

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Al-Zuhaily, W. (2005). *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh* (5th ed.).
- Amrudin, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Publica Indonesia Utama.
- Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha. *Journal of Business and Economics Research (JBE)*, 2(3), 61–65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- Aprita, S. (2021). *Sosiologi Hukum*. Prenada Media.
- Azizah, E. N. (2020). skripsi evi nur azizah. *Skripsi*.
- Dikdik, & Arif, M. (2009). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. PT Refika Aditama.
- Eko Kurniawanto, Gama, W., & Samarinda, M. (n.d.). *Judul penelitian Hukum jual beli khiyar dalam Islam*.
- Eslamy, Fi. (2018). *Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha (Mesin Penjual Otomatis) Dalam Game Dihubungkan Dengan Buku Iii Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*. Universitas Pasundan.
- Fandi, A. N. (2018). skripsi fandy nur aimy. *Skripsi*.
- Firmansyah, & Dacolfany, M. I. (2018). *Uang Elektronik dalam Perspektif Ekonomi Islam*. CV Iqro.
- Hamdi, I. (2018). *Perluasan Makna Harta Bersama Perspektif Sosiologi Hukum Islam*.
- Hanafi, H. (2006). *Tentang Sosiologi Islam*. Ulumul Qur'an.
- Hantono, D., & Pramitasari, D. (2018). Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhhluk Individu Dan Sosial Pada Ruang Terbuka Publik. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 5(2), 85. <https://doi.org/10.24252/nature.v5i2a1>
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi Dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggali Data Kualitatif*. Rajawali Press.
- Hidayat, M. F. (2020). *Transaksi Item Virtual Dalam Game Online Di Telkom Plasa Kota Parepare (Analisis Hukum Ekonomi Islam)*.

- Kontjaraningrat. (2010). *Metode Penelitian Masyarakat*. PT Raja Graamedia.
- Mahmudah, N., & Saputera, A. R. A. (2019). Tradisi Ritual Kematian Islam Kejawen Ditinjau Dari Sosiologi Hukum Islam. *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 19(1), 177–192. <https://doi.org/10.24042/ajsk.v19i1.3868>
- Moleong, J. L. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nashrullah. (2016). *Sosiologi Hukum Islam*. SPB.
- Pradhipta, A. Y. (2021). Mekanisme ‘gacha’ dan ‘parasocial interaction’ pemain gim seluler. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(1), 215–232. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2478>
- Prastowo, A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ar Ruzz Media.
- Prawoto, H. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- S, F., & Mishkin. (2010). *Ekonomi Uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan Buku I*. Salemba Empat.
- Salim, M. (2017). *Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam* (Vol. 6, Issue 2).
- Setiawan, A., Kusumaningtyas, R. F., & Yudistira, I. B. (2018). *Diseminasi Hukum Hak Cipta pada Produk Digital di Kota Semarang*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JPHI/index>
- Sigiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Soekanto, S. (1980). *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*. Raja Grafindo Persada.
- Sri Wulandari, Y. (2018). *Perlindungan Hukum bagi Konsumen terhadap Transaksi Jual Beli E-Commerce* (Vol. 2, Issue 2).
- Syariati, A., & Mahyuddin, S. (1998). *Tentang Sosiologi Islam*. Ananda.
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Teras.
- Ulum, M. (2020). Prinsip-Prinsip Jual Beli *Online* dalam Islam dan Penerapannya pada *e-Commerce* Islam di Indonesia. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 17(1). <https://doi.org/10.34001/jdeb.v17i1.1115>
- Ummah, L. D. (2018). Rancang Bangun *E-Commerce* Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis Customer Relationship Management. *Jurnal Nuansa Informatika*, 12, 10–17. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Yunida, P. (2022). Skripsi Pira yunida. *Skripsi*.

