

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era millenium saat ini, perkembangan teknologi baik secara sadar maupun tidak telah memberikan kemudahan bagi manusia dalam berbagai bidang, ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat, teknologi dan informasi dibutuhkan manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia sehingga menjadi lebih *efektif* dan *efesien* contohnya dalam bidang perniagaan atau jual-beli. Salah satu bentuk inovasi dalam teknologi komunikasi adalah internet (*interconnection networking*) yang merupakan sebuah sistem global yang menghubungkan seluruh jaringan komunikasi yang ada didunia baik dilakukan melalui komputer maupun ponsel. Inovasi tersebut memanfaatkan kemajuan perangkat komunikasi seperti telepon dan satelit yang menggunakan internet dalam melakukan hubungan komunikasi yang mana telah memasuki berbagai aktivitas manusia baik dalam sektor sosial, budaya, ekonomi, bisnis dan hiburan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, perdagangan yang awalnya dilakukan dengan bertemu langsung dan bertatap muka antar para pihak yang berkepentingan juga mengalami perubahan. Awalnya perdagangan dilakukan langsung bertatap muka dengan para pihak kemudian melakukan suatu kesepakatan tentang apa yang akan disepakati, kemudian proses cara perdagangan mengalami perkembangan dimana suatu perikatan dapat dilakukan melalui dunia maya (*cyberspace*).

Internet sebagai bukti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi memungkinkan kita melakukan pertukaran informasi dengan siapa pun dan di manapun orang tersebut berada tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (*borderless world*). Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia<sup>1</sup>. Penggunaan teknologi modern sebagai alat bantu untuk memperlancar kegiatan usaha manusia merupakan kebutuhan yang tidak bisa dihindari lagi. Salah satu bentuk penggunaan teknologi yang nyata adalah tingginya pengguna *electronic commerce* (*E-commerce*). Berdasarkan definisinya *E-commerce* adalah menggunakan internet dan komputer dengan *browser web* untuk mengenalkan, menawarkan, membeli dan menjual produk<sup>2</sup>. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen *inventori otomatis* dan sistem pengumpulan data *otomatis*<sup>3</sup>. Pengertian umum terkait *E-commerce* merupakan perdagangan yang dilakukan melalui media internet. Menurut jenisnya di dalam *website E-Commerce* terbagi 2 (dua) jenis, yaitu<sup>4</sup> :

1. Iklan baris, *platform* ini berfungsi untuk memasang barang atau *item* yang akan dijual secara gratis dengan kuantitas kecil (*bussines to consumer*).

---

<sup>1</sup>Pengertian teknologi, diakses pada tanggal 13 maret 2018 pukul 20.49 WIB dari <https://id.wikipedia.org/wiki/teknologi>

<sup>2</sup> Heru Susilo Riyadi, Implementasi E-Commerce sebagai media penjualan media online, *jurnal administrasi bisnis volume 29*, Universitas Brawijaya, 2015, Hlm 2.

<sup>3</sup>Pengertian *E-Commerce*, diakses pada tanggal 13 maret pukul 21.36 WIB dari [https://id.wikipedia.org/wiki/perdagangan\\_elektronik](https://id.wikipedia.org/wiki/perdagangan_elektronik)

<sup>4</sup> Mahir Pradana, klasifikasi jenis-jenis bisnis E-Commerce di Indonesia, *jurnal neo-bis, volume 9 No. 2*, Universitas Telkom Bandung, 2015, Hlm 37.

2. *Online marketplace* berfungsi tidak hanya membantu mempromosikan barang yang akan dijual, tapi juga memfasilitasi cara transaksi uang secara elektronik (*consumer to consumer*).

Saat ini Orang-orang terutama remaja memiliki ketertarikan didunia hiburan sebagai sarana menghibur diri namun terbatas tempat dan waktu bisa menjadikan internet sebagai media permainannya. Melihat perkembangan teknologi dan informasi tersebut dan juga kebutuhan manusia yang menginginkan hiburan maka salah satu usaha yang dilakukan oleh pengusaha atau produsen adalah menciptakan *game online*.

Pengguna *game online* di Indonesia setiap tahunnya mengalami pertumbuhan yang sangat signifikan, bahkan Indonesia menjadi target perusahaan pengembang *game online*, berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia atau yang disebut APJII, pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa dari 262 juta jiwa penduduk Indonesia, dan pemanfaatan internet untuk pengguna *game online* sebesar 54.13%<sup>5</sup>. *Game online* merupakan sebuah *video game* yang dimainkan lewat sebuah bentuk jaringan komputer, Jaringan ini biasanya adalah internet ataupun teknologi yang setara dan dapat menghubungkan jaringan pemain dengan yang lainnya<sup>6</sup>. Secara umum *game* dimainkan secara *offline*, namun dengan perkembangan teknologi dengan munculnya internet *game* dimainkan secara *online* di mana para *player* (pemain) yang ingin

---

<sup>5</sup> Laporan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2017.

<sup>6</sup> Gerry F. Kapoh, *Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online*, Jurnal Holistik Tahun VIII no. 15, 2015, Hlm 5.

memainkan *game online* membutuhkan koneksi internet, karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama oleh pemain lain yang berasal dari daerah, kota, bahkan dari negara lain. Koneksi internet player juga diharuskan untuk membuat akun dengan cara melakukan registrasi kepada perusahaan penyedia jasa *game online* tersebut, saat pengguna akan masuk ke dalam *game online* pengguna memasukan *username* dan *password* sesuai data yang sudah diregistrasi. Fungsi akun ini sebagai data dan identitas pribadi pemain, pada dasarnya akun ini sebagai bukti dari suatu bentuk akibat hukum dari suatu perjanjian. Salah satunya *game online* yang sedang banyak diminati oleh semua kalangan adalah *Mobile Legend* ini dibuktikan dengan angka mencapai 100 juta unduhan.

Tingginya penggemar *game online Mobile Legend* merupakan fenomena baru yang sedang terjadi pada komunitas pemain *game online* terutama pada kalangan remaja. Saat ini dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat beberapa orang memanfaatkan *E-commerce* sebagai alat untuk menampilkan akun-akun *game online* untuk diperdagangkan contohnya seperti akun *game Mobile Legend* dari peringkat *ranked* terbawah sampai tertinggi, *Terms and condition* yang telah dikeluarkan oleh penyedia layanan *game online* dari perusahaan *Moonton Mobile Legends* telah menyebutkan dengan jelas bahwa adanya larangan untuk mendistribusikan dan menjual-belikan konten yang ada di dalam *game online Mobile Legends*. Tumbuhnya situs-situs yang menawarkan berbagai produk barang dan jasa menunjukkan tanda-tanda positif

dalam dunia teknologi Indonesia<sup>7</sup>. Banyak situs-situs yang sedang berkembang salah satunya adalah *website* itemku atau [www.itemku.co.id](http://www.itemku.co.id), dibangun sebagai portal yang memfasilitasi *online marketplace* atau pasar *online* termasuk jasa penjualan akun *game online*, selanjutnya ketika ada yang membeli akun tersebut maka terjadi lah peristiwa hukum perdata antara penjual dan pembeli.

Menurut Pasal 1457 dalam Buku ke III *Burgerlijk Wetboek* jual-beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lainnya untuk membayar harga yang dijanjikan. Jual-beli dalam pengertian umum adalah suatu persetujuan dimana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lainnya membayar harga yang telah ditentukan. Pada hakikatnya dalam hal perbuatan atau tindakan hukum menyangkut perpindahan hak, jual-beli juga merupakan suatu perjanjian. Oleh karena itu secara yuridis pelaksanaan perjanjian jual-beli harus merujuk pada ketentuan yang diatur dalam Buku III *Burgerlijk Wetboek* (selanjutnya ditulis BW) mengenai perikatan-perikatan yang dilahirkan dari perjanjian.

Berdasarkan Pasal 1320 Buku ke III *BW* perjanjian yang sah harus memenuhi persyaratan *subyektif* dan persyarat *obyektif*. Persyaratan *subyektif* memuat hal-hal yang mengatur tentang para pelaku yang bertransaksi, yaitu tentang kesepakatan para pihak dan kecakapan hukum para pihak, sedangkan syarat *obyektif* memuat hal-hal tertentu dan suatu sebab yang halal yaitu

---

<sup>7</sup> Dikdik M. Arief Mansur, dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2009, Hlm 147

persetujuan tanpa sebab atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan<sup>8</sup>. Pemenuhan suatu prestasi atas perjanjian yang telah dibuat oleh para pihak yang lalai melaksanakan kewajibannya atau tidak melaksanakan kewajibannya atau tidak melaksanakan seluruh prestasinya, hal ini disebut wanprestasi. Menurut Subekti, mengemukakan bahwa wanprestasi itu adalah kelalaian atau kealpaan yang dapat berupa empat macam : (i) tidak melakukan apa yang telah disanggupi akan dilakukannya (ii) melaksanakan apa yang telah diperjanjikan nya, tetapi tidak sebagaimana yang telah diperjanjikannya (iii) melakukan apa yang diperjanjikan tetapi terlambat (iv) selakukan suatu perbuatan yang menurut perjanjian tidak dapat dilakukannya<sup>9</sup>.

Pengguna *game online* yang memainkan permainan *Mobile Legend* ini tidak hanya serta-merta bermain saja, namun ketika pengguna ini sudah jenuh juga memiliki kesempatan untuk menjual akun *game online* ini demi mendapatkan keuntungan pribadi. Melalui [www.itemku.co.id](http://www.itemku.co.id) pengguna atau pemilik akun *game online* difasilitasi untuk mempromosikan dan mempublikasikan akun *game online* yang dimilikinya untuk dijual, sehingga dalam hal ini menimbulkan transaksi jual-beli secara elektronik. Berdasarkan Pasal 17 angka 2 Undang-Undang Nomor 19 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur bahwa para pihak yang melakukan transaksi elektronik wajib untuk beritkad

---

<sup>8</sup> Subekti dalam buku Hetty Hassanah, *Aspek Hukum Perdata diIndonesia*, Deepublish, Yogyakarta, 2014, Hlm 68

<sup>9</sup> Subekti, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta, 2002, Hlm 45.

baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran informasi elektronik selama transaksi berlangsung dalam hal ini adalah keabsahan melakukan perjanjian jual-beli akun *game online* melalui media elektronik.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan dan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai keabsahan transaksi jual-beli secara akun *game online* yang ditinjau dari Buku III Burgerlijk Wetboek *juncto* Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sehingga penulis menyimpulkan mengambil sebuah judul “ ANALISIS HUKUM TENTANG KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL-BELI AKUN *GAME ONLINE* BERDASARKAN BUKU III BW *JUNCTO* UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam skripsi sebagai berikut :

1. Bagaimana keabsahan perjanjian jual-beli akun *game online* berdasarkan Buku III Burgerlijk Wetboek *juncto* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimanakah perlindungan hukum bagi para pihak dalam jual-beli akun *game online*?

## **C. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diketuinya keabsahan perjanjian jual-beli yang dilakukan secara online berdasarkan buku III Burgerlijk Wetboek *juncto* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Diketuinya perlindungan hukum bagi para pihak yang melakukan transaksi jual-beli akun game online secara elektronik.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat , baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu :

1. Dari segi teoritis diharapkan penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak yang melakukan perjanjian jual-beli khususnya secara elektronik.

2. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu hukum pada umumnya dan secara khusus mengenai perjanjian jual-beli secara transaksi elektronik, juga bisa digunakan sebagai bahan kepustakaan bagi penelitian yang berkaitan dengan judul dan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke IV yang berbunyi :

“Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial”

Ketentuan diatas menjadi landasan hukum dalam upaya melindungi segenap bangsa Indonesia, termasuk orang-orang yang terkait dengan peristiwa hukum seperti transaksi jual-beli secara elektronik. Kemudian Indonesia adalah negara hukum ini ditegaskan dalam pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Dasar 1945, gagasan ini diartikan bahwa perangkat hukum digunakan sebagai sistem yang fungsional dan didasari dengan penuh keadilan dan terciptanya hukum disuatu negara untuk menjamin keadilan dan rasa aman bagi bangsanya.

Secara luas perikatan dijelaskan Buku III *Burgerlijk Wetboek* dalam pasal 1313 suatu persetujuan adalah suatu perbuatan dimana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih. Menurut doktrin dalam hukum perdata, perikatan adalah hubungan hukum antara dua pihak atau lebih didalam lapangan harta kekayaan, yang mana pihak yang satu (kreditur) berhak

atas prestasi dan pihak yang lain (debitur) wajib memenuhi prestasi tersebut<sup>10</sup>, artinya hubungan hukum tersebut melahirkan hak dan kewajiban. Hak para pihak dalam suatu perikatan sesuai dengan apa yang disepakati. Berbicara perikatan yang diwujudkan dalam perjanjian, harus memenuhi syarat sah perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 *BW* yaitu:

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;

Sepakat dimaksudkan bahwa kedua pihak menyetujui untuk berkata sepakat atas hal-hal pokok yang ada dalam perjanjian itu, dan harus ada persesuaian kehendak antara para pihak yang membuat perjanjian baik diungkapkan secara tegas maupun diam-diam<sup>11</sup>.

2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;

Orang yang membuat perjanjian harus cakap menurut hukum. sesuai ketentuan Buku ke III *BW* Pasal 1330, yang menyebutkan bahwa orang-orang yang tidak cakap menurut hukum yaitu :

- a. Orang-orang yang belum dewasa

Menurut KUHPerdara Pasal 330 orang yang belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun dan tidak kawin sebelumnya, bila perkawinan dibubarkan sebelum umur dua puluh satu tahun, maka mereka tidak kembali berstatus belum dewasa

---

<sup>10</sup> *Ibid*, Hlm 62

<sup>11</sup> *Op.Cit*, Hetty Hassanah, S.H., M.H., Hlm 66.

b. Mereka yang ditaruh dibawah pengampuan

Pengampuan adalah keadaan seseorang yang dianggap tidak cakap hukum bertindak sebagai dirinya sendiri untuk menjaga hak-haknya.

Dalam KUHPerdara pengampuan diatur dalam Pasal 433 Setiap orang dewasa, yang selalu berada dalam keadaan dungu, gila atau mata gelap, harus ditempatkan di bawah pengampuan, sekalipun ia kadang-kadang cakap menggunakan pikirannya. Seorang dewasa boleh juga ditempatkan di bawah pengampuan karena keborosan.

3. Suatu hal yang tertentu;

Objek suatu perjanjian harus jelas, harus ditentukan, dan dapat diperhitungkan sebagaimana diatur dalam Pasal 1332 Buku III *BW*.

4. Suatu sebab yang halal;

Menurut Buku ke III *BW* dalam Pasal 1335, suatu perjanjian tanpa sebab, atau yang dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan. Ini merupakan syarat objektif untuk sahnya suatu perjanjian.

Ketentuan dalam Buku III *BW* juga berlaku terhadap perjanjian jual beli secara elektronik dan diperkuat dengan hadirnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan bahwa transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan

komputer, jaringan komputer, dan atau media elektronik lainnya. Selanjutnya Pasal 1 angka 6 mengatur penyelenggaraan sistem elektronik adalah pemanfaatan sistem elektronik oleh penyelenggara Negara, orang, badan usaha, dan atau masyarakat. Pasal 15 angka 2 menyebutkan bahwa penyelenggara sistem elektronik harus bertanggung jawab atas penyelenggaraan sistem elektroniknya.

## **F. Metode Penelitian**

Untuk tercapainya suatu tujuan dan tahap penelitian ini dengan tetap mengacu pada standar karya ilmiah sebuah penelitian, maka peneliti menggunakan metode-metode yang telah ada sebagai berikut :

### **1. Speksifikasi Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas, spesifikasi penelitian ini deskriptif analisis dengan menggambarkan data sekunder bahan hukum primer seperti Buku ke III BW dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, data sekunder bahan hukum sekunder berupa teori-teori hukum, data sekunder bahan hukum tersier yaitu bahan-bahan yang memberikan informasi tentang data hukum primer dan data hukum sekunder seperti kamus-kamus hukum dan praktek pelaksanaan yang menyangkut permasalahan penelitian ini<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Rommy Hanitijo Soemitro, S.H., *Metodelogi Penelitian Hukum dan Jurumetri*, Yudhistira dan Pustaka Saadiyah, Jakarta, 1990, Hlm 12

## 2. Metode Pendekatan

Peneliti menggunakan metode pendekatan secara yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif adalah pendekatan yang dilakukan berdasarkan bahan hukum primer seperti Buku III *BW juncto* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu digunakan filsafat hukum sebagai alat analisis, penafsiran hukum secara gramatikal, penafsiran hukum otentik dan sistematis.

## 3. Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa tahap-tahap yang meliputi :

- a. Studi Kepustakaan (*Library Research*), Penelitian Kepustakaan yaitu menghubungkan data sekunder bahan hukum primer seperti Buku ke III *BW* dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau juga data sekunder bahan hukum sekunder berupa buku-buku, jurnal, dan hasil-hasil penelitian lainnya mengenai keabsahan perjanjian jual-beli secara elektronik.
- b. Studi Lapangan (*field Research*) yaitu untuk mendapatkan data primer mendukung data sekunder yang akan dilakukan wawancara secara terstruktur (*guide interview*), yaitu nara sumber mempunyai pengalaman-pengalaman dalam melakukan tingkah laku-tingkah laku yang menjadi obyek penelitian ini<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> *Op.Cit*, Rommy Hanitijo Soemitro, 1990, Hlm 61.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penyusunan penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder dan data primer sebagai berikut :

- a. Data sekunder bahan hukum primer yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berasal dari hukum yang berlaku diantaranya perundang-undangan antara lain :
  1. Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Aliner ke Empat
  2. Buku ke III *BW*
  3. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Data sekunder bahan hukum sekunder yaitu dilakukan dengan mengumpulkan dokumen, teori-teori para ahli yang berkaitan dengan keabsahan perjanjian jual beli secara elektronik.
- c. Data sekunder bahan hukum tertier bahan yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder<sup>14</sup>. Dilakukan dengan wawancara secara *guide interview* dalam hal ini narasumber mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan objek penelitian.

---

<sup>14</sup> *ibid*

## 5. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis secara yuridis kualitatif, dengan mengkombinasikan Peraturan perundang-undangan berdasarkan hukumnya, untuk mencapai kepastian hukum, serta menggali nilai-nilai yang tumbuh berkembang dalam masyarakat.

## 6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan ditempat-tempat yang ada kaitannya dengan masalah yang diangkat, diantaranya :

### a. Perpustakaan

- 1) Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia yang terletak di Jalan Dipatiukur Nomor 112-116, desa Coblong, kelurahan Lebakgede, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia.
- 2) Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Padjajaran Bandung, Jalan Dipatiukur Nomor 35 Bandung.

### b. Website seperti :

- 1) <https://scholar.google.co.id/>
- 2) <http://id.portalgaruda.org/>