

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia (Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis E-Commerce di Indonesia)*, (Bandung: Nusa Media, 2017)
- Abdul R. Salaiman, *Hukum Bisnis Untuk Perusahaan*, (Jakarta: Kencana, 2005)
- Ade Rizki Naulina Harahap, *et.all, Perlindungan Hukum terhadap Sistem Pembayaran Transaksi Elektronik Lintas Batas Negara*”, (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022)
- Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- Budiarta, K, *et.all, Ekonomi dan Bisnis Digital*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008)
- C.S.T Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)
- Iskandar Putong, *Economics Pengantar Mikro dan Makro*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2010)
- Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Surabaya: Bayumedia, 2008)
- Jonaedi Efendi dan Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Depok: Prenadamedia Group, 2016)
- Muhammad Siddiq Armia, *Penentuan Metode dan Pendekatan Penelitian Hukum*, (Banda Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia, 2022)
- Mulhadi, *Hukum Perusahaan: Bentuk-Bentuk Badan Usaha di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017)
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*, (Surabaya: Prenada Media, 2017), hal. 135.
- Philipus M. Hadjon, *Pengantar Ilmu Administrasi Indonesia*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2011)
- Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018)
- Taufik Hidayat, *Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce*, (Jakarta:Mediakita, 2008)

### Jurnal

- Abdurrahman Mulachela, Khairur Rizki, and Y. A. Wahyuddin. "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai

- Global (Global Value Chain)." Indonesian Journal of Global Discourse, Vol. 2, No. 2 (2020): 32-51. DOI: [10.29303/ijgd.v2i2.17](https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17)
- Adzra Ardelia Tuasalamony, et al. "Keabsahan Kontrak Elektronik (*E-Contract*) sebagai Suatu Kontrak Baku dalam Transaksi Elektronik (*E-Commerce*) (Studi Kasus: Wanprestasi Jual Beli *Online* Putusan PN Medan 183/PDT.G/2018/PN MDN)", *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, Vol. 1, No. 7 (2023): 11-20. DOI: [10.3783/causa.v1i6.903](https://doi.org/10.3783/causa.v1i6.903)
- Alfia Utami dan Muhammad Irwan, "Perkembangan Pasar *Online* (*E-Commerce*) di Era Modern dan Pengaruhnya terhadap Kepercayaan Konsumen", *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, Vol. 1, No. 2 November 2023. 126-132. DOI: <https://jurnalisticqomah.org/index.php/jemb/article/view/280>
- Alwendi, "Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha." *Jurnal Manajemen Bisnis*, Vol. 17, No. 3 (2020): 317-325. DOI: [10.38043/jmb.v17i3.2486](https://doi.org/10.38043/jmb.v17i3.2486)
- Alya Nurhalizah, and M. Galang Asmara, "Penaan Pajak Terhadap Netflix Sebagai Pelaku Usaha Luar Negeri Pasca Berlakunya Regulasi Terkait Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE)", *Jurnal Cahaya Mandalika* ISSN 2721-4796 (online), Vol. 4, No. 3 (2023): 1823-1834. DOI: [10.36312/jcm.v4i3.2550](https://doi.org/10.36312/jcm.v4i3.2550)
- Angela Zhibek Khussainova Mottaeva, and Yelena Gordeyeva. "Impact of the digital economy on the development of economic systems." *E3S Web of Conferences*, Vol. 381. EDP Sciences, 2023.
- Denysa Ratna Sari, Naila Saidah, and Shela Rahma Azizah. "E-Commerce Assurance: Exploring the Legal Fortifications for Consumers in Digital Markets." *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthropy*, Vol. 2, No. 2 (2023): 140-156. <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1129>
- Edi Kristanta Tarigan, et al, "Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Konsumen Dalam Syarat Dan Ketentuan Aplikasi Online E-Commerce Di Desa Percut Sei Tuan." *JUDIMAS*, Vol. 5, No. 1 (2024). <https://www.ojs.stmikpontianak.ac.id/index.php/judimas/article/view/482>
- Ely Laily Bunga Rahayu, and Nur Syam. "Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial." *Ganaya: Jurnal ilmu sosial dan Humaniora*, Vol. 4, No. 2 (2021): 672-685. DOI: [10.37329/ganaya.v4i2.1303](https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1303)
- Falko Lucht, "The Success of the Freemium Business Model. How Riot Games flourishes with a free to play game." *Manager*, Vol. 29 (2019): 114-124. <https://www.proquest.com/openview/fa79ec9ae04a87cebb761a62c21f4f1a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2032296>
- Gabriela Glory Excelin Krisvianty, Fakhriy Dinansyah, dan Cendera Rizky Anugrah Bangun, "Communication Patterns in the Use of Communication Features in Online Games Case Study: Valorant", *Jurnal Vokasi Indonesia*, Vol.11, No. 2 Maret 2024. 45-57. DOI: <https://doi.org/10.7454/jvi.v11i2.1203>

- Gang Liu, "Mastering the Game: The Rise, Strategy, and Future of Riot Games." *Advances in Economics and Management Research*, Vol. 7, No. 1 (2023): 702-702. DOI: [10.56028/aemr.7.1.702.2023](https://doi.org/10.56028/aemr.7.1.702.2023)
- Ghada Taher, "E-commerce: advantages and limitations." *International Journal of Academic Research in Accounting Finance and Management Sciences*, Vol. 11, No. 1 (2021): 153-165. DOI: [10.6007/IJARAFMS/v11-i1/8987](https://doi.org/10.6007/IJARAFMS/v11-i1/8987)
- Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Moku, and Shirley YVI Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fisipol Unsrat." *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture* (2020). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Hendra Adi Saputra dan Ernawati, "Eksistensi *E-Commerce* dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia", *Journal of Mandalika Literature*, Vol. 3 No. 1 Mei 2022. 133-143. DOI: <https://doi.org/10.36312/jml.v3i2.1014>
- Hendra Adi Saputra, "Eksistensi *E-Commerce* dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia", *Journal of Mandalika Literature*, Vol. 3, No. 2 (2022): 133-143. DOI: [doi.org/10.36312/jml.v3i2.1014](https://doi.org/10.36312/jml.v3i2.1014)
- Irsan Rahman, Riezka Eka Mayasari, and Tia Nurapriyanti. "Hukum Perlindungan Konsumen di Era E-Commerce: Menavigasi Tantangan Perlindungan Konsumen dalam Lingkungan Perdagangan Digital." *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, Vol. 2, No. 08 (2023): 683-691. DOI: [10.58812/jhhws.v2i08.605](https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i08.605)
- Irzi Ahmad Fahrozi dan Muhammad Irwan Padli Nasution, "Pentingnya Peran *E-Commerce* dalam Mengembangkan Bisnis", *Journal of Informatics and Business*, Vol. 2, No. 1 Juni 2024. 115-120. DOI: <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jibs/article/view/1096>
- Kas van der Molen, "Valorant and the platformization of free-to-play games." *Press Start*, Vol. 8, No. 2 (2022): 21-43. <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/199>
- Khafifah Munawaroh, *dkk*, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Berbayar Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa", *Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, Vol. 1, No. 2 Oktober 2024. 43-54. DOI: <https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol102.2023.43-54>
- M. Ikhwan Syarif, Misbah Hannum, and Sri Wahyuni. "Potensi Perkembangan E-Commerce Dalam Menunjang Bisnis di Indonesia." *Journal of Computers and Digital Business*, Vol. 2, No. 1 (2023): 11-14. DOI: [10.56427/jcbd.v2i1.30](https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i1.30)
- M. Syarif dan W. Nugraha, "Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi *E-Commerce*," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*, Vol. 4, No. 1 Januari 2020. 64-70. DOI: <https://doi.org/10.59697/jtik.v4i1.636>
- Mazhr Fezliani, "Analisis Hukum Perlindungan Konsumen dalam Transaksi E-Commerce di Indonesia." *JAMUDI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Vol. 1, No. 1 (2024): 1-7. <https://journal.penus.or.id/index.php/jamudi/article/view/4>
- Muhamad Danuri, "Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital", *INFOKAM*, Vol. 15, No. 2 September 2019, hal. 118. DOI: <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>

- Muhamad Syarif, and Wahyu Nugraha. "Pemodelan diagram uml sistem pembayaran tunai pada transaksi e-commerce." *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, Vol. 4, No. 1 (2020): 64-70. DOI: [10.59697/jtik.v4i1.636](https://doi.org/10.59697/jtik.v4i1.636)
- Muhamad Teguh Hidayat dan Nur Maghfira, "Membuat Pengalaman *Online* yang Menarik Psikologi Keterlibatan Pemain", *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, Vol. 1 No. 4 Juli 2023. 1-13. DOI: <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i4.3087>
- Muhammad Akhtar Ariq, Naufal Hanggara Putra Anwar, and Shakila Aulia Rahma. "Dampak Digitalisasi Terhadap Bisnis Dan Perdagangan." *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, Vol. 2, No. 6 (2023): 1801-1816. [doi.org/10.59188/jcs.v2i6.401](https://doi.org/10.59188/jcs.v2i6.401)
- Muhammad Zhafir Afif, Prawira Fajarindra Belgiawan, and Muhamad Abdilah Ramdani. "Are Gamers Satisfied with Their Money Spent on Virtual Goods in Online Games? Understanding Gamers Satisfaction based on Perceived Values and Purchasing Motivation." *Management and Economics Review*, Vol. 7, No. 2 (2022): 119-140. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1048876>
- Niki Ratama, Munawaroh, Sri Mulyati, "Sosialisasi Penggunaan *E-Commerce* dalam Perkembangan Bisnis di Era Digital", *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 1, No. 1 September 2022. 6-12. DOI: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/3/2>
- Nur Windy Bripa Landrawati dan Ina Rosmaya, "Perlindungan Konsumen terhadap Transaksi Jual Beli Secara *Online* Atas Ketidaksesuaian Barang yang Diterima", *Jurnal Judiciary*, Vol. 11, No. 2 Desember 2022. 76-90. DOI: <https://ejournal.fh.ubhara.ac.id/index.php/judiciary/article/view/134>
- Nurhaliza Fatimah Az-Zahra, et al, "Dampak *E-Commerce* terhadap Bidang Ekonomi, Bisnis, dan Pembelanjaan: Tinjauan Literatur", *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 4, No. 2 (2023): 355-361. DOI: [10.46576/djtechno.v4i2.3552](https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i2.3552)
- Nursania Dasopang, "E-Commerce Bisnis Dan Internet." *Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen dan Syariah*, Vol. 3, No. 1 (2024): 8-14. DOI: [10.55883/jiemas.v3i1.25](https://doi.org/10.55883/jiemas.v3i1.25)
- Qiaoxi Zhou, "Comparative Analysis of Counter-Strike 2 and Valorant." (2024). DOI: [10.54254/2753-7048/54/20241603](https://doi.org/10.54254/2753-7048/54/20241603)
- Rahadyan Widarshadika, *dkk*, "Pelatihan *E-Commerce* sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Desa Candi Pari, Kabupaten Sidoarjo", *Jurnal Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 3, No. 2 Juni 2024. 127-130. DOI: <https://doi.org/10.59066/jppm.v3i2.714>
- Rasyid Setiawan, Muhammad Hari Setiadi, and Afrizaldi Afrizaldi. "Pentingnya Penerapan Etika Bisnis pada Perdagangan Secara Elektronik di Indonesia." *Jurnal Sistem Informasi, Akuntansi & Manajemen*, Vol. 3, No. 1 (2023): 117-128. DOI: [10.54951/sintama.v3i1.462](https://doi.org/10.54951/sintama.v3i1.462)
- Rinny Meidiyustiani, et al, "Peningkatan Kemampuan Masyarakat dalam Memperluas Jangkauan Pasar Menggunakan *E-Commerce*", *Jurnal*

- Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS, Vol. 1, No. 5 (2023): 480-485. DOI: [10.59407/jpki2.v1i5.94](https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i5.94)
- Rizky Bima Prasetyo, "Pengaruh E-Commerce dalam Dunia Bisnis." JMEB Jurnal Manajemen Ekonomi & Bisnis, Vol. 1, No. 01 (2023): 1-11. DOI: [10.59561/jmeb.v1i01.92](https://doi.org/10.59561/jmeb.v1i01.92)
- Rizky Bima Prasetyo, "Pengaruh *E-Commerce* dalam Dunia Bisnis", Jurnal Manajemen Ekonomi dan Bisnis, Vol. 1 No. 1 Juli 2023. 1-11. DOI: <https://doi.org/10.59561/jmeb.v1i01.92>
- Sukron Habibi Harahap, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar." Jurnal basicedu, Vol. 5, No. 3 (2021): 1304-1311. DOI: [10.31004/basicedu.v5i3.895](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895)
- Tritanio Nizar Rabulizat, et al, "Factors Influencing Purchase Intention and Actual Purchase of Free to Play Games: The Case of Valorant Games", Jurnal Muara Ilmu Ekonomi dan Bisnis, Vol. 8, No. 2 (2024): 455-471. DOI: [10.24912/jmieb.v8i2.32265](https://doi.org/10.24912/jmieb.v8i2.32265)
- Udi Juswanto, Udi, Suryanto, and Yusuf Gunawan. "Juridical Review of Legal Protection Against E-Commerce Consumers on The Marketplace." Legal Brief, Vol. 11, No. 4 (2022): 2534-2542. <https://legal.isha.or.id/index.php/legal/article/view/491>
- Valentino Chen, et al, "Factors That Affect A College Student's In-Game Purchase in Batam City." JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi), Vol. 10, No. 2 (2023): 562-569. DOI: [10.35957/jatisi.v10i2.5220](https://doi.org/10.35957/jatisi.v10i2.5220)
- Xiaowei Cai, Javier Cebollada, and Mónica Cortiñas. "A grounded theory approach to understanding in-game goods purchase." Plos one, Vol. 17, No. 1 (2022): 1-27. DOI: [10.1371/journal.pone.0262998](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0262998)
- Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias, dan Evelin J.R. Kawung, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi", Jurnal Ilmiah Society, Vol. 3, No. 1 2023. 1-11. DOI: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahociety/article/view/45336>
- Yovie Carissa Kumala, and Evelyne Juanda. "Perspektif Hukum Konsumen Terhadap Jasa Pengiriman Sicepat Ekspres Terkait Klausula Eksonerasi dalam Syarat-Syarat dan Ketentuan (Terms and Conditions) SiCepat Ekspres." Jurnal Paradigma Hukum Pembangunan, Vol. 4, No. 02 (2019): 148-169. DOI: [10.25170/paradigma.v4i02.1646](https://doi.org/10.25170/paradigma.v4i02.1646)
- Zennia Almaida, "Perlindungan Hukum Preventif dan Represif Bagi pengguna Uang Elektronik dalam Melakukan Transaksi Tol Nontunai", Jurnal Privat Law Vo. 9 No. 1 Juni 2021. 218-226. DOI: <https://doi.org/10.20961/privat.v9i1.28858>

## **Peraturan Perundang-Undangan**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 1997 Nomor 18, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 3674)

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 22, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 3821)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843)

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 45, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 5512)

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

Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 222, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 6420)

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 1376)

Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 49 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 10/M-DAG/PER/3/2006 tentang Ketentuan dan Tata Cara Penerbitan Surat Izin Usaha Perwakilan Perusahaan Perdagangan Asing (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 512)

Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 31 Tahun 2023 tentang Perizinan Berusaha, Periklanan, Pembinaan, dan Pengawasan Pelaku Usaha dalam Perdagangan Melalui Sistem Elektronik. (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 173)

Resolusi Perserikatan Bangsa-Bangsa No. 39/248 Tahun 1985

## **Kamus**

Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Kantor”. <https://kbbi.web.id/kantor>, diakses pada 13 November 2024

KBBI, “Patut”. <https://kbbi.web.id/patut>, diakses pada 25 November 2024

## **Website**

- Apostille, “Aplikasi Legalisasi Apostille”. <https://apostille.ahu.go.id/> diakses pada 13 Januari 2025
- Azkie Nurfaejrina, “7 Game Online Populer Tahun 2023, Nomor 1 Ada Siapa?”. <https://inet.detik.com/games-news/d-6933880/7-game-online-populer-tahun-2023-nomor-1-ada-siapa>, diakses pada 23 September 2024
- Bank Indonesia, “Bank Indonesia Bersama Industri Dorong Pembayaran Lintas Negara Untuk Perkuat Ekonomi Asean”. [https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp\\_2512123.aspx](https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_2512123.aspx), diakses pada 17 Juli 2024.
- BayarInd, “Pengertian Sistem Pembayaran Digital Dan Beragam Jenisnya”. <https://www.bayarind.id/news/pengertian-sistem-pembayaran-digital-dan-beragam-jenisnya>, diakses pada 17 Juli 2023.
- Binus, “Apa itu E-Commerce?”. <https://binus.ac.id/bandung/creativepreneurship/2022/12/05/apa-itu-e-commerce/>, diakses pada 23 September 2024
- Dian Dwi Jayanti, “Pengertian Perlindungan Hukum dan Penegakan Hukum”. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/pengertian-perlindungan-hukum-dan-penegakan-hukum-lt65267b7a44d49>, diakses pada 18 November 2024
- eSafety Commissioner, “Valorant”. <https://www.esafety.gov.au/key-topics/esafety-guide/valorant#:~:text=Valorant%20is%20an%20online%20multiplayer,abilities%20to%20use%20during%20gameplay>, diakses pada 18 Juli 2024.
- Everpro, “10 Aplikasi Marketplace Terbaik di Indonesia 2024”. <https://everpro.id/blog/aplikasi-marketplace/>, diakses pada 23 September 2024
- HCCH, “Status Table, 12: Convention of 5 October 1961 Abolishing the Requirement of Legalisation for Foreign Public Document”. <https://www.hcch.net/en/instruments/conventions/status-table/?cid=41>, diakses pada 13 Januari 2025
- Hilman Azis, “8 Perusahaan Game Terbesar di Dunia, Miliki Banyak Franchise”. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/perusahaan-game-terbesar-di-dunia-c1c2?page=all>, diakses pada 30 Oktober 2024
- Hukum Online, “Perlindungan Hukum: Pengertian, Unsur, dan Contohnya”. <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hukum-lt61a8a59ce8062/?page=3>, diakses pada 14 Oktober 2024
- Hukum Online, “Teori-Teori Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli”. <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc/?page=1>, diakses pada 24 September 2024
- HukumOnline, “Tiga Jenis Metodologi untuk Penelitian Skripsi Jurusan Hukum”. <https://www.hukumonline.com/berita/a/tiga-jenis-metodologi-untuk-penelitian-skripsi-jurusan-hukum-lt6458efc23524f/?page=1>, diakses pada 26 Juli 2024.
- Indonesia Baik, “Berapa Jumlah Penduduk Indonesia Ya?”. <https://indonesiabaik.id/infografis/berapa-jumlah-penduduk-indonesia-ya>, diakses pada 23 September 2024

- JDIH Sukoharjo, “Pengertian Perlindungan Hukum dan Cara Memperolehnya”. <https://jdih.sukoharjokab.go.id/berita/detail/pengertian-perlindungan-hukum-dan-cara-memperolehnya>, diakses pada 14 Oktober 2024
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, “10 Game Lokal Asyik Buat Ngabuburit”. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/10-Game-Lokal-Asyik-Buat-Ngabuburit>, diakses pada 23 September 2024
- Kominfo, “Perusahaan Anda Termasuk Penyelenggara Sistem Elektronik?”. <https://pse.kominfo.go.id/home/pse-asing>, diakses pada 15 Januari 2025
- League of Legends, “Chargebacks”. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/4403733573011-Chargebacks>, diakses pada 24 Oktober 2024
- League of Legends, “Credit Card Transactions FAQ”. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201753204-Credit-Card-Transactions-FAQ>, diakses pada 19 November 2024
- League of Legends, “League of Legends Event Pass and Shop FAQ”. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/9716177739539-League-of-Legends-Event-Pass-and-Shop-FAQ>, diakses pada 17 November 2024
- League of Legends, “League Storem Gifting, and RP Purchase”. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/categories/115001239868-League-store-gifting-RP-purchases>, diakses pada 17 November 2024
- Liputan 6, “Masih Digandrungi, Pengguna E-Commerce Indonesia Capai 196 Juta di 2023”. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5447108/masih-digandrungi-pengguna-e-commerce-indonesia-capai-196-juta-di-2023>, diakses pada 23 September 2024
- Mochamad Januar Rizki, “Menyoroti Perlindungan Konsumen di Era Bisnis Digital”. <https://www.hukumonline.com/berita/a/menyoroti-perlindungan-konsumen-di-era-bisnis-digital-lt5c92243673bb9/?page=3>, diakses pada 3 Desember 2024
- Nicole Willing, “Free-to-Play (F2P)”. <https://www.techopedia.com/definition/27039/free-to-play-f2p>, diakses pada 23 September 2024
- ONE Esports Indonesia, “Berapakah Jumlah Pemain Valorant di Dunia”. <https://www.oneesports.id/valorant/jumlah-pemain-valorant-di-dunia>, diakses pada 19 Juli 2024.
- OSS, “Klasifikasi Baku lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020, <https://oss.go.id/informasi/kbli-detail/cd18475e-b2f7-4e64-bd94-bafffa0a4d84>, diakses pada 15 Januari 2025
- Randy Rachmadi, *et.all*, “*Online Game Marketplace for Online Game Virtual Item Transaction*”. Artikel, Jepang: 8<sup>th</sup> International Congress on Advanced Applied Informatics, 2019, hal. 869; Billy Evan Brahmantyo, “*Top Up Game: In-Game VS Third Party Top Up*”. <https://thewriters.id/top-up-game-in-game-vs-third-party-top-up>, diakses pada 13 November 2024
- Riot Games, “2023 Annual Impact Report” <https://www.riotgames.com/darkroom/original/3f7625134694b826870028>



- [3c01c9ffc9:3f4ed8b0c8a8df3744a54688a3a2f116/riot-impactreport-2023-en.pdf](https://www.riotgames.com/en/annual-reports), diakses pada 19 November 2024
- Riot Games, “Annual Reports”. <https://www.riotgames.com/en/annual-reports>, diakses pada 22 November 2024
- Riot Games, “Ketentuan Layanan Riot Games”, <https://www.riotgames.com/id/terms-of-service>, diakses pada 23 Oktober 2024
- Riot Games, “Offices”. <https://www.riotgames.com/id/work-with-us/offices>, diakses pada 19 November 2024
- Riot Games, “Riot Games Offices”. <https://www.riotgames.com/en/work-with-us/offices>, diakses pada 19 November 2024
- Riot Games, “Social Impact Fund”. <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/social-impact/social-impact-fund>, diakses pada 19 November 2024
- Riot Games, “Upcoming Regional Price Updates”. <https://www.riotgames.com/en/news/2024-regional-price-updates>, diakses pada 19 November 2024
- Riot Games, “Who We Are”. <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>, diakses pada 18 November 2024
- SimilarWeb, “Top Marketplace Websites in Indonesia Ranking Analysis for September 2024”, <https://www.similarweb.com/top-websites/indonesia/e-commerce-and-shopping/marketplace/>, diakses pada 23 September 2024
- Tyler Esguerra, “VALORANT Give Back Bundle 2023: Skins, Price, and more”. <https://dotesports.com/valorant/news/valorant-give-back-bundle-2023-skins-price-and-more#:~:text=The%202023%20Give%20Back%20bundle%20costs%20about%206%2C387%20VP%20or,975%20VP%20on%20its%20own>, diakses pada 19 November 2024
- Valorant Wiki, “Valorant Points”. [https://valorant.fandom.com/wiki/VALORANT\\_Points](https://valorant.fandom.com/wiki/VALORANT_Points), diakses pada 17 November 2024
- VALORANT, “Agents”. <https://playvalorant.com/en-us/agents/>, diakses pada 25 Juli 2024.
- Valorant, “Give Back Bundle”. <https://playvalorant.com/en-gb/news/announcements/vote-now-give-back-bundle/>, diakses pada 19 November 2024
- VALORANT, “Metode Pembayaran Di Valorant”. <https://playvalorant.com/id-id/news/game-updates/metode-pembayaran-di-valorant/>, diakses pada 18 Juli 2024.
- Valorant, “Valorant”. <https://playvalorant.com/id-id/>, diakses pada 17 November 2024