

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohman, et al. “*Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online.*” *Ecopreneur: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* 1, no. 2 (2020): 35–48. Diakses 12 Oktober 2025. <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/ecopreneur/article/view/131/129>.
- Aibak, Kutbuddin. *Kajian Fiqh Kontemporer*. Ed. rev. Cet. 1. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.
- Al-Zuhayli, Wahbah. *Fiqih Islam wa Adillatuhu. Diterjemahkan oleh Abdul Hayyie al-Kattani dkk. Jil. 5*. Jakarta: Gema Insani, 2011.
- Almakhlufi, Yunus. “*Praktek Jual Beli Produk Digital dalam Gacha Game Online Perspektif Sosiologi Hukum Islam.*” Skripsi, IAIN Kediri, 2023. <https://etheses.iainkediri.ac.id/8829/>.
- Ambarwati. *Metode Penelitian Kualitatif*. Pati: Al Qalam Media Lestari Ahmad Tauzeh, 2022.
- Ardian, Doddy. “*Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Game Online Jenis Rising Force Classic.*” Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang, 2018. Diakses 15 Oktober 2025. <http://eprints.radenfatah.ac.id/2846/1/DODDY%20ARDIAN%20%2813170022%29.pdf>.
- Ascarya. *Akad dan Produk Bank Syariah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Azizah, Evi Nur. “*Pembelian Crate pada Permainan PlayerUnknown’s Battleground Perspektif Fiqh Muamalah.*” Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020. Diakses 15 Oktober 2025. <http://etheses.uin-malang.ac.id/21741/>.
- Basyir, M. Khoirul. “*Transaksi Game Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam.*” Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/6652/>.
- Bukhari, Imam al-. *Shahih al-Bukhari. Kitab al-Adab, Bab Qaul al-Rajul li Shahibihi Ta’al Uqamiruka, no. hadis 6107*. Beirut: Dar Ibn Katsir, 2002.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana, 2013.
- . *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana, 2012.

- Bonu, Supriadi Yusup. *Apa Salah MLM? Sanggahan 22 Pengharaman Multi Level Marketing*. Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2017.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI, 2006.
- Dewi, Yasinta. “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold pada Game Online Jenis World of Warcraft (WoW)*.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018. Diakses 15 Oktober 2025. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/19165>.
- Djazuli, A. *Kaidah-Kaidah Fikih*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Faniyah, Iyah. *Investasi Syariah Dalam Pembangunan Ekonomi Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.
- Fawwaz, Muhammad Hafizh. “*Status Hukum Sistem Wish dalam Game Genshin Impact: Analisis Komparatif Hukum Islam dan Hukum Positif*.” Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/75513/>.
- Ghazaly, Abdul Rahman. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- H., Akhmad Farroh. *Fiqh Muamalah dari Klasik Hingga Kontemporer*. Malang: UIN Maliki Press, 2021.
- Harun. *Fiqh Muamalah*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017.
- Helaluddin, dan Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019.
- Hidayat, Rahman. *Fiqh Muamalah: Teori dan Prinsip Hukum Ekonomi Syariah*. Medan: CV. Tungga Esti, 2022.
- Ibn Majah, Sunan. Sunan Ibn Majah. *Kitab al-Tijarat, Bab Bai' al-Khiyar, no. hadis 2185*. Beirut: Dar al-Risalah al-'Alamiyyah, 2009.
- Indrajit, R. Eko. *Digital Economy*. Yogyakarta: Andi, 2019.
- . *E-Business dan E-Commerce*. Yogyakarta: Andi, 2016.
- . *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Andi, 2015.
- Kasali, Rhenald. *Disruption*. Jakarta: Gramedia, 2017.

- KBBI Daring. "Daring." Diakses 28 April 2026. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/Daring>.
- . "Permainan." Diakses 28 April 2026. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/Permainan>.
- Lubis, Suhrawardi K., dan Farid Wajdi. *Hukum Ekonomi Islam. Cet. 1*. Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2012.
- Mahsun. *Fikih Transaksi Digital (Kajian Teori dan Praktik)*. Semarang: CV Lawwana, 2024.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Moonton. "Game Features." Mobile Legends Bang Bang Official Website. Diakses 2026. <https://m.mobilelegends.com>.
- . "Mobile Legends Bang Bang." Google Play Store. Diakses 2026. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends>.
- . "Mobile Legends Bang Bang." Situs Resmi. Diakses 2026. <https://m.mobilelegends.com>.
- Morissan. *Riset Kualitatif*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Muslim, Imam. *Shahih Muslim. Kitab al-Buyu', Bab Buthlan Bai' al-Hashah wa al-Bai' alladzi Fihi Gharar, no. hadis 1513*. Beirut: Dar Ihya' al-Turats al-'Arabi, t.t.
- Muslich, Ahmad Wardi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Amzah, 2017.
- Narbuko, Cholid, dan Abu Achmadi. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 1997.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015.
- Nawawi, Hadari. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1992.
- Pane, Ismail, dkk. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Prayogo, Devin, et al. "Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada Game Online." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan*

- Ilmu Komputer 6, no. 7 (2022): 3189–3198. Diakses 12 Oktober 2025.
<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11302/4997>.
- Purbo, Onno W. *Internet untuk Semua*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.
- Purbo, Onno W., dan Aang Arif Wahyudi. *Mengenal E-Commerce*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001.
- Purhantara, Wahyu. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Rizky, Achmad Syahriel. “Penerapan Hukum pada Sistem Gacha untuk Memberikan Perlindungan bagi Pemain dalam Game Online Mobile Legends.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73479>.
- Saat, Sulaiman, dan Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Sulawesi Selatan: Pusaka Almaida, 2020.
- Sarwat, Ahmad. *Fiqh Jual-Beli*. Diedit oleh Fatih. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018.
- Siregar, Hariman Surya, dan Koko Khoerudin. *Fiqh Muamalah: Teori dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Suharjo, Budi. *Game Theory dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Syafe’i, Rachmat. *Fiqh Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia, 2001.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sukirno, Sadono. *Microekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo, 2013.
- Sumarwan, Ujang. *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Supranto, J. *Statistik: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Sutedjo, Budi. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- Wahyudy, Risky. “Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru.” Skripsi, Universitas Islam Riau, 2020. Diakses 15 Oktober 2025.
<https://repository.uir.ac.id/12582/1/149110088.pdf>.
- Yuliasutik, Lin. “Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Clash of Clans (COC).” Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017. Diakses 15 Oktober 2025. <http://etheses.uin-malang.ac.id/6459/1/12220117.pdf>.

Zhara, Azrha. "*Transaksi Jual Beli Item dalam Game Online Perspektif Hukum Islam dan Perlindungan Konsumen.*" Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020. Diakses 15 Oktober 2025. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/14048>.