

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Keaslian Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Tinjauan Umum Tentang Perjanjian .....	11

1. Pengertian Perjanjian .....	11
2. Asas-Asas Perjanjian.....	14
3. Unsur-Unsur Dalam Perjanjian .....	19
4. Syarat Sah Perjanjian .....	20
5. Wanprestasi .....	25
a. Pengertian Wanprestasi .....	25
b. Bentuk-Bentuk Wanprestasi .....	28
c. Akibat Hukum dari Wanprestasi.....	29
d. Ganti Rugi yang Dikarenakan Wanprestasi.....	31
6. Berakhirnya Perjanjian.....	33
B. Tinjauan Umum Tentang Perjanjian Jual Beli .....	34
1. Pengertian Jual Beli.....	34
2. Unsur-Unsur Perjanjian Jual Beli .....	35
3. Hak dan Kewajiban Penjual dalam Perjanjian Jual Beli Menurut KUHPerdara .....	39
4. Hak dan Kewajiban Pembeli dalam Perjanjian Jual Beli Menurut KUHPerdara ....	40
C. Tinjauan Umum Mengenai Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan.....	44
D. Tinjauan Umum Tentang Transaksi Elektronik dan <i>E-Commerce</i> .....	46
1. Transaksi Elektronik .....	46

2. E-Commerce .....	48
3. Model Bisnis E-Commerce .....	53
E. Tinjauan Umum Tentang Virtual Property dan <i>Steam</i> .....	55
1. <i>Virtual Property</i> .....	55
2. <i>Steam</i> dan <i>Steam Community Market</i> .....	56
3. <i>Steam Item Trading</i> .....	61
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>65</b>
A. Sifat Penelitian .....	65
B. Jenis Penelitian .....	65
1. Penelitian Kepustakaan .....	65
2. Penelitian Lapangan .....	67
C. Analisis Data .....	68
D. Hambatan Penelitian .....	68
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
A. Keabsahan Perjanjian Jual Beli Barang <i>Virtual</i> yang Dilakukan dengan Menggunakan <i>Steam Item Trading</i> Melalui Akun <i>Steam “Hanacaraka”</i> .....	70
1. Hasil Penelitian .....	70
2. Pembahasan .....	77

B. Upaya Penyelesaian Yang Ditempuh oleh “ <i>Hanacaraka</i> ” Dalam Hal Terjadinya Wanprestasi pada Jual Beli Barang Digital Melalui <i>Steam Item Trading</i> .....	97
1. Hasil Penelitian .....	97
2. Pembahasan .....	103
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>115</b>
A. Kesimpulan .....	115
B. Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>122</b>