

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Amrullah Hanifah Muslimah Az-Zahra dan omang anda Brata. 2019. Evaluasi User Experience Pada Game MLBB Menggunakan Metode Cognitive Walktrough. Unversitas Brawijaya. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN: 2548-964X Vol. 3, No. 2, Februari 2019.
- Alam, M Fahrul. 2010 *Pengertian Game online dan Sejarahnya*, Bandung: Pustaka Setia.
- Aibak, Kutbuddin. 2017. Kajian Fiqh Kontemporer, Yogyakarta: Kalimedia.
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika.
- Al Asqalani, Ibnu Hajar. 2010. Fathul Baari“ Penjelasan Kitab Shahih Al Bukhari. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Al-Jurjawi, Syeikh Ali Ahmad. 2018. Terjamah Falsafah dan Hikmah Hukum Islam. Semarang: CV Asy Syifa
- Anggraini, Neny. 2008. “*Industri Kreatif*” *Jurnal Ekonomi Vol.XIII No.3* Desember.
- Anhar, Zuhi Syaiful. 2016. Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif (Studi Kasus Kelompok Wanita Tani (KWT) Karanglo Desa Sukoharjo Kabupaten Sleman.
- Ash-Shawi, Shalah, dan Al-Mushlih Abdullah, 2015. *Fikih Ekonomi Islam*, cet. V, Jakarta: Darul Haq.
- Benetz, Higsweart. 2018. *Puluhan Juta Gamers Bermain Mobile Legend* diakses melalui [www.revivaltv.id/](http://www.revivaltv.id/)
- Fajri, Choirul. Jurnal: *Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia* vol.1
- Fauzi, Ach. (2019). Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Pengaruh *Game online Mobile Legends* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. Science Edu Vol. II. No. 1
- Hermawan, Agus. 2009. *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka setia.
- M. Ramli, Ahmad. 2004. *Cyber Law Dan Haki Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: PT Refika Aditama
- Maskun. 2013. *Kejahatan Siber (Cyber Crime)* Suatu Pengantar. Jakarta: Kencana
- Mauled, Moelyono. 2010. Menggerakkan Ekonomi Kreatif Tuntutan dan Kebutuhan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Masjono, Taufik dan Ali. 2018. “Hubungan Maisir, Gharar Dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia”.
- Nugroho NW, Andi Taru. 2012. *Pemrograman Game dengan Java dan GTGE*. Surabaya: Andi Publisher

- Pengaruh Industri Game Online Terhadap Ekonomi Indonesia*, diakses melalui <http://obrolanekonomi.blogspot.co.id/2013/02/pengaruh-industri-game-online-terhadap-ekonomi-indonesia.html?m=1/>, pada 2 april 2018
- Ramli, Ahmad M. 2004. *Cyber Law Dan Haki Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama
- Setiawan, Heri Satria. 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. Universitas Indrapasta Jakarta. Faktor Exacta 11 (2) 146/157 2018 p-ISSN: 1979-276X e- ISSN: 2502-339X DOI: 10.30998/fakorexacta.v1i2. 2338
- Siddiq, Husein Shaharah, dan Adh-Dharil Muhammad, 2005. *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, Jakarta: Visi Insani Publishing.
- Sudarman, Momon. 2013. *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Sitompul, Josua. 2012. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: Tatanusa.
- Subagiyo, Rokhmat. 2017. *Metode Penelitian Ekonomi Islam*. Jakarta: Alim's Publishing
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- Susanto, M Hirman, Gelombang Ekonomi Ke Empat, Gelombang Ide dan Gagasan, *Jurnal Komunikator*, Vol.6, No.1, Mei 2014. H.30-31.
- Suharyanto, Budi. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suhendi Hendi. 2002. *Ekonomi islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, M.Himawan. (2014). Gelombang Ekonomi Ke Empat, Gelombang Ide dan Gagasan. *Jurnal Komunikator*, Vol.6 No.1 Mei 2014. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's\\_Battleground](https://id.m.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's_Battleground) di akses pada 30 Agustus 201
- Sutaningsih, Rochmawati “Meningkatkan Keputusan Pembelian Konsumen Melalui Strategi Promosi dan Penetapan Harga Pada UD. AzaFood Wlingi Blitar,” *Riset Mahasiswa*
- Suryana. 2013. *Ekonomi Kreatif: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Jakarta; Salemba Empat
- <https://id-mpl.com/>
- <https://gamefinity.id/seo/fakta-mobile-legends-haram/>
- <http://www.kemenpar.go.id/> diakses pada tanggal 16 oktober 2019 pada pukul 14.39 Wib
- Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 Tentang perubahan Atas Perubahan Peraturan Presiden No 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif

- Prajanti, SDW; Margunani, M; Rahma, YA; Kristanti, NR; Adzim, F. (2021).  
Kajian Strategis Pengembangan Ekonomi Kreatif yang Inklusif dan  
Berkelanjutan di Kota Semarang. Jurnal Riptek. Vol. 15 (2): 86-101
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi Transaksi dan  
Elektronik, pasal 17-18 4
- Wawancara dengan Matlakul Ngainul Aziz selaku ketua umum ESI Tulungagung,  
pada tanggal 31 Januari 2022
- Wawancara dengan KH Agus Anang Muhsin selaku ketua komisi MUI  
Tulungagung, pada tanggal 9 Juni 2022
- Wawancara dengan Muhammad Ridwan selaku pemilik konveksi baju, pada  
tanggal 3 Februari 2022
- Wawancara dengan Muhamad Ainun Najib selaku guru sekolah, pada tanggal 12  
Maret 2022
- Wawancara dengan Muhammad Tezar Nugroho selaku gamer, pada tanggal 30  
Maret 2022
- Wawancara dengan Gabrialian Duanda Eriandry selaku gamer, pada tanggal 24  
Maret 2022
- Wawancara dengan Satriyo Sakti Wicaksono selaku gamer, pada tanggal 25 Maret  
2022
- Wawancara dengan Charlez Aza Amanda selaku gamer, pada tanggal 25 Maret  
2022