

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- AZ Nasution, 2011, *Hukum Perlindungan Konsumen: Suatu Pengantar*, Diadit Media, Jakarta.
- Azheri, Busyra, 2011, *Corporate Social Responsibility Dari Voluntary Menjadi Mandotary*, Raja Grafindo Press, Jakarta.
- CST Kansil, 1989, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Dewi, Eli Wuria, 2015, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Ctk. Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Hartono, Sri Redjeki, 2000, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Mandar Maju, Bandung.
- HR. Ridwan, 2006, *Hukum Administrasi Negara*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Marzuki, Peter Mahmud, 2019, *Penelitian Hukum*, Prenadamedia Group, Jakarta.
- Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, NTB.
- Muhammad, Abdulkadir, 2010, *Hukum Perusahaan Indonesia*, Citra Aditya Bakti.
- Muljadi, Kartini dan Widjaja, Gunawan, 2003, *Kebendaan pada Umumnya, Kebendaan pada Umumnya*, Jakarta.
- Murdiyanto, Eko, 2020, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal)*, Yogyakarta Press, Yogyakarta.
- Muttaqien, Raisul, 2006, *Teori Hukum Murni terjemahan Raisul Mutaqien Nuansa & Nusa Media*, Nusa Media, Bandung.
- Rahardjo, Satjipto, 2000, *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Reksodiputro, Mardjono, 2017, *Hukum Jual Beli Elektronik*, Balai pustaka, Jakarta.
- Salim dan Syahrums, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan*, Citapustaka, Bandung.
- Setiono, 2004, *Supremasi Hukum*, UNS, Surakarta.

- Shidarta, 2006, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia edisi Revisi 2006*, Gramedia Widiasarana, Jakarta.
- Sidabalok, J., 2018, *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*, Citra Aditya Bhakti, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji, 2015, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sofwan, Sri Soedewi MMasjchoen, 1980, *Hukum Perdata Hak Jaminan Atas Tanah*, Cet.Pertama, Liberty, Yogyakarta.
- Somardi, 2007, *General Theory Of Law and State, Teori Umum Hukum dan Negara, Dasar-Dasar Ilmu Hukum Normatif sebagai Ilmu Hukum Deskriptif Empirik*, BEE Media Indonesia, Jakarta.
- Suteki dan Galang Taufani, 2020, *Metodologi Penelitian Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Depok.
- Syafe'i, Rahmat, 2004, *Fiqh Muamalah*, Pustaka Setia, Jakarta.
- Zulham, 2013, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Ctk. Pertama, Kharisma Putra Utama, Jakarta.

2. Peraturan Perundang-undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Hukum Perlindungan Konsumen

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

3. Karya Ilmiah

a. Jurnal

Aprilianto, A., dan Fahrullah, A., 2022, *Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile legends: Bangbang melalui Codashop*. JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen, Vol. 2 No. 1.

Bimantara, M. P., Njatrijani, R., dan Mahmudah, S., 2022, *Hukum Konsumen dalam Melakukan Top Up Diamond pada Game online Mobile legends: Bang Bang Melalui Sistem In-App Purchase*. Diponegoro Law Journal, Vol. 11 No. 2, hlm, 1.

Darihastining, S., Sholihah, I., Putri, F. N. A., dan Hidayah, A. W., 2019, *Online Game As A Media To Improve Students' Speaking Skill*. ISLLAC : Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture, Vol. 3 No. 2, hlm. 156–168.

- Deborah, Hutabarat, Sylvana Murni, dan Chairunnas Himawan, 2020, *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pengguna Listrik Akibat Pemadaman tanpa Pemberitahuan Di Wilayah Jawa Barat*, *Jurnal Hukum*, Vol.5.No.2
- Fauzi Ahmad, Ismail Koto, *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen yang Telah Dilanggar Haknya Melalui Jalur Litigasi dan Non-litigasi*, *Jurnal Yuridis* Vol. 9 No. 1, Juni 2022: 13-26
- L. D. Y. Prandini, N. L. W. S. Telagawathi, 2021, *Faktor-Faktor Yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual Dalam Online Games Mobile legends*, *Jurnal Bisma Manajemen*, Vol. 7 No. 2,
- Lestari, Marcella Agustia, Andriyanto Adhi Nugroho, *Tanggungjawab Angkutan Online Terhadap Kehilangan Barang Konsumen*, *Jurnal Yuridis* Vol. 6 No. 1, Juni 2019 : 112 - 131
- Penamora, A. M., 2021, *MI O Lm: Stories of Mobile legends Gamers in Accomplishing their Learning Modules Amidst Covid-19 Pandemic: A Case Study*. *International Journal of Discoveries and Innovations in Applied Sciences*, Vol. 1 No. 7, hlm. 17–35.
- Priyono, E. A., 2019, *Berlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Perjanjian E-commerce*, *Jurnal Fakultas Hukum Universitas Diponegoro*.
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr/article/download/5105/2730>
- Rachmawati, Eka Nuraini, dan Ab Mumin Bin Ab Ghani, 2015, *Akad Jual Beli Dalam Perspektif Fikih Dan Praktikny Di Pasar Modal Indonesia*, *Jurnal Al- 'Adalah*, Vol. XII, No. 4, hlm, 788
- Rohman, Ainur, 2007, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Melalui Internet (Studi Kasus di Gramedia Toko Buku Online)* website gramedia
- Shobirin, 2015, *Jual Beli Dalam Pandangan Islam*, *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, Vol. 3 No.3, hlm. 240.
- Sitorus, D, A., 2015, *Perjanjian Jual Beli Melalui Internet (E-commerce) Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdata*, *Jurnal Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Yolanda, N. S., Marzona, Y., Husna, L., dan Azmir, S., 2021, *The Effect of Addiction Online Game Factor by Private High School Students in Padang City*. *International Journal of Global Operations Research*, Vol. 2 No. 1, hlm. 25–36.

b. Skripsi / Thesis

- Alfi Husna, 2019, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile legends Menurut Fatwa Dsn Mui Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus*

Squad Saints Indo 2), Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, hlm. 42.

Fauzan, 2020, Muhammad Luqman, *Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile legends*, Skripsi Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, hlm. 72.

Hadi, Ariskan, 2020, *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus di Komunitas Free fire Kota Bengkulu)*, Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu, hlm. 24.

4. Internet

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu#:~:text=Mayoritas%20Gamers%20Indonesia%20Habiskan%20Waktu%204%20Sampai%207%20Jam%20Per%20Minggu,-Layanan%20konsumen%20%26%20Kesehatan&text=Laporan%20Statista%20pada%202021%20menunjukkan,Persentasenya%20mencaipai%2017%2C4%25>, diakses pada 29 April 2023 pukul 11:00 WIB

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>, diakses pada 4 Mei 2023 pukul 04:00 WIB

<https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi#:~:text=Jumlah%20pengguna%20internet%20tersebut%20setara,yang%20sebesar%2077%2C02%25>, Diakses pada 3 Mei 2023 pukul 01:00 WIB.

<https://www.cnbcindonesia.com/research/20230112114124-128-404935/tren-pengguna-internet-dunia-terus-meningkat-bagaimana-ri#:~:text=Jakarta%2C%20CNBC%20Indonesia%20%2D%20Menilik%20data,66%25%20penduduk%20dunia%20menggunakan%20internet>, Diakses pada 4 Mei 2023 pukul 04:00 WIB.