

Daftar Rujukan

- Aravik, H. F. (2020). *Etika Bisnis Islam Berbisnis Keberkahan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Arhan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: PT. TransMedia
- Anindita, S. &. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Vocher Game Online Berbasis Desktop Pada Arena Esport. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRMI)*, 45-48
- Aziz, I. (2010). *Panduan Praktis Menguasai Internet*. Yogyakarta: Citra Media.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an (2016-2019)., Departemen Agama RI, Jakarta : Lajnan Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Beekum, R. I. (2004). *Etika Bisnis Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djakfar, M. (2012). *Etika Bisnis Menangkap Spirit Ajaran Langit dan Pasar Modal Ajaran Bumi*. Jakarta: Penebar Plus.
- Suminingsih, M. (2020). *ETIKA BISNIS ISLAM*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Faisal, B. (2006). *Etika Bisnis Dalam Islam*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Gunawan, I. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*.
- Haidir, H. S. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Hasan, A. (2003). *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam Fiqh Muamalat*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Huda, Q. (2011). *Fiqh Mua'amalah*. Yogyakarta: Teras.
- Ali, Z. (2016). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.

- Magfiroh, A. (2018). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Waralaba Tahu Q Krispy di Kabupaten Madiun*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Moleong, E. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad. (2008). *Etika Bisnis Islam*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Nashruddin Baidan & Erawati Aziz, M. (2014). *Etika Islam Dalam Berbisnis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmawati, E. N. (2015). Akad Jual Beli Dalam Perspektif Fikih dan Praktiknya di Pasar Modal Indonesia. *Jurnal Al-'Adalah, Vol. XII, No.4*, 788.
- Reksoprajitno, S. (1993). *Pengantar Ekonomi Mikro Pelaku Harga Pasar dan Konsumen*. Jakarta: Gunadarma.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, S. (2019). *Implementasi Etika Islam Dalam Dunia Bisnis*. Malang: CV IRDH.
- Abdhul, Y. (2021, Oktober 18). *Etika Bisnis Islam: Pengertian, Prinsip dan Tujuan*. dari Penerbitbukudeepublish: <https://penerbitbukudeepublish.com/etika-bisnis-Islam/> diakses tanggal 30 Januari 2022 Pukul 21.00
- Nugroho, A. T. (2011, Mei 26). *Definisi GAME dan Jenis-Jenisnya*. Dari Definisi dan Jenis: <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada 19 Februari 2022 pukul 18.46
- Haq, Husein I. Wawancara dengan penjual top up diamond game online, wawancara langsung, (Selasa, 17 Juni 2021)
- Septian, Yogi. Wawancara dengan pemain dan konsumen top up diamond game online, wawancara langsung (Rabu, 18 Mei 2022)
- Pribadi, Alief J. Wawancara dengan pemain dan konsumen top up diamond game online, wawancara langsung (Kamis, 19 Mei 2022)

Hasan, Noriel, Wawancara dengan pemain dan konsumen top up diamond game online, Wawancara langsung (Jum'at, 20 Mei 2022)