

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Atsar, Abdul dan Apriani, Rani, *Buku Ajar Hukum Perlindungan Konsumen*, (Yogyakarta: Deepublish, 2009).
- Bahri, Idik Saeful, *Cyber Crime dalam Sorotan Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Bahasa Rakyat, 2020).
- Bartle, Richard A, *Pitfalls Of Virtual Property*, (Durham: The Termis Group, 2004).
- Burhanuddin, *Pemikiran Hukum Perlindungan Konsumen dan Sertifikasi Halal*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011).
- Dewi, Eli Wuria, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015).
- Fuady, Munir, *Hukum Kontrak: Dari Sudut PAndang Hukum Bisnis*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001).
- Hadjon, Philipus M., *Pengantar Hukum Administrasi Indonesia*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2011).
- Makarim, Edmon, *Pengantar Hukum Telematika: Suatu Kompilasi Kajian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005).
- Makarim, Edmon, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010).
- Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram: Mataram University Press, 2020).
- Njatrijani, Rinitami, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Semarang: Tigamedia, 2018).
- Nugroho, Susanti Adi, *Proses Penyelesaian Sengketa Konsumen Ditinjau Dari Hukum Acara Serta Kendala Implementasinya*, (Jakarta: Kencana , 2008).
- Rahardjo, Satjipto, *Sisi-Sisi Lain dari Hukum di Indonesia*, (Jakarta: Kompas, 2003).
- Satrio, J., *Hukum Perikatan*, (Bandung: Alumni, 1992).

Soekanto, Soerjono dan Mamudji, Sri, *Penelitian Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1985).

Soemitro, Ronny Hanitijo, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1985).

II. Jurnal

Handayani, Rivi, “*Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)*”, (Al-Munzir Vol. 11 No.1, Mei 2018).

Surbakti, Krista, “*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*”, (Jurnal Curere Vol. 1 No, 1, 2017).

Wijaya, Caroline Vinci dan Paramita, Sinta “*Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*”, (Koneksi Vol. 3 No. 1, 2019).

III. Skripsi/Thesis/Disertasi

Amin, H.A, *Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Game Online (Studi pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang)*, (Skripsi Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, 2018).

Putro, A.C, *Sistem Prediksi Kemenangan Tim Pada Game Mobile Legends dengan Metode Naive Bayes*, (Skripsi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2021).

Ashomad, H.T, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, (Skripsi Hukum Ekonomi Syari’ah, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2019).

Brahmana, T.P.P.S, *Ekonomi Kreatif Pada Fenomena Game Online (Studi Kasus Pada Komunitas Game Online Mobile Legends Bang-Bang Universitas Sumatera Utara)*, (Skripsi Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara, 2021).

IV. Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Staatsblad Tahun 1847 Nomor 23).

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3821).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843).

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952).

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

V. Internet

Adikara, Banu, *Top Up Fitur Game Online jadi Bisnis Menjanjikan di Era Pandemi* <https://www.jawapos.com/oto-dan-tekno/aplikasi/07/09/2021/top-up-fitur-game-online-jadi-bisnis-menjanjikan-di-era-pandemi/>, (diakses pada 23 Maret pukul 13.48).

Kementerian Komunikasi dan Informatika, *Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital* https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker, (diakses pada 28 November 2021 pukul 19.44).

Nugraha, Firman, *Memahami In-App Purchase* <https://teknojurnal.com/apa-itu-in-app-purchase/>, (diakses pada 25 Maret pukul 15.32).

Setiajaya, T.V, *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia, Hanya Berlaku untuk Anggota?* <https://www.hukumonline.com/klinik/a/peraturan-pengurus-besar-esports-indonesia--hanya-berlaku-untuk-anggota-lt611f4190065dd>, (diakses pada 29 Maret 2022 pukul 21.58).

Wijaya, K.K, *Market Place Gold dan Item game online di Indonesia* <https://id.techinasia.com/Itemku-Marketplace-Emitemem-Dan-Uang-Game-Online-Di-Indonesia>, (diakses pada 21 Maret 2022 pukul 12.06).