

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohman, Dede dkk, “*Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online*”, Vol 1 No 2, dalam Jurnal Ekonomi Bisnis, 2020.
- Active.io “*Genshin Impact Live Player Count and Statistic*”, <https://activeplayer.io/genshin-impact/> (diakses pada 18 Oktober 2022, Pukul 23.00).
- Akhmad Farroh H, Fiqh Muamalah dari Klasik Hingga Kontemporer (Malang : UIN Maliki Press 2021).
- Amar, Ahmad, “*Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standardnya*”, dalam jurnal *Dakwah Tabligh*, Vol 13 No 01, Juni 2012, dalam <https://media.neliti.com/media/publications/77415-ID-perkembangan-teknologi-komunikasi-dan-in.pdf> diakses pada 16 juni 2023.
- Ardian, Doddy, *Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Game Online Jenis Rising Force Classic*, Skripsi (UIN Raden Fatah Palembang), 2018, dalam <http://eprints.radenfatah.ac.id/2846/1/DODDY%20ARDIAN%20%2813170022%29.pdf>, diakses pada 10 Febuari 2023.
- Arya Yudistira B.U, Wawancara, tanggal 08 Febuari 2023, Voice Call via Discord.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*, (Jakarta: Kencana, 2013).
- Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), h. 1.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Cet. VI; Depok: Rajawali Pers, 2018).
- Eriyatno. 1999. “*Ilmu Sistem: Meningkatkan Mutu dan Efektivitas Manajemen. Jilid Satu*”. IPB Press, Bogor.
- genshinlab.com “*Genshin Impact Revenue Chart*”, diakses dari <https://www.genshinlab.com/genshin-impact-revenue-chart/>, pada 15 Februari 2023
- Hariman, Koko, *Fiqh Muamalah Teori dan Implementasi*, Remaja Rodaskarya Offset Bandung:2019.
- In Yuliasutik, “*Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Clash of Clans (COC)*”, Skripsi (UIN Maliki Malang), 2017, dalam <http://etheses.uin.malang.ac.id/6459/1/12220117.pdf>, diakses pada 11 febuari 2023
- Imam Al Ghazali, *BENANG TIPIS ANTARA HALAL & HARAM*, Surabaya, Putra Pelajar, 2002; 216
- Imam Tirmizi, Sunan at-Trmizi, Juz III.
- J.Lexy, Moleong, *Metodologi penelitian*.

- Kementrian Komunikasi dan Informatika, “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia”, diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesi>, pada tanggal 01 februari 2023.
- Khusnul Khatimah, Erlina, “TINJAUN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI SECARA DARING (ONLINE) TERHADAP BARANG YANG TIDAK SESUAI DENGAN IKLAN”, dalam *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Volume 2 Nomor 3 April 2021*, dalam <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/iqtishaduna/article/view/16426> diakses pada 19 Juni 2023.
- Krista Surbakti, “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA”, dalam *Jurnal Curere Vol. 01 No. 01, April 2017*, dalam <http://surl.li/jmhgw> diakses pada 16 Juni 2023
- Lexy J Moeleng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003).
- Mizian Ridani, Wawancara, tanggal 11 Febuari 2023, Voice Call via Discord.
- Muhammad Azani, dkk, “PELAKSANAAN TRANSAKSI AKAD JUAL BELI DALAM KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARIAH (KHES) KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU”, dalam *Jurnal Gagasan Hukum Vol. 03 No.01 2021*, dalam <http://journal.unilak.ac.id/index.php/gh/article/download/7499/3117> diakses pada 19 Juni 2023.
- Muhammad Rustam, “*INTERNET DAN PENGGUNANYA (SURVEI DI KALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN TAKALAR PROVINSI SULAWESI SELATAN)*”, Vol. 21 No 1, dalam jurnal studi komuniasi dan media, 2017.
- Nadrattuzaman Hosen, *Analisis Bentuk Gharar dalam Transaksi Ekonomi*, dalam *Jurnal Al-Iqtishad: Vol. I, No. 1, Januari 2019* .
- Nawawi Hadari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1992).
- Nur Azizah, Evi, “*Pembelian Crate Pada Permainan Player Unkown’s Battleground Perspektif Fiqh Muamalah*”, Skripsi (UIN Maliki Malang), 2020, dalam <http://etheses.uin-malang.ac.id/21741/>, diakses pada 10 febuari 2023
- Nurfadilah Ramdani, “*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar*”, Skripsi (Universitas Muhammadiyah Makasar), 2018, dalam [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf), diakses pada 11 febuari 2023

- Prayogo, Devin, Dkk, “*Ekplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha Pada Game Online*”, dalam *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol 6, No 07, Juli 2022, dalam <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11302/4997>, diakses pada 16Juni 2023.
- Rahman Hidayat, *Fiqh Muamalah Teori dan Prinsip Hukum Ekonomi Syariah*, CV. Tungga Esti Medan:2022.
- Risky Wahyudy, “*Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekan Baru*”, Skripsi (Universitas Islam Riau), 2020 dalam <https://repository.uir.ac.id/12582/1/149110088.pdf>, diakses pada 11 febuari 2023
- Statista.com, “*Number of Genshin Impact App download Worldwide from September 2020 to July 2022*”, <https://www.statista.com/statistics/1251724/genshin-impact-number-of-downloads-worldwide/> (diakses pada 18 Oktober 2022, Pukul 23.00).
- Suharawardi K .Lubis dan Farid Wajdi.Hukum Ekonomi Islam, Cet. 1,Jakarta Timur:Sinar Grafika,2012).
- Wahyu Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).
- Yasinta Dewi, “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis Word Of Warcraft (WOW)*”, Skripsi (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2018, dalam <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/19165>, diakses pada 11 febuari 2023.
- Zhara, Azrha, “*Transaksi Jual Beli Item Dalam Game Online Perspektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen*”, Skripsi (UMSU Medan), 2020, dalam <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/14048>, diakses pada 11 Febuari 2023.