

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Ronald B. dan Rodman George. *Understanding Human Communication*. terj. Agus Darma. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Barkatullah, Abdul Halim. *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia*. Bandung: Penerbit Nusa Media, 2019.
- Muhyiddin, Nurlina T., dkk. *Metodologi Penelitian Ekonomi & Sosial*. Jakarta: Salemba Empat, 2018.
- Ningsih, Ekawati Rahayu. *Perilaku Konsumen Pengembangan Konsep dan Praktek dalam Pemasaran*. Kudus: Nora Media Enterprise, 2010.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Setiadi, Nugroho J. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2003.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Supriyadi. *Aspek Hukum Dalam Bisnis*. Kudus: Mibarda Publishing, 2019.
- Alquran. Al-Baqarah ayat 282. *Alquran* dan Terjemahnya. Bandung: Syamil Quran, 2009. 48.
- Alquran. Al-Baqarah ayat 185. *Alquran* dan Terjemahnya. Bandung: Syamil Quran, 2009. 28.
- Alquran. Al-Baqarah ayat 173. *Alquran* dan Terjemahnya. Bandung: Syamil Quran, 2009. 26.
- Achmad, Hudzaifah, dkk. "Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (Mpu) On Against Prohibition Of Pubg: A Legal View Based On Masalahah And Mafsadah." *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, no. 2 (2020): 181-195
- Ahdiyat, Moh. Adli dan Irwansyah. "Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring di Indonesia". *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, no. 2 (2018): 105-115.
- Ajuna, Luqmanul Hakiem. "Kupas Tuntas Al-Bai". *Bisnis*, no. 2 (2016): 79-97.

- Asrori, Lutfi dan Emha Taufiq Luthfi. “Perancangan dan Pembuatan *Game Online* “Penyelamatan Tawanan Perang” Berbasis HTML 5 Untuk Penerapan Aplikasi *Game* Facebook Menggunakan *Engine Construct 2*.” *Jurnal Dasi*, no. 3 (2012): 55-58.
- Elvira, Rini. “Pengaruh Persepsi Konsumen Muslim Tentang Masalah Terhadap Keputusan Konsumsi Terbatas Hanya Pada Komoditas Halal.” *Manhaj*, no. 2 (2016): 177-188.
- Fadhli, Ashabul. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penerapan Akad *As-Salam* Dalam Transaksi *E-Commerce*.” *Mazahib*, no. 1, (2016): 1-19.
- Fajri, Choirul. “Tantangan Industri kreatif-*Game online* di Indonesia.” *Jurnal Ilmu Komunikasi*. no. 5 (2012): 443-454.
- Joshua A.T. Fairfield. “*Virtual Property*.” *Boston University Law Review*, vol. 85 (2005): 1047-1102.
- Pitaloka, Ardanawati Ayu. “Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013). *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pend. Sos*, no. 1 (2013). 1-12.
- Rubiyanti, Nurafni dan Tajdidul Islami. “Analisis Faktor – Faktor Yang Memotivasi Mahasiswa (Generasi Z) Dalam Melakukan Pembelian Produk Virtual Pada Permainan Daring (*Game Online*) di Bandung”. *E-Proceeding of Management*, no.2. (2020). 3406-3433.
- Suryono, Ryan Sandy dan Apol Pribadi Subriadi. “Perilaku Pemain *Game Online* Terhadap Pembelian Virtual Item.” *Jurnal Sistem Informasi*, no. 5 (2016): 578-584.
- Tunjungsari, Hetty Karunia dan Dennis Lunardy. “Pengaruh Persepsi Nilai Pada Intensi Pembelian Produk Virtual Yang Dimediasi Oleh Kepuasan.” *Mix: Jurnal Ilmiah Manajemen*, no. 2 (2016): 261-279.
- Wang, Meng. “*Online Games Virtual Product-Transaction And Value*.” Atlantis Press: *International Conference On Management And Social Science*, vol. 236 (2018): 340-347.
- Yudhantaka, Lintang dan Ninis Nugraheni. “*The Concept of Authorization (BEZIT) In Sales and Purchase Transactions of Virtual Property*.” *Yustisia*, vol. 8 (2019): 79-92.

- Yulius, Rina. “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada *Game Online*.” *Journal of Animation and Games Studies*, no. 1 (2017): 1-14.
- “Apa Beda antara *Gaming* dan *eSport*.” Kompas, Mei 2018, <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/13150097/apa-beda-antara-gaming-dan-esports-?page=all>.
- “Arena Bermain Rp 20 Triliun.” Koran Tempo, Januari 2021, [http://Arena Bermain Rp 20 Triliun - Ekonomi dan Bisnis - koran.tempo.co](http://Arena%20Bermain%20Rp%20Triliun%20-%20Ekonomi%20dan%20Bisnis%20-%20koran.tempo.co).
- “Benda.” Kamus Besar Bahasa Indonesia daring, 24 Februari, 2021, <https://kbbi.web.id/benda>.
- Firmansyah, Yudi Aulia. “Apa Itu PUBG Mobile?.” Media Esports Indonesia, November 2020, 26 Januari, 2021, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>.
- Hafil, Muhammad. “Penjelasan Ulama Soal Hukum Bermain *Game Online*.” Republika, 13 September, 2021, <https://www.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online>.
- Kaonang, Glenn. “Mengenal Itemku, *Online Marketplace* Yang Berfokus Pada Jual-Beli Barang Dalam *Game*.” *Daily Social*, juni 2017, <https://dailysocial.id/post/mengenal-itemku-online-marketplace-yang-berfokus-pada-jual-beli-barang-dalam-game>.
- “Mobile Legends: Bang Bang.” Wikipedia, November 2020, 26 Januari, 2021, https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang.
- “Perkembangan *Game Online*, dari Hobi Jadi Peluang Menjanjikan.” KumparanTech, Januari 2021, <https://kumparan.com/kumparantech/perkembangan-game-online-dari-hobi-jadi-peluang-menjanjikan-1uyzq22lrgF/full>.
- “PAREMEDIA”. G2G. 25 Agustus 2021. <https://www.g2g.com/PAREMEDIA/store>.
- “Permainan Bermain Peran Daring Multipemain Masif.” Wikipedia, 18 Februari, 2021, https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_bermain_peran_daring_multipemain_masif#Sistem.
- “Segalanya Tentang Mobile Legends.” Itemku, 26 Januari, 2021, <https://itemku.com/blog/mobile-legends>.

“Tentang Itemku.” Itemku, 24 Februari, 2021, <https://itemku.com/tentang-itemku>.

“Tentang Kami.” G2G. 24 Februari, 2021, <https://corp.g2g.com/>.

