikan fakta terkait produk yang dijual. Tindakan penjualan akun *sharing* Steam tersebut berakibat penghapusan atau penutupan akun Steam yang dijual di Shopee dan juga akun Shopee milik Penjual yang terbukti melanggar ketentuan Syarat Layanan Shopee

Kata Kunci: Shopee, Steam Subscriber Agreement, Wanprestasi

1. Pendahuluan

Berkembangnya zaman dengan kemajuan internet yang semakin pesat membuat pola perdagangan yang awalnya hanya dilakukan secara tatap muka secara langsung berubah menjadi lebih cepat, praktis, efektif dan efisien dengan hadirnya perusahaan dan penyedia jasa layanan perdagangan secara daring tanpa tatap muka melalui teknologi komunikasi dan informasi yang semakin modern dengan munculnya *e-commerce* seperti Shopee. Kemunculan *e-commerce* seperti Shopee merupakan inovasi pada sektor perdagangan demi mendukung kegiatan jual beli dalam rangka mendorong perkembangan ekonomi Indonesia.¹

Kemajuan sektor perdagangan digital juga melahirkan beberapa pasar baru seperti industri game. Pada awalnya industri game hanya didominasi oleh permainan video konsol (Playstation, Nintendo, Xbox, dll) dengan sistem *Compact Disk* (CD), namun seiring dengan perkembangan internet yang semakin mudah diakses membuat jangkauan pasar industri game semakin luas dengan munculnya peredaran permainan video dalam bentuk digital.² Keberadaan industri game di Indonesia termasuk angin segar yang sangat berpotensi dapat meningkatkan ekonomi industri kreatif Indonesia. Kemajuan industri game dapat terlihat dengan munculnya penyedia jasa layanan perdagangan yang dikhususkan untuk mengedarkan permainan video secara legal seperti melalui *platform* Steam.

Steam merupakan penyedia jasa layanan penjualan permainan video terbesar yang didirikan oleh Valve Corporation dan dianggap sebagai awal dari kemunculan *platform* penjualan permainan video legal pertama di dunia.³ Valve Corporation telah secara resmi mendaftarkan Steam di Indonesia dengan nomor berita resmi merk (BRM) BRMA1317 pada Pangkalan Data Kekayaan Intelektual (PDKI) yang dipublikasi pada tanggal 15 Maret 2017. Valve Corporation (Steam) sebagai

¹ Ahmad Firmansyah, "Kajian Kendala Implementasi E-Commerce Di Indonesia Kajian Kendala Implementasi E-Commerce Di Indonesia Overview Of Implementation Constraints Of E-Commerce In Indonesia," *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi* 8, no. 2 (2017): 127–36, <https://media.neliti.com/media/publications/233789-kajian-kendala-implementasi-e-commerce-d-51b46c9d.pdf>.

² Abdurrahman Mulachela, Khairur Rizki, and Y A Wahyudin, "Analisis Perkembangan Industri Game Di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)," *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. December (2020): 32–51.

³ Frans Talu Pasaribu and Agus Kusnawan, "Pengaruh Pemasaran Secara Digital, Harga, DAN Promosi Summer Sale Di Platform Steam Terhadap Keputusan Pembelian E-Wallet Pada Steam," *Prosiding : Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 2 (2022): 1–10.

penyedia jasa layanan perdagangan permainan video memiliki ketentuan penggunaan layanan yang harus disetujui penggunaanya melalui Steam Subscriber Agreement. Steam Subscriber Agreement merupakan perjanjian kontrak elektronik (perjanjian baku) yang mengatur hak dan kewajiban pengguna layanan Steam. Dalam perjanjian tersebut Steam menjelaskan bahwa akun Steam bersifat pribadi dan tidak diperbolehkan digunakan untuk tujuan komersial baik diperjualbelikan, disewakan, atau dibagikan kepada orang lain.

Kemudahan yang ditawarkan dengan adanya *e-commerce* tidak lepas dari kekurangan yang timbul akibat dari kemajuan teknologi tersebut, salah satunya yaitu semakin mudahnya beredar produk ilegal dalam berbagai bentuk seperti produk permainan video ilegal dalam bentuk akun *sharing* Steam. Hal tersebut dapat terjadi karena masih terdapat banyak celah karena regulasi yang ada masih kurang memadai dalam menangani peredaran produk ilegal melalui perdagangan elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh Penjual dalam mengedarkan produk ilegal di *e-commerce* Shopee.⁴

Praktik penjualan akun *sharing* Steam pada platform *e-commerce* Shopee merupakan bentuk penjualan produk ilegal karena dalam praktiknya produk permainan video tersebut diedarkan dengan melanggar ketentuan penggunaan layanan Steam menurut Steam Subscriber Agreement. Jumlah Konsumen akun *sharing* Steam di Shopee terbilang kedalam kategori banyak, hal tersebut didorong oleh berbagai faktor seperti kurangnya wawasan mengenai permainan video yang merupakan produk yang dilindungi oleh undang-undang dan peraturan-peraturan lain dalam peredarannya, harga game jika membuat akun sendiri yang relatif mahal dibandingkan daya beli masyarakat, keinginan untuk mendapatkan suatu barang dengan cepat, serta kemudahan transaksi yang disediakan oleh *e-commerce* seperti Shopee.

Meskipun Steam Subscriber Agreement merupakan perjanjian kontrak elektronik (perjanjian baku) yang bersifat mengikat, pada praktik nya jual beli akun *sharing* Steam masih berlangsung secara luas meskipun telah diatur secara ketat di dalam Steam Subscriber Agreement. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan yuridis mengenai kedudukan Steam Subscriber Agreement dalam sistem hukum Indonesia serta konsekuensi hukum yang timbul bagi para pelaku (Penjual akun *sharing* Steam

⁴ Margaretha Rosa Anjani and Budi Santoso, "Urgensi Rekonstruksi Hukum E-Commerce Di Indonesia," *Law Reform* 14, no. 1 (2018): 89, <https://doi.org/10.14710/lr.v14i1.20239>.

di Shopee). Di satu sisi, Valve sebagai penyedia layanan memiliki hak untuk menegakkan perjanjiannya, sedangkan di sisi lain transaksi antar pengguna sering kali melibatkan unsur perdata, perlindungan konsumen, dan bahkan potensi tindak pidana jika disertai unsur penipuan atau pelanggaran data pribadi.

Kajian ini akan menganalisis bagaimana pelanggaran Steam Subscriber Agreement dalam praktik jual beli akun *sharing* Steam di e-commerce Shopee dapat dikategorikan sebagai bentuk Perbuatan Melawan Hukum (PMH) dan Wanprestasi menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), serta akibat hukum yang timbul dari pelanggaran Steam Subscriber Agreement dalam praktik jual beli akun *sharing* Steam di *e-commerce* Shopee.

2. Metodologi

Artikel ini merupakan jenis penelitian hukum doktrinal atau normatif yang menggunakan cara dengan meneliti bahan pustaka (*library based*). Penelitian ini bersifat preskriptif dengan menggunakan argumentasi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pendekatan yang digunakan dalam artikel ini adalah pendekatan perundang-undangan dengan menelaah berbagai peraturan perundang-undangan yang relevan dengan isu hukum yang akan dianalisis sehingga mendapat hasil akhir simpulan argumentasi hukum.

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis bahan hukum disertai penafsiran hukum yang mengutamakan logika sehingga menemukan hubungan sebab akibat yang terjadi⁵. Adapun yang menjadi bahan hukum primer adalah Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta peraturan lainnya. Bahan hukum sekunder yang digunakan yaitu buku, artikel, jurnal, serta bahan dari media internet yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.

⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2014).

3. Pelanggaran Steam Subscriber Agreement dalam Praktik Jual Beli Akun Sharing Steam di E-Commerce Shopee sebagai Bentuk Perbuatan Melawan Hukum (PMH) dan Wanprestasi Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

Sesuai dengan Pasal 1233 KUHPerdata, perikatan lahir karena suatu persetujuan atau karena undang-undang dan pada Pasal 1313 KUHPerdata dijelaskan juga bahwa persetujuan adalah perbuatan satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih. Steam Subscriber Agreement merupakan perjanjian elektronik baku yang sah berdasarkan KUHPerdata dan menurut Pasal 17 sampai dengan Pasal 20 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan disetujui nya Steam Subscriber Agreement saat Pengguna melakukan *registrasi* atau pendaftaran di awal pembuatan akun Steam hal tersebut selaras dengan Pasal 18 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, transaksi elektronik yang dituangkan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak⁶. Dimana setelah disetujui nya Steam Subscriber Agreement, Pengguna layanan Steam terikat pada klausula 1.C Steam Subscriber Agreement (REGISTRATION AS A SUBSCRIBER; APPLICATION OF TERMS TO YOU; YOUR ACCOUNT, ACCEPTANCE OF AGREEMENT: Your Account), dengan ketentuan bahwa:

"Your Account, including any information pertaining to it (e.g.: contact information, billing information, Account history and Subscriptions, etc.), is strictly personal. You may therefore not sell or charge others for the right to use your Account, or otherwise transfer your Account, nor may you sell, charge others for the right to use, or transfer any Subscriptions other than if and as expressly permitted by this Agreement (including any Subscription Terms or Rules of Use) or as otherwise specifically permitted by Valve. Furthermore, you must not use your Account to enable a violation of this Agreement by others, such as through their commercial use of Steam Content and Services" (Valve Corporation, 2025, Section 1.C).

Terjemahan: Akun Anda, termasuk segala informasi yang terkait dengannya (misalnya: informasi kontak, informasi penagihan, riwayat Akun, dan Langganan,

⁶ Dyah Ayu Artanti and Men Wih Widiatno, "KEABSAHAN KONTRAK ELEKTRONIK DALAM PASAL 18 AYAT 1 UU I.T.E DITINJAU DARI HUKUM PERDATA DI INDONESIA," *Journal Civitas Academy of Law* 1, no. 1 (2020): 88–98.

dll.), bersifat sangat pribadi. Oleh karena itu, Anda tidak boleh menjual atau memungut biaya dari pihak lain atas hak penggunaan Akun Anda, atau mentransfer Akun Anda dengan cara apa pun, dan Anda juga tidak boleh menjual, memungut biaya dari pihak lain atas hak penggunaan, atau mentransfer Langganan apa pun kecuali jika dan sebagaimana secara tegas diizinkan oleh Perjanjian ini (termasuk Ketentuan Langganan atau Aturan Penggunaan) atau sebagaimana secara khusus diizinkan oleh Valve. Selain itu, Anda dilarang menggunakan Akun Anda untuk memfasilitasi pelanggaran Perjanjian ini oleh pihak lain, seperti melalui penggunaan komersial Konten dan Layanan Steam oleh mereka.”

Klausula 1.C tersebut menjelaskan bahwa akun Steam bersifat pribadi, *non-transferable*, dan hanya boleh digunakan untuk kepentingan pribadi Pengguna saja. Klausul tersebut secara tegas melarang Pengguna untuk menjual, mengalihkan, atau membagikan akun kepada pihak lain. Diperjelas lagi dalam klausula 2.A (LICENSE: General Content and Services License) dengan ketentuan sebagai berikut:

“Steam and your Subscription(s) require the download and installation of Content and Services onto your computer. Valve hereby grants, and you accept, a non-exclusive license and right, to use the Content and Services for your personal, non-commercial use (except where commercial use is expressly allowed herein or in the applicable Subscription Terms). This license ends upon termination of (a) this Agreement or (b) a Subscription that includes the license. The Content and Services are licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in the Content and Services. To make use of the Content and Services, you must have a Steam Account and you may be required to be running the Steam client and maintaining a connection to the internet (Valve Corporation, 2025, Section 2.A).

Terjemahan: Steam dan Langganan Anda mengharuskan pengunduhan serta pemasangan Konten dan Layanan ke komputer Anda. Valve dengan ini memberikan, dan Anda menerima, lisensi dan hak non-eksklusif untuk menggunakan Konten dan Layanan untuk keperluan pribadi dan non-komersial Anda (kecuali jika penggunaan komersial secara tegas diizinkan dalam Perjanjian ini atau dalam Ketentuan Langganan yang berlaku). Lisensi ini berakhir pada saat berakhirnya (a) Perjanjian ini atau (b) Langganan yang mencakup lisensi tersebut. Konten dan Layanan dilisensikan, bukan dijual. Lisensi Anda tidak memberikan hak milik atau kepemilikan atas Konten dan Layanan. Untuk menggunakan Konten dan Layanan,

Anda harus memiliki Akun Steam dan mungkin diharuskan menjalankan klien Steam serta mempertahankan koneksi ke internet.

Klausula 2.A Steam Subscriber Agreement tersebut membahas terkait perintah penggunaan konten oleh Pengguna di dalam layanan Steam untuk digunakan secara pribadi dan tidak untuk dikomersilkan, kecuali penggunaan secara komersial tersebut telah secara jelas tercantum pada Steam Subscriber Agreement dan atau dalam ketentuan langganan yang berlaku.

Berdasarkan klausul-klausul tersebut, praktik jual beli akun *sharing* Steam di *e-commerce* Shopee secara jelas melanggar Steam Subscriber Agreement yang merupakan perjanjian baku antara pengguna layanan Steam dengan Valve Corporation. Karena Pengguna telah menerima kewajiban dalam perjanjian tersebut, praktik jual beli akun *sharing* Steam tersebut merupakan bentuk cidera janji yang memenuhi unsur wanprestasi sebagaimana diatur dalam Pasal 1243 KUHPerdata, yaitu adanya perjanjian yang sah, perbuatan cidera janji, serta adanya kelalaian atau kesengajaan dalam memenuhi kewajiban⁷. Berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata, Steam Subscriber Agreement merupakan perjanjian sah karena memenuhi kesepakatan (pengguna menerima ketentuan layanan Steam diawal membuat akun), kecakapan (pengguna berumur 18 tahun atau memiliki izin dari wali), suatu hal tertentu (akses layanan Steam), dan sebab yang halal (Steam merupakan *platform* resmi yang beroperasi di Indonesia). Perbuatan cidera janji yang dilakukan Penjual akun *sharing* Steam dilakukan secara terang-terangan dan melanggar ketentuan penggunaan akun Steam sesuai pada Klausul 1.C dan Klausul 2.A Steam Subscriber Agreement. Kelalaian atau kesengajaan yang dilakukan oleh Penjual Shopee yang sekaligus Pengguna layanan Steam dalam penjualan akun *sharing* Steam merupakan unsur kesengajaan karena dilakukan dengan nait untuk keuntungan ekonomi, sedangkan kelalaian dibuktikan dengan Pengguna layanan Steam yang mungkin tidak membaca atau mengabaikan ketentuan penggunaan akun di dalam Steam Subscriber Agreement.

Wanprestasi adalah istilah yang merujuk pada tidak dilaksanakannya prestasi dalam suatu perjanjian oleh debitur yang dalam hal ini debitur yang dimaksud adalah Pengguna layanan Steam. Terjadinya wanprestasi mengakibatkan kerugian kepada pihak lain (lawan dari pihak yang melakukan wanprestasi) yang pada

⁷ Muhammad Riandi, Nur Ridwan, and Yana Sukma Permana, "WANPRESTASI DAN AKIBATNYA DALAM PELAKSANAAN PERJANJIAN," *Jurnal Ilmu Hukum "The Juris"* VI, no. 2 (2022): 441–51.

permasalahan ini adalah Valve sebagai penyedia layanan Steam⁸. Karena terdapat kerugian yang dialami pihak lain, pihak yang melakukan wanprestasi (Pengguna) harus menanggung akibat dari pihak lawan (Valve). Akibat dari perbuatan tersebut, Valve berhak menuntut pemenuhan prestasi yang dalam hal ini hanya bisa berupa dengan penghentian pelanggaran oleh Pegguna, dan pembatalan perjanjian dengan penutupan, penghapusan atau penghentian akses akun Steam milik Pegguna secara permanen oleh Valve sebagai penyedia layanan Steam.

Penjual akun *sharing* Steam juga melakukan wanprestasi terhadap Ketentuan Syarat Layanan Shopee yang telah disetujui saat awal mendaftar untuk membuat akun agar dapat berjualan dengan menggunakan aplikasi Shopee. Hal tersebut dapat terjadi karena Syarat Layanan Shopee juga merupakan perjanjian baku elektronik yang sah. Shopee secara eksplisit melarang peredaran barang yang melanggar hukum pada Klausul 6.3 huruf (a), yang memuat

6.3. Anda setuju untuk tidak:

(a) mengunggah, memasang (posting), mengirimkan atau menyediakan Konten yang melanggar hukum, berbahaya, mengancam, kasar, melecehkan, mengkhawatirkan, meresahkan, berliku-liku, memfitnah, vulgar, cabul, mencemarkan, invasif terhadap privasi pihak lain, penuh kebencian, atau mengandung unsur SARA atau lainnya, termasuk tindakan lain yang melanggar ketentuan pada Panduan Komunitas Shopee atau panduan komunitas lainnya yang diterbitkan dari waktu ke waktu;

Produk akun *sharing* Steam yang diedarkan di Shopee merupakan barang yang terlarang karena melanggar ketentuan dalam Steam Subscriber Agreement yang memiliki kekuatan hukum yang sah. Akibat dari tindakan tersebut, Shopee berhak melakukan penutupan atau penghapusan akun Shopee Penjual yang terbukti melanggar ketentuan-ketentuan didalam Syarat Layanan Shopee tersebut.

Pelanggaran dalam praktik jual beli akun *sharing* Steam tersebut juga dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum (PMH) dengan berdasarkan pada Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPERdata) karena menimbulkan kerugian kepada orang lain, yaitu kerugian bagi Valve Corporation atau Pihak ketiga seperti hilangnya kendali atas lisensi konten di dalam layanan

⁸ Niru Anita Sinaga and Nurely Darwis, "WANPRESTASI DAN AKIBATNYA DALAM PELAKSANAAN PERJANJIAN," *Jurnal Mitra Manajemen* V, no. 2 (2020): 43–57.niru

Steam, kerugian ekonomi, risiko keamanan akun, atau kerugian yang dialami pembeli akun *sharing* Steam di *e-commerce* Shopee akibat penipuan produk, dimana ketika Pembeli kemudian kehilangan akses karena Valve menangguhkan atau menutup akun tersebut, pembeli mengalami kerugian secara langsung dari segi ekonomi meskipun pembeli tidak memiliki hubungan kontraktual secara langsung dengan penjual atas Steam Subscriber Agreement. Penjual pada umumnya juga menyembunyikan fakta bahwa akun dapat ditangguhkan kapan saja oleh Valve, pembeli tidak memiliki hak penuh atas akun secara hukum akibat dari pelanggaran Steam Subscriber Agreement. Dalam hal tersebut tindakan Penjual dapat dikategorikan sebagai tindakan penipuan berdasarkan Pasal 1321 hingga Pasal 1328 KUHPerdara, yang secara bersamaan juga melanggar Klausul 36 Syarat Layanan Shopee terkait tindakan penipuan atau aktivitas yang mencurigakan.

4. Kesimpulan

Steam Subscriber Agreement dan Syarat Layanan Shopee merupakan perjanjian elektronik baku yang sah menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada praktik jual beli akun *sharing* Steam di *e-commerce* Shopee, penjual melakukan tindakan wanprestasi dikarenakan produk akun *sharing* Steam yang dijual merupakan produk yang melanggar ketentuan penggunaan akun berdasarkan Steam Subscriber Agreement. Penjual di Shopee juga melakukan wanprestasi terkait larangan penjualan barang yang melanggar hukum didalam Syarat Layanan Shopee. Berdasarkan Pasal 1321 sampai Pasal 1328 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara), Pelanggaran yang dilakukan Penjual tersebut juga dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum (PMH) dikarenakan Penjual menyembunyikan fakta terkait produk yang dijual, dimana tindakan penipuan juga telah dilarang di dalam Syarat Layanan Shopee yang telah disetujui oleh Penjual di awal pembuatan akun Shopee. Akibat dari tindakan tersebut, Valve sebagai penyedia layanan Steam dapat menutup atau menghapus akun Steam yang diperjualbelikan tersebut secara permanen dan Shopee sebagai penyedia layanan perdagangan dapat menghapus atau menutup permanen akun Penjual Shopee yang terbukti melanggar ketentuan Syarat Layanan Shopee.

Referensi

- Anjani, Margaretha Rosa, and Budi Santoso. "Urgensi Rekonstruksi Hukum E-Commerce di Indonesia." *Law Reform* 14, no. 1 (2018): 89. <https://doi.org/10.14710/lr.v14i1.20239>.
- Artanti, Dyah Ayu, and Men Wih Widiatno. "Keabsahan Kontrak Elektronik dalam Pasal 18 Ayat 1 UU I.T.E Ditinjau dari Hukum Perdata di Indonesia." *Journal Civitas Academy of Law* 1, no. 1 (2020): 88–98.
- Firmansyah, Ahmad. "Kajian Kendala Implementasi E-Commerce di Indonesia Kajian Kendala Implementasi E-Commerce di Indonesia Overview of Implementation Constraints of E-Commerce in Indonesia." *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi* 8, no. 2 (2017): 127–36. <https://media.neliti.com/media/publications/233789-kajian-kendala-implementasi-e-commerce-d-51b46c9d.pdf>.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Mulachela, Abdurrahman, Khairur Rizki, and Y. A. Wahyudin. "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)." *Indonesian Journal of Global Discourse* 2 (December 2020): 32–51.
- Pasaribu, Frans Talu, and Agus Kusnawan. "Pengaruh Pemasaran secara Digital, Harga, dan Promosi Summer Sale di Platform Steam terhadap Keputusan Pembelian E-Wallet pada Steam." *Prosiding: Ekonomi dan Bisnis* 2, no. 2 (2022): 1–10.
- Riandi, Muhammad, Nur Ridwan, and Yana Sukma Permana. "Wanprestasi dan Akibatnya dalam Pelaksanaan Perjanjian." *Jurnal Ilmu Hukum "The Juris"* 6, no. 2 (2022): 441–51.
- Shopee. "Syarat Layanan Shopee." November 3, 2025. <https://help.shopee.co.id/portal/4/article/71187-Syarat-Layanan-Shopee>.
- Sinaga, Niru Anita, and Nurlely Darwis. "Wanprestasi dan Akibatnya dalam Pelaksanaan Perjanjian." *Jurnal Mitra Manajemen* 5, no. 2 (2020): 43–57.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Valve Corporation. "Steam Subscriber Agreement." November 18, 2025. https://store.steampowered.com/subscriber_agreement.