



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI.....	ix
<i>ABSTRACT</i>.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Keaslian Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Tinjauan Tentang Perjanjian.....	13
B. Tinjauan Tentang Jual Beli, Levering, dan Perjanjian Jasa Tertentu.....	20
C. Tinjauan Tentang Prestasi, Wanprestasi, dan Force Majeure.....	24



D. Tinjauan Tentang Game Online Roblox dan In-Game Currency Robux....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	29
B. Bahan Penelitian.....	30
C. Cara dan Alat Pengumpulan Data.....	32
D. Analisis Data Hasil Penelitian.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Konstruksi Nyata Perjanjian Top-Up Robux via Game Pass melalui Platform Non-Official.....	35
B. Akibat Hukum dari Kegagalan Pemenuhan P2 berdasarkan Teori Perjanjian Campuran.....	64
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80