

## ANALISIS PENEGAKAN HUKUM PERETASAN SITUS WEBSITE OLEH SINDIKAT JUDI ONLINE

HABIL MA'RUF MANSUR, LISTYOWATI SUMANTO

Magister Ilmu Hukum Universitas Ekasakti  
habilmarufmansur@gmail.com, listyowati@trisakti.ac.id

**Abstract:** *This article aims to examine law enforcement regarding website hacking carried out by online gambling syndicates, which is increasingly common in relation to website hacking crimes. Hacking is included in cybercrime. In some hacking cases, the settings and legal consequences have not been explained in detail. Therefore, the formulation of the problem is how to enforce the law against hacking crimes committed by online gambling syndicates. The research method uses a normative legal research type and is descriptive. Normative dialysis secondary data. Drawing conclusions using deductive logic. The research results show that hacking of websites by online gambling syndicates is included in the category of cybercrime and violates the ITE Law, the Criminal Code and can be processed in the legal realm. There are several obstacles in the law enforcement process because the perpetrators use unclear identities (manipulative), use new methods to carry out their actions, and the devices or technology used are increasingly sophisticated.*

**Keywords:** *Hacking, Online Gambling Syndicates, Law Enforcement, Websites.*

**Abstrak:** Tulisan ini bertujuan mengkaji penegakan hukum terhadap peretasan situs website yang dilakukan oleh sindikat judi online, yang semakin marak terjadi terkait kejahatan peretasan situs website. Peretasan termasuk dalam kejahatan dunia maya (cybercrime). Dalam beberapa kasus peretasan belum secara rinci menjelaskan pengaturan, dan akibat hukumnya. Oleh karena itu, rumusan masalahnya, bagaimana penegakan hukum terhadap kejahatan peretasan yang dilakukan oleh sindikat judi online. Metode penelitian menggunakan tipe penelitian hukum normatif dan bersifat deskriptif. Data sekunder dialaisis secara normatif. Penarikan kesimpulan menggunakan logika deduktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peretasan situs website oleh sindikat judi online termasuk dalam kategori kejahatan dunia maya (cybercrime) dan melanggar UU ITE, KUHP serta dapat diproses ke ranah hukum. Terdapat beberapa kendala dalam proses penegakan hukumnya karena para pelaku menggunakan identitas yang tidak jelas (manipulatif), menggunakan cara baru dalam melancarkan aksinya, dan perangkat atau teknologi yang digunakan semakin canggih.

**Kata Kunci:** Peretasan, Sindikat Judi Online, Penegakan Hukum, Situs Website.

### A. Pendahuluan

Pada dasarnya teknologi dan internet merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah dan sesuatu hal yang bersifat netral, dalam arti bahwa teknologi tersebut memiliki konsekuensi tersendiri bagi kehidupan sehari-hari tergantung bagaimana kita mengolah dan menggunakannya. Kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang teknologi dan jaringan (internet) saat ini juga dapat membuat berbagai jenis dan bentuk kejahatan yang semakin canggih, beragam dan rumit sehingga memudahkan seseorang (pelaku kejahatan) dalam melakukan aksinya melalui teknologi ditambah dengan jaringan internet yang memadai. Pada zaman seperti sekarang ini, istilah peretas (*hacker*) sudah menjadi istilah yang sering kita dengar dalam lingkup kehidupan kita sehari-hari. Peretas adalah seseorang yang

menggunakan media teknologi dan jaringan internet yang menyusup ke dalam jaringan server (situs website) seseorang atau lembaga tanpa izin, dimana mereka bisa mengambil, mengubah, hingga menghilangkan data pada server yang diretas.

Tindakan peretasan yang dilakukan oleh seorang *hacker* terhadap media sosial atau dunia maya termasuk ke dalam tindakan kejahatan baru dibanding tingkat konvensional lainnya. Penegakan terhadap peretasan di Indonesia masih belum mencerminkan penegakan hukum yang efektif dan maksimal meski Indonesia telah memiliki aturan sebagai dasar pengaturannya, tertuang dalam UU Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang kemudian sekarang diubah lagi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Dari beberapa hasil temuan kasus peretasan yang terjadi di Indonesia, ditemukan bahwa sekitar 855 laman atau website berhasil (sindiket judi *online*) retas, dimana para pelaku melakukan peretasan dengan cara '*defacing*' atau menambah *subdomain* pada laman website. Dari 855 situs website yang mereka bobol, itu kurang lebih sekitar 500 laman milik instansi pemerintah daerah, dengan "*uniform recourse locator*" (URL) go.id dan 355 laman pendidikan dengan URL ac.id. Kasus peretasan situs website tidak hanya dilakukan oleh sindiket judi *online*, tetapi juga perorangan maupun kelompok dan pihak-pihak terkait misalnya yang baru terjadi belakangan ini, di situs website Bank Syariah Indonesia, pembobolan data Kominfo, data Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Kesehatan, peretasan website Kejaksaan Agung RI, pencurian data Kepolisian Republik Indonesia (Polri), pembobolan website Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR RI) dan seterusnya.

Dalam kajian sebelumnya yang ditulis oleh Pika Sari dan kawan-kawan dalam jurnalnya, hanya membahas pada alur/proses terjadinya peretasan, belum menjelaskan secara rinci mengenai pengaturan dan penegakannya, walaupun dalam tulisannya sebagian sudah ada peraturan yang dijelaskan, namun belum utuh. Sedangkan perbedaannya dalam kajian penulis sekarang, lebih membahas bagaimana peretasan itu bisa terjadi. Selain itu, sebagian besar artikel jurnal nya lebih banyak membahas peretasan secara umum dan hanya fokus pada aspek teknis peretasan, sedangkan kajian ini lebih fokus dan menekankan pada peretasan yang dilakukan oleh sindiket judi *online*. Walaupun secara umum, terkait peretasan sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan memiliki irisan dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang melihat dari sisi kasus perjudiannya, namun persoalan peretasan masih kerap kali terjadi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek hukum, pengaturan, kendala dan dampak sosial terkait penanganan kejahatan peretasan yang dilakukan oleh sindiket judi *online*, fokus utamanya ialah untuk memahami bagaimana hukum dan penegakannya diterapkan, tantangan yang dihadapi serta rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap persoalan semacam ini. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dan mendalam tentang bagaimana sindiket judi *online* beroperasi dan melakukan peretasan, dimana hal tersebut merupakan bentuk kejahatan dunia maya (*cyber crime*) yang kompleks dan sering kali terorganisir dengan baik, juga sebagai penguatan kebijakan dan strategi penegakan hukum kedepan dalam menghadapi kejahatan *cyber* yang terus berkembang, terutama yang terkait dengan peretasan

yang dilakukan oleh sindikat judi *online*.

Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kebijakan, penanganan dan penegakan hukum yang lebih efektif dan komprehensif dalam melawan kejahatan dunia maya, khususnya terkait dengan peretasan situs website. Oleh karena itu identifikasi masalahnya adalah bagaimana pengaturan kejahatan peretasan (*cybercrime*) dan bagaimana penegakan hukum terhadap peretasan yang dilakukan sindikat judi *online* ?

## B. Metodologi Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan penelitian hukum normatif dan bersifat deskriptif yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder, seperti peraturan perundang-undangan, buku, jurnal, putusan pengadilan, teori hukum, dan pendapat para sarjana. Teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan. Data hasil penelitian ini dianalisis secara kualitatif, artinya data kepustakaan dan hasil wawancara dianalisis secara mendalam, holistik, dan komprehensif. Penggunaan metode analisis secara kualitatif didasarkan pada pertimbangan, yaitu pertama, data yang dianalisis beragam, memiliki sifat dasar yang berbeda antara satu dengan lainnya, serta tidak mudah untuk dikuantitatifkan. Kedua, sifat dasar data yang dianalisis adalah menyeluruh (*comprehensive*) dan merupakan satu kesatuan bulat (*holistic*). Hal ini ditandai dengan keaneka ragamannya data serta memerlukan informasi yang mendalam (*indepth information*). Penarikan kesimpulan menggunakan logika deduktif atau selogisme yaitu proses berpikir yang dimulai dari hal-hal umum dan berakhir pada hal-hal khusus.

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Pengaturan Kejahatan Peretasan (*Cybercrime*)

Salah satu istilah paling dikenal dalam bidang keamanan siber yakni "peretasan", dimana peretasan menggambarkan tindakan intrusi yang berkaitan dengan pemanfaatan sistem komputer atau jaringan pribadi tanpa izin yang sah. Konsep peretasan biasanya diidentifikasi melalui istilah "peretas" yang merujuk pada orang-orang yang memiliki keahlian di bidang sistem komputer dan teknologi informasi. Mereka menggunakan wawasan teknis yang dimiliki untuk mengatasi kendala keamanan dalam sebuah sistem dengan metode yang tidak konvensional dan sering kali berisiko. Peretasan, atau tingkah laku yang biasanya diasosiasikan dengan banyak peretas, umumnya dipandang setara dengan serangan siber dan tindakan berbahaya atau yang berpotensi mengancam lainnya. Kendati demikian, istilah "peretas" dan "penyerang" tidak selalu dapat saling menggantikan, karena ada beberapa jenis peretasan yang memiliki tujuan etis dan bersifat penelitian. Namun, risiko peretasan adalah isu penting yang tidak dapat diabaikan dalam situasi apapun, terutama yang berhubungan dengan upaya pencegahan kejahatan siber dan perlindungan terhadap pelanggaran data.

Perkembangan zaman yang semakin maju tidak lepas dari era globalisasi sebagai arah kemajuan suatu bangsa di setiap negara, hal ini merupakan arah dan tuntutan zaman yang terus berkembang dan maju, sesuai dengan arus modern yang tidak dapat dihindari bagaimanapun kemajuan suatu bangsa mengikuti prinsip globalisasi ukuran perkembangan peradaban. Sehingga, informasi berbasis komputer berkembang sangat pesat di tengah masyarakat, kemudian merasakan kemudahan dari perkembangan teknologi ini, masyarakat tidak perlu pergi ke pasar atau pusat perbelanjaan, karena barang akan datang sesuai pesanan online melalui jaringan informasi dan teknologi, meskipun perkembangan teknologi sangat

cepat dan pesat, namun tidak selamanya dimanfaatkan untuk hal yang positif tetapi sering kali digunakan untuk hal-hal negatif.

Persoalan kejahatan *cyber* jika dianalisis lebih lanjut, istilah *cybercrime* atau kejahatan dunia maya merujuk pada tindakan kriminal yang terjadi di internet, termasuk serangan terhadap fasilitas umum dan data pribadi yang sensitif atau rahasia yang merusak keseimbangan dalam kebenaran data dan informasi. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika harian Kompas pada 9 Juni 2012 mencatat bahwa Indonesia memiliki tingkat kejahatan dunia maya terbesar di dunia. Model kejahatan tersebut terbagi menjadi kejahatan *offline*, semi *online* dan *cyber crime*. Setiap tindakan memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri. kejahatan tersebut sering kali dilakukan atas dua alasan, yaitu motif intelektual dan motif ekonomi. Motif intelektual melibatkan kejahatan hanya untuk kepuasan sendiri, dengan penggunaan teknologi informasi yang canggih.

Sementara itu, motif ekonomi melibatkan tindakan kejahatan untuk mencari keuntungan pribadi atau kelompok yang merugikan orang lain secara ekonomi. Kejahatan *cyber sabotage* juga termasuk dalam hal ini. Sebuah jenis kejahatan baru yang dimulai dengan membuat gangguan, merusak, atau menghancurkan data, program komputer, atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Arya Vedakrana, merupakan seorang pakar industri, menyatakan bahwa *cyber crime* merupakan ancaman yang paling ditakuti oleh hampir semua industri besar di dunia. Setidaknya, variasi modus kejahatan yang dimainkan mencakup pos jaringan berbahaya, fitnah sosial, informasi konsumen, *hacking*, serta bocornya sistem perusahaan seperti nomor kartu dan rahasia industri. Kedua, kejahatan tersebut mengancam keselamatan ekonomi, sistem sosial, dan lainnya. Karena internet adalah tempat di mana ruang diskursif tanpa ada batasan dan mengacu pada pasar bebas gagasan. Ketika semua orang memiliki kebebasan untuk memberikan komentar dan berbagi ide tanpa batas, maka itu adalah awal dari penyebaran kejahatan, dan itu bisa saja melalui peretasan. Karena kebebasan akan memunculkan pola kejahatan baru, dan begitupun seterusnya.

Secara umum, dampak positif dari penggunaan internet adalah kemudahan komunikasi secara global, pertukaran data melalui mesin pencari (*search engine*), dan akses informasi cepat, mudah dan akurat di berbagai bidang seperti pendidikan, kebudayaan dan perdagangan. Meskipun demikian, setiap kemajuan memiliki potensi resiko kecurangan atau kejahatan. Kejahatan sangat terkait dengan perkembangan masyarakat. Semakin berkembangnya masyarakat, maka kejahatan juga akan semakin meningkat seiring dengan kemajuan tersebut.

Peluang besar dapat terjadi di dunia internet yang tanpa batas negara. (*borderless*) sering disebut sebagai kejahatan dunia maya (*cyber crime*). Dalam perkembangannya, *cyber crime* ini juga telah melampaui batas negara. Pelaku kejahatan dunia maya dapat melakukan tindakan kriminal di berbagai lokasi dan merugikan korban di seluruh dunia. Pencegahan dan pemberantasan tindak pidana berbasis internet (*cyber crime*) bersifat transnasional dan ditandai oleh teknologi informasi dan komunikasi yang memerlukan harmonisasi regulasi tindak pidana dalam dunia maya dapat di hukum secara aturan pada tingkat nasional di negara masing-masing di seluruh dunia.

Regulasi mengenai *cyber crime* dalam hukum nasional menjadi kompleks dikarenakan berkaitan dengan yurisdiksi negara-negara lain. Sayangnya, regulasi *cybercrime* di Indonesia masih belum cukup representatif dalam peraturan undang-undang. Hal ini berdampak pada hukum pidana materiil dan formal. Pertumbuhan teknologi yang cepat tanpa diikuti perkembangan hukum menyebabkan melemahnya sistem hukum yang ada. Para

pelaku tindak kejahatan *cyber crime* dalam hal ini tindakan peretasan perlu dikenakan kriminalisasi untuk dapat diproses secara hukum. Regulasi hukum internet (*cyber law*) tidak cukup untuk menindak pelaku kejahatan di dunia maya. Konvensi Dewan Eropa 2001 atau Konvensi Budapest dapat digunakan untuk menyelaraskan hukum nasional, meskipun belum diratifikasi oleh Indonesia. Tetapi, minimal konvensi tersebut bisa dimanfaatkan untuk kepentingan penegakan hukum di Indonesia.

Setiap tindak pidana *cyber crime* dapat dijerat dengan pasal-pasal yang ada dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang lama, sementara berlaku dalam Buku II yang mengatur tentang kejahatan, Buku III mengatur tentang pelanggaran maupun kejahatan yang dilakukan *cyber crime* dalam Pasal 363 KUHP tentang pembajakan, Pasal 378 tentang penipuan, Pasal 362 tentang pencurian, sedangkan KUHP yang baru yakni Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) baru akan berlaku pada tahun 2026. Keterbatasan cakupan KUHP ini masih terbatas sehingga dibuatlah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang terdapat pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang secara umum mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Namun setelah perubahan UUI TE dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan sekarang berubah lagi menjadi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Adapun pengertian dari informasi elektronik pada UU ITE adalah kumpulan data elektronik yang tidak terbatas hanya pada tulisan, gambar, suara, desain, email dan sebagainya yang diolah dan memiliki arti atau dapat dipahami bagi orang yang dapat memahaminya hal ini tertuang jelas dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, namun terkait peretasan itu tidak hanya dalam UU ITE saja tetapi juga diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

## 2. Penegakan Hukum Terhadap Peretasan Yang Dilakukan Sindikat Judi Online

Upaya pencegahan kejahatan sebenarnya merupakan upaya yang berkesinambungan. Dengan kemajuan peradaban manusia dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai kejahatan berdimensi baru, termasuk *cyber crime*, bermunculan. Sehingga diperlukan tindakan untuk menjamin ketertiban sosial. Dari segi hukum, upaya ini dilaksanakan melalui hukum pidana. Hukum pidana diharapkan dapat menjamin keselamatan masyarakat. Namun, mengingat perkembangan masyarakat, hukum pidana tidak selalu bisa merespon dampak negatif kejahatan, meskipun teknologi yang membawa perubahan sosial berkembang pesat. Meskipun terdapat beberapa prediktabilitas dalam perkembangan sosial, hukum pidana merupakan produk sejarah spesifik yang beroperasi berdasarkan logika yang mendasari sejarah. Menanggapi tuntutan dan tantangan komunikasi global di dunia maya, diharapkan adanya landasan hukum yaitu peraturan perundang-undangan yang menangani kerugian berwujud dan tidak berwujud.

Sindikat judi *online* yang disergap di apartemen di Grogol Petamburan, Jakarta Barat, pada 4 Juli telah meretas 855 situs pemerintah dan lembaga pendidikan. Peretasan dilakukan dengan "*defacing*" untuk disewakan kepada bandar judi *online* di Kamboja. Mayoritas situs yang diretas adalah situs pemerintah daerah dan lembaga pendidikan dengan sistem keamanan yang lemah. Ada 500 situs dengan URL go.id dan 355 situs dengan URL ac.id. Para pelaku melakukan aksinya dengan cara *Search Engine Optimization* (SEO) untuk meningkatkan tampilan situs agar muncul di halaman pertama *Google* dan menarik pemain

judi online. Mereka menyewakan situs tersebut dengan harga yang bervariasi, mulai dari Rp 3 juta sampai dengan Rp 20 juta per hari, tergantung dari kunjungan dan permainan judi.

Kebijakan mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang saat ini terus mengalami perubahan sampai dua kali, menurut penulis menunjukkan adanya kebingungan dan ketidakjelasan hukum yang diakibatkan adanya kebingungan dalam penggunaan aturan hukum mana yang akan digunakan, dalam hal ini terhadap penegakan peretasan situs website oleh sindikat judi *online*.

Dalam analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa jelas tindakan semacam ini dilarang karena merugikan beberapa pihak, dan secara jelas dan nyata telah melanggar aturan hukum yang berlaku, yakni Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang diubah kedua kalinya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dimana perbuatan semacam ini dapat dijerat dengan menggunakan Pasal 30 ayat (1), (2) dan (3) dengan sanksi pidana penjara paling lama 6 Tahun dan/atau denda paling banyak 600 jt berdasarkan Pasal 46 ayat (1), (2) dan (3) UU ITE. Selain itu, pelaku juga dapat dikenakan Pasal 45 ayat (3) *juncto* Pasal 27 ayat (2) UU ITE baru dan/atau Pasal 303 KUHP tentang Perjudian, dengan ancaman hukuman pidana maksimal 10 tahun penjara.

Dalam perjalanannya, walaupun sudah ada landasan hukum yang mengatur terkait masalah peretasan sebagaimana yang sudah dijelaskan di atas, namun pada kenyataannya masih ditemukan beberapa kendala yang mengakibatkan masalah terkait penegakan hukum terhadap peretasan situs website sulit ditegakkan. Hal itu karena terdapat masalah dalam proses penegakan hukumnya, seperti misalnya para pelaku menggunakan identitas yang tidak jelas (manipulatif) dan pelaku menggunakan metode atau cara baru dalam setiap melancarkan aksinya, sehingga dalam mencari tahu data, kebenaran serta penyelesaiannya sedikit memiliki hambatan, ditambah perangkat atau teknologi yang mereka gunakan semakin hari semakin canggih, atau juga bisa dari struktur aparat penegak hukumnya sendiri yang mungkin kurang paham akan alur atau proses dalam pemeriksaan, penyelidikan, sampai pada masalah memahami (menafsirkan) aturan hukumnya, atau bisa saja terdapat pemain atau orang dibalik layar yang mengatur ini semua, hal itu bisa saja terjadi. Harusnya dalam mengatasi masalah ini semua pihak dapat saling berjibaku atau bekerja keras satu sama lain, baik pemerintah, aparat, lembaga-lembaga terkait dan masyarakat agar penanganannya lebih maksimal, bersinergi dan efektif.

#### **D. Penutup**

Berdasarkan kajian tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peretasan situs website oleh sindikat judi *online* merupakan tindak kejahatan yang dilarang oleh Negara karena dapat merugikan beberapa pihak, dan tindakan peretasan sudah jelas telah melanggar ketentuan yang berlaku yakni berdasarkan pada UU ITE dan/atau KUHP serta dapat ditindaklanjuti serta diproses ke ranah hukum yang lebih lanjut. Hal itu disebabkan karena perbuatan tersebut termasuk dalam kategori kejahatan dunia maya (*cybercrime*) yang merupakan suatu tindakan kejahatan yang berkaitan dengan komputer maupun perangkat jaringan yang digunakan, yang mana biasanya kejahatan ini dilakukan secara online. Dalam proses kajiannya juga ditemukan bahwa terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam proses penegakannya seperti para pelaku menggunakan identitas yang tidak jelas

(manipulatif) dan pelaku menggunakan metode atau cara baru dalam melancarkan aksinya, sehingga dalam mencari tahu data, kebenaran serta penyelesaiannya sedikit memiliki hambatan, ditambah perangkat atau teknologi yang mereka gunakan semakin hari semakin canggih.

### Daftar Pustaka

- Benny Cahyadi, Erdy Gian Gara, Putra Pratama, Ginanjar Fitriadi, Arwansa, and Dwi Satya Arian. "Hacker Anak Dalam Perspektif Teori Differential Association: Studi Kasus Peretasan Situs Pengadilan Negeri Kabupaten Konawe." *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora* 8, no. 1 (2024): 1–12. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v8i1.3588>.
- Hutagalung, Lusya Najwa Vesca. "Aspek Hukum Dalam Kasus Cybercrime Di Indonesia." *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 6, no. 6 (2024): 1–10.
- Meinarni, N P S. "Tinjauan Yuridis Cyber Bullying Dalam Ranah Hukum Indonesia." ... : *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5 (2019): 577–93. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/225>.
- Risky Sykur, Sindikat judi di Jakbar retas 855 situs pemerintah dan. "No Title." risky syukur, 2024. <https://www.antaraneews.com/berita/4194933/sindikat-judi-di-jakbar-retas-855-situs-pemerintah-dan-pendidikan>.
- Proofpoint. "Apa Itu Peretasan?" Proofpoint, 2024. <https://www.proofpoint.com/au/threat-reference/hacking>.
- Rahayu, Selviana Teras Widy. "Penegakan Hukum Perjudian Online Menurut Undang-Undang ITE." *Rechtsregel: Jurnal Ilmu Hukum* 5, no. 2 (2023): 137. <https://doi.org/10.32493/rjih.v5i2.27599>.
- Ratia Kartika Dewi, Serafica Gischa. "Kejahatan Dunia Maya Atau Cybercrime," 2023. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/07/13/220000469/7-jenis-kejahatan-dunia-maya-atau-cyber-crime?page=all>.
- Saleh, Abd. Rahman. "Perlindungan Data Pribadi Dalam Perspektif Kebijakan Hukum Pidana." *HUKMY: Jurnal Hukum* 1, no. 1 (2021): 91–108.
- Sari, Pika, M. Arief Amrullah, Efendi Setyawan, and Totok Yanuarto. "The Application of Criminal Sanctions to Law Enforcement Officers Involved in Online Gambling, from the Perspective of Legal Positivism." *Indonesian Journal of Innovation Studies* 25 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.21070/ijins.v25i.977>.
- Singgi, I Gusti Ayu Suanti Karnadi, I Gusti Bagus Suryawan, and I Nyoman Gede Sugiarta. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Peretasan Sebagai Bentuk Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)." *Jurnal Konstruksi Hukum* 1, no. 2 (2020): 334–39. <https://doi.org/10.22225/jkh.2.1.2553.334-339>.
- Sun, Ansell. "'Kejahatan Cybercrime Menurut UU ITE", *Jurnal Arjuna : Aplikasi Riset Jaringan Dan Komputer* 1, no. 1 (2023): 7–11.
- Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, 2001, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, (Jakarta: Rajawali Pers), hal 13-14.
- Vinet, Luc, and Alexei Zhedanov. "Uu Ite Nomor 19 Tahun 2016." *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 287.
- Yulianto, Muhammad, Guntari -Sekolah Titiek, Ilmu Tinggi, Iblam Hukum, and Titiek Guntari. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 3281–87. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3334/pdf/8333>.