

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Wahidin. “Penerapan Metode Prototiping dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang).” *Jurnal Teknologi Informasi Mura* 9, no. 1 (2017). [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1121983&val=13036&title=PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1121983&val=13036&title=PENERAPAN%20METODE%20PROTOTIPING%20DALAM%20PEMBANGUNAN%20WEBSITE%20DESA%20STUDI%20KASUS%20DESA%20SUGIHAN%20KECAMATAN%20RAMBANG).
- Abdullah, Ru’fah. *Fiqih Muamalah*. Cet. ke-2. Serang: Media Madani, 2020.
- Achmad, Yulianto, dan Mukti Fajar ND. *Dualisme Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Agrar, Bagus. “Mengenal Montage Dalam Mobile Legend.” *Okes.News*. Diakses Februari 4, 2024. <https://okes.disway.id/read/644754/mengenal-montage-dalam-mobile-legend>.
- Al-Khatib, Asy-Sarbani. *Mughni al-Muhtaj*. Jilid II. Beirut: Dar al-Fikr, 1978.
- Al-Zuhaily, Wahbah. *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*. Jilid IV. Beirut: Dar al-Fikr, 1984.
- Ali, Mahrus. “Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN MUI No. 62 DSN-MUI/XII/2007 tentang Ju’alah.” Skripsi: UIN KH. Ahcmad Siddiq Jember, 2020.
- Ali, Zainuddin. *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia*. Cet. ke-5. Jakarta: Sinar Grafika, 2015.
- . *Metode Penelitian Hukum*. Cet. ke-11. Jakarta: Sinar Grafika, 2019.
- Andriyani, Titi, Yulia Pebrianti, dan Yusnizal Firdaus. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online.” *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2, no. 2 (2018).
- Ardelia, Yuswaliaidyth. “Yuk Cari Tau Lebih Dalam Asal Mula Mobile Legend!” Diakses Januari 25, 2024. <https://www.ourindonesia.com/teknologi/pr-8577377298/yuk-cari-tau-lebih-dalam-asal-mula-mobile-legend?page=1>.
- Ash-Sarakhsi. *Al-Mabsud*. Beirut: Dar al-Fikr, 1978.
- Bachtiar, Wardi. *Metode Penelitian Ilmu Dakwah*. Jakarta: Logos, 2001.
- Basyir, Ahmad Azhar. *Asas-Asas Hukum Muamalat*. Yogyakarta: UII Press, 1982.

- Cahyani, Amalia Regita. "Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Mobile Legend (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)." Skripsi: UIN Walisongo Semarang, 2019.
- Dewi, Gemala. *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2005.
- Dimiyati. *I'alah al-Thalibin*. Semarang: Toha Putra, 1995.
- Djamil, Fathurrahman. *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta: Sinar Grafika, 2013.
- . *Penerapan Hukum Perjanjian dalam Transaksi Lembaga Keuangan Syariah*. Jakarta: Sinar Grafika, 2012.
- Eriyanto. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Farida, Uma Ulyana. "Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Praktik Ghost Writer Sebagai Penyedia Jasa Pembuatan Tugas Akhir Terhadap Mahasiswa (Studi Kasus Pada Akun Instagram Jokii\_tugasmurah)." Skripsi: UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Google. "Website Takapedia." Diakses Januari 25, 2024. <https://www.takapedia.com/id/terms-and-condition>.
- Hardiansyah, Haris. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Harun, Nasrun. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.
- Hasan, Muhammad Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Ibdalsyah, dan Hendri Tanjung. *Fiqh Muamalah: Konsep dan Praktik*. Bogor: Azam, 2014.
- Ikhwan, Farid Chairul. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Joki Game Mobile Legend (Studi Kasus di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo)." Skripsi: IAIN Ponorogo, 2019.
- Kurnia, Muhammad Rizal. "Jenis Akad dalam Ekonomi Islam." In *Pengantar Ekonomi Islam*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Kementerian Agama RI, 2011.

- Lakitan, Benyamin. *Metodologi Penelitian*. Palembang: Universitas Sriwijaya, 1998.
- Marzuki. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2005.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Nuryanto, Heri. *Sejarah Perkembangan Teknologi dan Komunikasi*. Jakarta: Balai Pustaka, 2012.
- Rahayu, Tri. "Tinjauan Akad Ju'alah Terhadap Praktik Pengupahan Admin Kepada Joki Flash Sale di E-Commerce Lazada (Studi Kasus Komunitas 'SK Store' di Kec. Gondang Kab. Sragen)." Skripsi: UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Rival, Veithzai. *Islamic Economic*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Rizki, Muhammad Eldy. "Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain Dengan Team VOXA E-Sport." Skripsi: Universitas Islam Riau, 2022.
- Ru'fah, Sohari. *Fiqh Muamalah*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah*. Diterjemahkan oleh Kamaluddin Marzuki. Jilid XIII. Jakarta: Pena Ilmu dan Amal, 2006.
- Sahrani, Sohari. *Fikih Muamalah untuk Mahasiswa dan Umum*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Shidiq, Sapiudin, Ghufron Ihsan, dan Abdul Rahman Ghazaly. *Fiqh Muamalat*. Cet. ke-5. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Soemitra, Andri. *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqh Muamalah di Lembaga Keuangan dan Bisnis Kontemporer*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Cet. ke-9. Jakarta: Raja Grafindo, 2014.
- Syahdan. "Mau Tahu Profesi Joki Game Online, Begini Penjelasanannya." *Dunia Games*. Diakses Januari 25, 2024. <https://duniagames.co.id/discover/article/mau-tahu-profesi-joki-game-online-begini-penjelasanannya>.
- Syaifuddin, Amir. *Garis-garis Besar Fiqh*. Jakarta: Kencana, 2003.
- Ulum, Bahrul. "Game Mobile Legend Bang-Bang di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan One Dimensional Man Herbert Marcuse." Skripsi: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Wijaya, C.V., dan Paramita. "Komunikasi Virtual dalam Game (Studi Kasus dalam Game Mobile Legend)." *Jurnal Koneksi* 1, no. 3 (2019).

Yazid, Muhammad. *Ekonomi Islam*. Surabaya: Imtiyaz, 2017.

“Cara Download Game Mobile Legend Bang Bang.” *Kumparan*. Diakses Januari 25, 2024. <https://kumparan.com/info-sport/cara-download-game-mobile-legends-bang-bang-1xrTeypNuTu>.

*Fatwa DSN MUI No. 101/DSN-MUI/IX.2016 tentang Ijarah Maushufah fi al-Dzimmah*. DSN MUI, 2016.

*Fatwa DSN MUI No. 112/DSN-MUI/IX/2017 tentang Akad Ijarah*. DSN MUI, 2017.

*Fatwa DSN MUI No. 27/DSN-MUI/III/2002 tentang Ijarah Muntahiyaj bi al-Tamlik*. DSN MUI, 2002.

“Kisah Sukses Bangkit Pratama dari Game Gamer Hingga Jadi Pebisnis Top UP.” *Merdeka*. Diakses Januari 30, 2024. <https://www.merdeka.com/sumut/kisah-sukses-bangkit-pratama-dari-gamer-kini-jadi-pebisnis-takapedia.html>.

“Pengertian Game Online, Genre, Jenis-jenis, dan Contohnya.” *Kumparan*. Diakses Februari 8, 2024. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-game-online-genre-jenis-jenis-dan-contohnya-21QP7KN95NI/3>.

*Peraturan Mahkamah Agung No. 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)*. Buku II. Mahkamah Agung, 2008.

“Sejarah Game Online di Industri Android.” *Kompasiana*. Diakses Januari 30, 2024. <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>.

*Undang-Undang Republik Indonesia No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan*, 2003.