

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Penelitian Terdahulu.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. KAJIAN TEORI.....	12
1. Jual Beli	12
2. Konsep Ijarah (sewa) dalam Islam.....	19
3. Wanprestasi Antara Dua Orang yang Bertransaksi	29
4. Akun Game Online	36
5. <i>Game</i> Online	38
6. Game Clash of Clans (COC)	42
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	47
B. Kehadiran Peneliti.....	48

C. Lokasi Penelitian.....	48
D. Data dan Sumber Data	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Analisis Data	53
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	53
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN,	
DAN PEMBAHASAN	55
A. Paparan Data.....	55
B. Temuan Penelitian.....	71
C. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78
Daftar Pustaka	
Pedoman Wawancara	