

DAFTAR PUSTAKA

- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. (2014). *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, Jakarta : AMZAH.
- Abdul, Azzam Abdul, Aziz Muhammad, (2010), *Fiqih Muamalat System Transaksi dalam Islam*, Jakarta: AMZAH.
- Abdul, Azzam, Aziz Muhammad, (2010), *Fiqh Muamalat System Transaksi dalam Islam*, Jakarta: AMZAH.
- Ahmad Wardi Muslich, (2015), *Fiqh Muamalat*, Jakarta: AMZAH.
- Al Quran Al-Baqarah ayat 275.
- Albima Rama Sudharto, (2018), “*Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*”, Skripsi Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Alfi, Husna. (2019). *Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017. Studi Kasus Squad Saints Indo 2*. Sumatra Utara : Universitas Islam Negeri.
- Birry, Kafa Nabil, Imaduddin Rajaby. (2023). *Jual Beli Akun Mobile Legend Berdasarkan Metode Ijtihad Dan Kaidah-Kaidah Pengembangan Hukum Islam*, (Madura: Universitas Trunojoyo Madura. 3(2).
- Caesar, Rio. (2015, Oktober). animasi dan games, *Jurnal studi animasi dan permainan*, 19(01).
- Dunia Games, “Yuk Kenalan Dengan Mode Game Human Vs Ai dan Custom Mode Mobile Legends”, <https://duniagames.co.id/news/3049-yuk-kenalan-dengan-mode-game-human-vs-ai-dan-custom-mode-mobile-legends>. diakses pada 10/02/24

Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017.

Galang, (2023, September 25). *Wawancara selaku anggota komunitas game online mobile legends: Bang-bang*, Desa Ngronggo Kota Kediri.

GodxScsrlet, “[Mod Post] [Tutorial] Cara Bind/Kaitkan Moonton Account”, <https://Forum.mobilelegends.co.id/forum.php?mod=viewthread&tid=42343>, diakses pada 10/02/24

HR. Al-Bazzar dan ditashih oleh Hakim

Indo Telko, *Mobile Legends Gairahkan ekosistem Esports*, <https://www.indotelko.com>, di akses pada tanggal 05 Oktober 2023.

Iqbal, Muhammad, (2015), “Analisis Hukum Jual-beli Virtual Property pada permainan DOTA2 yang di selenggarakan oleh Valve melalui Steam Comunnity Market”, Skripsi Universitas Indonesia, Depok.

Irkhami, Adieb Lazwar. (2019). *Jual Beli Account Game Online Mobile Legend Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Jonathan dan Tutty Mardadieredja, (2008), *Teori E-Commerce : Kunci Sukses Perdagangan di Internet*, Yogyakarta, Gava Media.

Kitab Undang-undang Hukum Perdata Buku III Bab V tentang Jual Beli Pasal 1457.

Lexi J. Moeleong, (2007), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mardani. (2013). *Fiqh Ekonomi Syariah*, Jakarta: Kencana Prenamedia group.

- Michael. H, Mattew B Miles A. (2007). *Analisis Data Kualitatif. Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta:. Karya Ilmu.
- Mobilelegends.gcube.co.id, “Komposisi tim Mobile Legends ini Bhineka Tunggal Ika Banget”, <http://mobilelegends.gcube.id/komposisi-tim-mobile-legends-inibhineka-tunggal-ika-banget>. diakses pada 10/02/24
- Mobilelegends.gcube.id, <https://Mobilelegends.gcube.id/pengantar/>. diakses pada 10/02/24
- Mobilelegends.gcube.id, (12/02/2024.), “Emblems”, <https://mobilelegends.gcube.id/emblems/>. diakses pada 12/02/24
- Moeloeng, Lexi J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif* , Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, Bahder Johan. (2008). *Metode Penelitian Ilmu Hukum* (Bandung: Mandar Maju.
- Purwanta, Mahendra Adhi, (2007), “*Analisa Hukum terhadap transaksi atas kebendaan virtual pada penyelenggaraan game online*”, Universitas Indonesia.
- Puspita, Rizka Arum. (2019). *Jual Beli Software Account Game Online Mobile Legend Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*, Pekalongan: Institut Agama Islam Negeri.
- Shanghai, *Mobile Legends: Bang Bang*, <https://en.moonton.com/mobile-legends>, di akses pada tanggal 05 Oktober 2023.

- Silvianita, Helva, *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, Serta Jenis-Jenis Game, Lengkap*, <https://www.nasabmedia.com/pengertian-game>, (2023, Oktober 07).
- Sjahdeini, Sutan Remy, (2014), *Perbankan Syariah Produk-produk dan Aspek-aspek Hukumnya*, Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Soekanto, Soerjono Soekanto. (2006). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Soerjono Soekanto. (2006). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Suhendi, Hendi. (2007). *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya media pratama.
- Surbakti, Krista Surbakti, (April 2017), *Jurnal Curere Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*.
- Surbakti, Krista Surbakti. (2017, April). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*. 1(1).
- Sylphid91, “Menghitung Win Rate Hero Mobile Legends “Warning, Math Inside”, <https://m.kaskus.co.id/thread/5a8e34f354c07ade48b4567/cara-menghitung-win-rate-hero-mobile-legends--warning-match-inside>. diakses pada 12/02/24
- The Organisation for Economic Co-operation and development (OECD). (2005), *DIGITAL CONTENT: The online Video Game Industry*, France.
- Widjaja, Gunawan dan Ahmad Yani, (2010), *Hukum tentang Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Zainudin, Muhammad Zainudin, Raha Bahari, Taufiq Hidayat Nizar. (2022).
*Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum
Ekonomi Syariah Studi Di Kampung Kota Gajah Lampung Tengah. Jurnal
Hukum Ekonimi Syariah , 2(1), Metro: Institut Agama Islam Negeri 2022.*