

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR. i

DAFTAR ISI. iv

DAFTAR GAMBAR.vi

ABSTRAK.vii

ABSTRACT.viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang 1

B. Identifikasi Masalah. 8

C. Maksud dan Tujuan Penelitian. 8

D. Kegunaan Penelitian. 8

E. Kerangka Pemikiran. 9

F. Metode Penelitian.12

BAB II TINJAUAN TEORITIS TENTANG KEABSAHAN PERJANJIAN

JUAL BELI SECARA ELEKTRONIK DAN AKUN *GAME*

ONLINE

A. Aspek Hukum Perjanjian Jual Beli Secara Elektronik. 16

B. Teori-Teori Tentang Akun *Game Online*.44

BAB III JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* DI INDONESIA

- A. *Game Online Mobile Legends*.58
- B. Proses Transaksi Jual Beli Akun *Game Online*.61

BAB IV KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* BERDASARKAN BUKU KE III BW *JUNCTO* UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

- A. Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun *Game Online* Berdasarkan Buku Ke III BW *Juncto* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.69
- B. Perlindungan Hukum Bagi Para Pihak dalam Jual Beli Akun *Game Online*.79

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan.86
- B. Saran.87

PUSTAKA ACUAN.88

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Akun <i>game online mobile legends</i>	62
Gambar 2. Tier <i>ranked game mobile legends</i>	62
Gambar 3. <i>Threed</i> akun <i>game online</i> di itemku.com.	63
Gambar 4. Informasi obyek akun <i>game online</i>	64
Gambar 5. Konfirmasi atas obyek yang dibeli	65
Gambar 6. Pemilihan pembayaran Online.	66
Gambar 7. Pembayaran akun <i>game online</i>	67
Gambar 8. Penyerahan akun <i>game online</i>	68