

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arikunto, Suharsimi, 1997, *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamzah, Andi, 2016, *Aspek Hukum dalam Perdagangan Elektronik*, Pusat Studi Hukum Bisnis (PSHB), Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Harahap, Yahya, 1986, *Segi-segi Hukum Perjanjian*, Alumni, Bandung.
- Hidayat, Hidayat, 2018, *Konsep Hubungan Hukum Dalam Hukum Perdata*, PT. Citra Aditya Bakti, Jakarta.
- Isnaeni, Mochammad, 2016, *Pengantar Hukum Jaminan Kebendaan*, PT. Revka Petra Media, Surabaya.
- Jackman, Ann; Inda, Chefira; 2005, *How to Negotiate: Teknik Sukses Bernegosiasi*, Erlangga, Jakarta.
- Masjhoeri, Sri Soedewi, 2018, *Hukum Elektronik dan E-Commerce di Indonesia*, PT Framedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Muhammad, Abdulkadir, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Miru, Ahmadi, 2007, *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Muchsin, 2003, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*, Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Soekanto, Soerjono, 2014, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia Press, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono; Mamuji, Sri; 1995, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo, Jakarta.
- Sunggono, Bambang, 1997, *Metodologi Penelitian Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Subekti, 2019, *Hukum Perdata*, PT. Sinar Grafika, Jakarta.

_____, 2013, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Intermasa, Jakarta.

_____, 1985, *Aneka Perjanjian*, Alumni, Bandung

Sutedi, Adrian, 2008, *Tanggung Jawab Produk Dalam Perlindungan Konsumen*, Ghalia Indonesia, Bogor.

Wicaksono, Frans Satrio, 2008, *Panduan Lengkap Membuat Surat-Surat Kontrak*, Visimedia, Jakarta.

B. Jurnal dan Skripsi

Vennia Aprelia, 2020, Hubungan Antara Kecanduan Game PlayerUnknown's Battleground (PUBG) Mobile dengan Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur, Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.

Z., Mikhael Imanuel, 2020, Perlindungan Hukum bagi Para Pihak dalam Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Bang-Bang, Penulisan Hukum, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Fauzan, Muhammad Luqman, 2020, Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend, Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Kusuma, Gilang Windu, 2022, Perlindungan Konsumen: Telaah Kajian Jual Beli Online melalui Sistem Rekening Bersama (Rekber), Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon.

Wulandari, Putu Dian; Sri Indrawati, Anak Agung; Perlindungan Hukum terhadap Konsumen Pengguna Sistem Pembayaran Rekening Bersama dalam Transaksi E-Commerce, Kertha Desa, Vol. 8 no. 7, 2020.

C. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 42 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3821)

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (Lembaran Negara Republik Indonesia

Tahun 1999 Nomor 138 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3872)

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2011 tentang Transfer Dana (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 39 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5204)

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2016 Nomor 251 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952)

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2019 Nomor 185 Tambahan Lembaran Negara Nomor 6400)

D. Website

GridGames, “Kuy! Mengenal Sejarah Singkat Game Battle Royale Seperti PUBG Mobile”, <https://games.grid.id/read/152222782/kuy-mengenal-sejarah-singkat-game-battle-royale-seperti-pubg-mobile?page=all> , diakses pada tanggal 3 Oktober 2021.

KamusBisnis, “Litigasi”, <http://kamusbisnis.com/arti/litigasi/> , diakses pada tanggal 4 Oktober 2021.

KASKUS, “Raihan Hari Krisna Penipu Akun PUBG Mobile”, <https://www.kaskus.co.id/thread/5d82066de83c721370455570/raihan-hari-krisna-penipu-akun-pubg-mobile/> , diakses pada tanggal 3 Oktober 2021.

Merdeka, “Lima alasan mengapa orang suka bermain video game”, <https://www.merdeka.com/gaya/lima-alasan-mengapa-orang-suka-bermain-video-game.html> , diakses pada tanggal 3 Oktober 2021.

PUBG MOBILE, “TENTANG GAME”, <https://www.pubgmobile.com/id/home.shtml> , diakses pada tanggal 4 Oktober 2021.

Suara, “Bisnis Jual Beli Akun Game Online Cukup Menjanjikan”, <https://www.suara.com/bisnis/2021/03/02/071821/bisnis-jual-beli-akun-game-online-cukup-menjanjikan?page=all> , diakses pada tanggal 3 Oktober 2021.

BeritaSatu, “Cari Jasa Rekber Game Online Terpercaya, Store Ini Dipercaya Banyak Gamers”, <https://www.beritasatu.com/news/739669/cari-jasa-Rekber-game-online-terpercaya-store-ini-dipercaya-banyak-gamers>, diakses pada 6 Maret 2023.

Kompas, “Teknologi Informasi Digital: Pengertian, Lingkup Kerja, Kelebihan dan Kekurangan”, <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/15/152219769/teknologi-informasi-digital-pengertian-lingkup-kerja-kelebihan-dan?page=all>, diakses pada 24 Januari 2023.

Bisnis, “Pemain PUBG Mobile di Indonesia Paling Banyak Kedua di Dunia”, <https://teknologi.bisnis.com/read/20190527/282/927760/pemain-pubg-mobile-di-indonesia-paling-banyak-kedua-di-dunia>, diakses pada 14 Maret 2023.

Kumparan, “Apa Itu Rekber? Ini Arti, Cara Kerja, Contoh, dan Manfaatnya”, <https://kumparan.com/berita-bisnis/apa-itu-Rekber-ini-arti-cara-kerja-contoh-dan-manfaatnya-1zKochfX9fJ/full>, diakses pada 6 Maret 2023.

Balinesia, “Indonesia Miliki Jumlah Pemain Aktif PUBG Mobile Terbanyak di Dunia”, <https://balinesia.id/read/indonesia-miliki-jumlah-pemain-aktif-pubg-mobile-terbanyak-di-dunia>, diakses pada 14 Maret 2023.

Kementerian Keuangan Republik Indonesia, “Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa”, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-manado/baca-artikel/13628/Arbitrase-Dan-Alternatif-Penyelesaian-Sengketa>, diakses pada tanggal 26 Mei 2023.

Merdeka, “Instagram adalah Media Sosial berbasis Foto dan Video, Pahami Fungsi dan Fiturnya”, <https://www.merdeka.com/sumut/instagram-adalah-media-sosial-berbasis-foto-dan-video-simak-penjelasan-nya-kln.html>, diakses pada tanggal 29 Mei 2023.

Idil Viktor, “Permasalahan Pokok dalam Perjanjian”, <http://idilvictor.blogspot.com/2009/01/hukum-perikatan.html>, diakses pada 6 Juni 2023.

Kompas, “Bisnis Konvensional Perlu Beradaptasi dengan Digital, Ini Alasannya”, <https://money.kompas.com/read/2021/06/17/084000826/bisnis-konvensional-perlu-beradaptasi-dengan-digital-ini-alasannya>, diakses pada 20 Juni 2023.