

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Kontek Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritik	11
1. Jual Beli	11
a. Pengertian Jual Beli.....	11
b. Landasan Hukum Jual Beli	12
c. Macam-macam Transaksi Jual Beli	13
d. KHES tentang Jual Beli	19
2. Hak Kekayaan Intelektual	29
a. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual	29
b. Pembagian Hak Kekayaan Intelektual	31
3. <i>Game Online</i>	39
a. Sejarah <i>Game Online</i>	39
b. Dampak Positif <i>Game Online</i>	44
c. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	50
B. Kajian Terdahulu	52
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	50
B. Kehadiran Peneliti	51
C. Lokasi Penelitian	52
D. Sumber Data	53
E. Prosedur Pengumpulan Data	54
F. Analisis Data	56
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	58
H. Tahap-Tahap Penelitian.....	61
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN, DAN PEMBAHASAN	
A. Paparan Data	64
B. Temuan Penelitian	81

C. Pembahasan	83
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

