



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PRAKTIK JUAL BELI KOIN PADA APLIKASI GAME
ONLINE PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH
(Studi Kasus Terhadap Aplikasi Hago
Pada Game *Happy Dessert*)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Fakultas Syariah dan Hukum**



IZMI SALSABILAH NASUTION

NIM. 12120222925

UIN SUSKA RIAU

PROGRAM S1

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MU'AMALAH)

FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

2025 M/ 1446 H



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul "PRAKTIK JUAL BELI KOIN PADA APLIKASI GAME ONLINE PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH (STUDI KASUS TERHADAP APLIKASI HAGO PADA GAME HAPPY DESSERT", yang ditulis oleh:

Nama : Izmi Salsabilah Nasution

NIM : 12120222925

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Dengan diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Helmi Basri, Lc., MA
197407042006041003

Drs. Zaimal Arifin, MA
196507041994021001



PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **“PRAKTIK JUAL BELI KOIN PADA APLIKASI GAME ONLINE PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH (STUDI KASUS TERHADAP APLIKASI HAGO PADA GAME *HAPPY DESSERT*) ”**, yang ditulis oleh:

NAMA : Izmi Salsabilah Nasution
NIM : 12120222925
PROGRAM STUDI : Hukum Ekonomi Syariah

Telah *dimunaqasyahkan* pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 19 Maret 2025
Waktu : 01.00 WIB s/d selesai
Tempat : Ruang Auditorium LT 3 Gedung Dekanat

Telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Maret 2025

TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Ketua
**Dr. H. Ahmad Zikri, S.Ag.,
B.Ed., Dipl.AI, MH.C.M.ed**

Sekretaris
Dr. Nurlaili, M.Si

Penguji I
Dr. Zulfahmi Nur, M.Ag

Penguji II
Dr. Hendri K, S. HL., M.Si

Mengetahui :
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum



Dr. Zulfahmi, M.Ag
NIP. 1964062005011005

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Izmi Salsabilah Nasution
NIM	: 12120222925
Tempat/ Tgl. Lahir	: Panyabungan, 28 Maret 2003
Fakultas/ Pascasarjana	: Syariah dan Hukum
Prodi	: Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Judul Skripsi **"PRAKTIK JUAL BELI KOIN PADA APLIKASI GAME
ONLINE PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH (Studi Kasus Terhadap Aplikasi
Hago Pada Game *Happy Dessert*)"**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 06 Maret 2025
Yang membuat pernyataan



IZMI SALSABILAH NASUTION
NIM. 12120222925



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Imi Salsabilah Nasution 2025 : Praktik Jual Beli Koin Pada Aplikasi Game Online Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kasus Terhadap Aplikasi Hago Pada Game Happy Dessert)

Penelitian ini dilatarbelakangi terhadap penerapan jual beli koin pada aplikasi game online hago pada game happy dessert di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidempuan ditinjau dari Hukum Ekonomi Syariah. Dalam pelaksanaannya, terdapat ketidaksesuaian antara syariat islam dengan praktik jual beli koin tersebut yang dapat merugikan salah satu pihak.

Dalam permasalahan ini peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi online hago pada game *happy dessert* di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidempuan dan tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap aplikasi hago pada game *happy dessert* di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidempuan.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kualitatif, yaitu pengumpulan data yang dilakukan langsung dengan mewawancarai pengguna dan penjual koin pada aplikasi hago pada game *happy dessert*. Setelah memperoleh data secara keseluruhan, kemudian akan dianalisis dengan menggunakan metode induktif yaitu menekankan pada pengamatan dahulu, lalu menarik kesimpulan berdasarkan pengamatan tersebut.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa jual beli koin pada aplikasi hago dalam game *happy dessert* di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidempuan tidak memenuhi syarat jual beli karena objek yang diperjualbelikan tidak serahkan sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati serta terdapat unsur-unsur penipuan yang mengakibatkan adanya pihak yang dirugikan.

Kata Kunci : Fiqh Muamalah, Koin, Game Online, Hago, Gharar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa.”

(Q.S Ar-Rum: 54)

“Cause there were pages turned with the bridges burned everything you lose is a step you take. So, make the friendship bracelets take the moment and taste it.

You’ve got no reason to be afraid.”

“Long story short, I survived.”

(Taylor Swift)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Segala do'a dan syukur kepada Allah Subhanallahu Wa Ta'ala. Atas nikmat, rahmat, dan hidayah mu yang telah meliputiku. Sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada utusan-mu Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam.

-Ayah dan Ibu Tercinta-

Apa yang saya dapatkan hari ini belum dapat membayar semua kebaikan, keringat dan juga air mata bagi saya. Terimakasih atas segala do'a dan dukungan kalian baik dalam bentuk materi maupun moral. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud terimakasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menggampai cita-cita.

Dosen Pembimbing - Bapak Dr. Helmi Basri, Lc., MA selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Zainal Arifin, MA selaku pembimbing II, ananda mengucapkan terimakasih banyak atas sudinya bapak meluangkan waktu, tenaga serta pikiran untuk membimbing ananda dalam mengerjakan skripsi ini demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah karya sederhana yang dapat ananda persembahkan untuk bapak sebagai tanda termakasih ananda kepada bapak.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Semoga Allah senantiasa melindungi dan melimpahkan keberkahan dunia akhirat kepada bapak. Terimakasih atas bimbingan selama ini.

Do'akan semoga ilmu yang ananda dapatkan berkah dan berguna bagi banyak orang, menjadi insan yang selalu bahagia, sukses dunia dan akhirat. Aamiin Yaa Rabal'aalamiin.....

Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Syari'ah dan Hukum skripsi yang sederhana ini ananda dapat persembahkan sebagai tanda terimakasih saya kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang disalurkan selama saya berada di bangku perkuliahan, saya ucapkan terimakasih banyak.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalammuai'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT. Yang senantiasa memberikan rahmat berupa kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PRAKTIK JUAL BELI KOIN PADA APLIKASI GAME ONLINE PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH (STUDI KASUS TERHADAP APLIKASI HAGO PADA GAME HAPPY DESSERT)”. Selanjutnya shalawat serta salam kita titipkan kepada arwah junjungan umat islam sedunia yakni Nabi Besar Muhammad Saw. Yang merubah kehidupan umat islam dari zaman kebodohan hingga ke zaman berpendidikan pada saat ini.

Skripsi ini ditulis guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah) program Strata Satu (S1), Fakultas Syari'ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini ada beberapa kesalahan dalam mengerjakannya, namun berkat bantuan dari Pihak yang ikut andil serta memberikan arahan dalam pengerjaan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karna itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dengan rasa hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Ibunda Siti Fatimah dan ayahanda tercinta Dahnil Nasution yang senantiasa menjadi panutan, sumber kekuatan, do'a terbaik dan kasih sayang yang tiada henti dalam setiap langkah penulis, serta memberikan semangat, nasihat, cinta, didikan, materi dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Bapak Prof. Dr. H. Hairunnas, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, serta Ibu Prof. Dr. H. Helmiati, M. Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Edi Erwan, S. Pt., M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III.
3. Kepada Bapak Dr. Zulkifli, M.Ag selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum, serta Bapak Dr. H. Akmal Abdul Munir, LC., MA selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. H. Mawardi, M.Si selaku Wakil Dekan II dan Ibu Dr. Hj. Sofia Hardani, M.Ag selaku Wakil Dekan III Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Kepada Bapak Dr. Ade Fariz Fahrullah, M.Ag selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah dan Ibu Dr. Nurlaili, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Kepada Bapak Dr. H. Helmi Basri, Lc., MA selaku Pembimbing I bagian materi yang senantiasa memberikan saran serta masukan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Kemudian Kepada Bapak Drs. Zainal Arifin, MA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selaku Pembimbing II bagian Metodologi yang selalu memberikan arahan dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.

6 Kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang *In syaa Allah* bermanfaat bagi penulis.

7 Masyarakat Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidempuan yang telah memberikan informasi data sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

8 Semua pihak yang turut membantu penulis, baik langsung maupun tidak langsung. Hanya terima kasih tulus yang mampu penulis ucapkan.

Semoga semua do'a, semangat dan motivasi yang telah diberikan mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Serta skripsi ini bukan saja berguna bagi penulis namun juga bermanfaat bagi teman-teman yang akan melakukan penelitian juga dikemudian hari. Sebab sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain. Dan semoga ilmu yang penulis dapatkan bisa penulis amalkan kepada saudara-saudara serta pihak-pihak yang membutuhkan di kemudian hari. *Aamiin ya rabbal alamin. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Pekanbaru, 5 Maret 2025

Penulis

IZMI SALSABILAH NASUTION
N IM. 12120222925



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
E. Sistematika Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis.....	12
B. Penelitian Terdahulu	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel	37
D. Subjek dan Objek	39
E. Sumber Data Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Mekanisme Jual Beli Koin Pada Aplikasi <i>Happy Dessert</i> Hago	43
B. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Koin Pada Aplikasi <i>Happy Dessert</i> Hago	53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

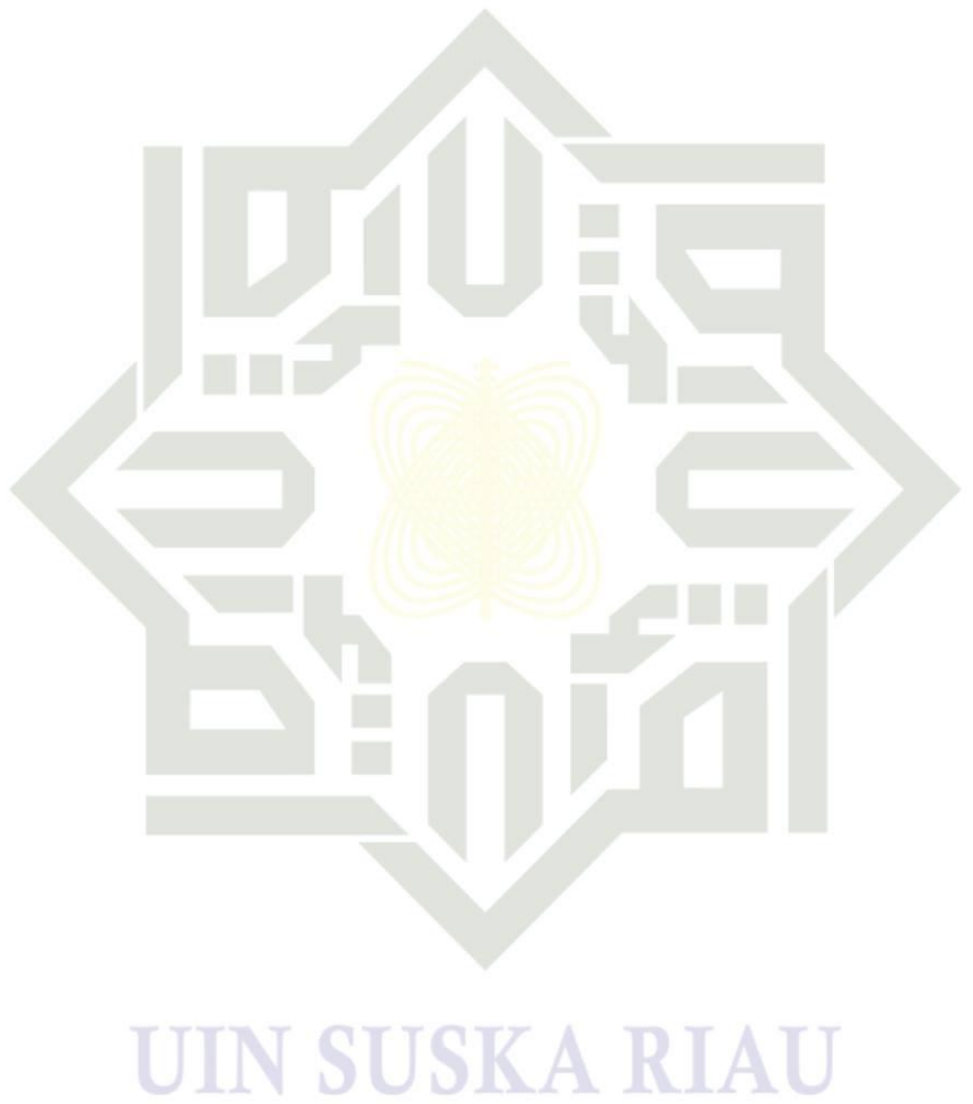
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial dimana antara manusia yang satu dengan yang lainnya tentu akan saling berinteraksi dan membutuhkan, baik itu untuk sekedar berbagi manfaat ataupun guna memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Hubungan mutualisme antar sesama makhluk sosial yang seperti ini akan terus dilakukan oleh manusia sebagai makhluk yang hidup bermasyarakat dalam jangka waktu yang berkelanjutan.

Dalam hakikatnya sebagai makhluk sosial, manusia hanya akan bertumpu pada 2 dimensi yaitu *hablum minallah* dan *hablum minannas*. *Hablum minallah* berasal dari kata *hablun* yang berarti hubungan, *minallah* yang berarti dengan Allah sehingga *hablun minallah* artinya berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan Tuhannya. *Hablum minannas* berasal dari kata *hablun* yang berarti hubungan dan *minannas* yang artinya dengan manusia sehingga arti *hablum minannas* yaitu hubungan antar sesama manusia dalam kehidupannya di masyarakat.¹

Interaksi yang dilakukan antar manusia tersebut tidak akan pernah terlepas dari aspek kebutuhan ekonomi, dimana aktivitas ini juga akan turut berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan manusia. Maka dari

¹ Faisal Faliyandra, "Dalam Perspektif Islam: Sebuah Kajian Analisis Psikologi Islam," dalam *Jurnal Inteligensia* 7, No.2 (2019). h. 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

itu aspek ekonomi dinilai sebagai salah satu aspek yang dapat berkembang cukup cepat serta dinamis. Dalam hal ini, jual beli sebagai bagian yang dapat kita sebut kebutuhan primer adalah salah satu jenis aspek ekonomi yang cukup tinggi tingkat perkembangannya.

Menurut mazhab Hanafiyah, jual beli itu sendiri terjadi karena adanya perpindahan antara suatu barang dengan barang yang lainnya di mana dalam proses perpindahannya tersebut menggunakan tata cara yang telah ditentukan. Perpindahan barang dengan barang yang dimaksud dalam pengertian di atas diartikan sebagai barang yang mempunyai guna ataupun keuntungan serta terdapat kecenderungan terhadap manusia dalam menggunakannya, dan tata cara tertentu yang dimaksud di sini adalah ijab dan qabul.²

Jual beli menjadi akad yang paling umum digunakan dalam kehidupan bermasyarakat, hal ini tentu saja disebabkan karena kegiatan jual beli yang memang menjadi kebutuhan primer bagi kehidupan manusia. Benda yang dapat diperjualbelikan ialah benda yang memiliki nilai dan dibenarkan penggunaannya, biasanya benda yang diperjualbelikan mencakup kebutuhan pokok ataupun makanan, pakaian yang digunakan, properti hingga elektronik.

Muamalah sebagai bagian dari hukum Islam telah mengatur beberapa hal yang berkaitan dengan kegiatan antar manusia yang harus

² Diyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 69.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditaati dan diikuti demi terjaganya hubungan dalam bermasyarakat, terutama dalam hal jual dan beli yang sejak lama dilakukan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia. Dimana jual beli ini dapat terjadi antar individu, maupun individu dengan lembaga tertentu yang serupa.

Syarat dalam jual beli telah ditentukan pula demi berlangsungnya upaya jual beli yang halal dalam Islam diantaranya ialah adanya keridhaan antara si penjual dan pembeli, barang yang diperjualbelikan berharga, suci, dapat diambil manfaatnya, serta pelaku jual beli telah dewasa, baligh, berakal serta merdeka.³ Islam melarang semua bentuk transaksi yang mengandung unsur penipuan maupun kejahatan karena pada hakikatnya jual beli adalah tukar menukar antar barang yang mempunyai nilai yang terjadi secara sukarela dan saling menguntungkan antara kedua belah pihak baik kepada si penjual maupun pembeli.

Segala bentuk jual beli diperbolehkan dalam Islam, kecuali ada unsur yang menyebabkan jual beli tersebut cacat, seperti rukun atau syaratnya tidak terpenuhi. Salah satu contoh praktek yang sudah dilarang dalam Islam namun dalam kenyataannya sering dijumpai ialah praktek *gharar*, yaitu adanya ketidakpastian ataupun ketidakjelasan dalam transaksi yang diakibatkan dari tidak terpenuhinya ketentuan syariah dalam transaksi tersebut.

Ketentuan syariah yang dimaksudkan mencakup berbagai aspek seperti kuantitas, kualitas, harga dari barang, serta waktu penyerahan dari

³ Enang Hidayat, *Fikih Jual Beli*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 17.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

barang yang akan diperjualbelikan dimana apabila jual beli ini tetap dilanjutkan maka akan menimbulkan kerugian bagi satu pihak.

Firman Allah SWT dalam Q.S An-Nisa tentang jual beli yang berbunyi:⁴

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ

تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka diantara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini dapat disebut sangat cepat sehingga teknologi dan internet bukan lagi sesuatu yang asing bagi publik, hal ini tentu karena perannya sebagai alat komunikasi yang paling canggih di dunia. Dampak dari perkembangan teknologi ini tidak hanya berputar di lingkungan pendidikan, perkantoran maupun perusahaan tetapi juga berdampak terhadap kehidupan manusia.⁵

Akibat dari perkembangan teknologi dan internet tersebut aspek ekonomi juga turut berkembang dengan semakin variatif baik itu dari segi konsep maupun objek yang diperjualbelikan. Hal ini dilatarbelakangi oleh kemajuan ilmu pengetahuan, pemenuhan kebutuhan dan tingginya tingkat

⁴ Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV Penerbit Diponegoro, 2007), h. 83.

⁵ Widyopramono Hadi Widjojo, “Cyber crimes dan Pencegahannya” dalam *Jurnal Hukum Teknologi*, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Vol 2. (2005), hal. 7.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ketidakpuasan manusia itu sendiri. Manusia mulai memanfaatkan teknologi tersebut sesuai dengan apa yang disenanginya.

Tingginya tingkat perkembangan teknologi dalam kurun waktu yang singkat tersebut bisa jadi sebuah ancaman dan awal kehancuran bagi manusia yang tidak dapat menggunakannya sesuai dengan fungsi teknologi yang sebenarnya. Perkembangan teknologi pada aspek ekonomi diantaranya ialah jual beli yang belakangan ini semakin menarik perhatian masyarakat karena fungsinya yang bukan lagi sekedar memenuhi kebutuhan namun juga sebagai salah satu sarana mencari keuntungan demi keberlangsungan hidup manusia.

Akibat dari perkembangan teknologi ini, jual beli bukan hanya sekedar menggunakan cara tradisional seperti yang umumnya dilakukan oleh masyarakat yaitu jika biasanya jual beli dapat kita jumpai di pasaran dimana penjual dan pembeli bertemu untuk melakukan transaksi, di era modern ini jual beli dapat kita lakukan melalui internet. Hanya dengan modal mendaftarkan sebuah akun dalam berbagai aplikasi yang diperuntukkan untuk jual beli atau yang biasa disebut dengan *marketplace*, orang-orang sebagai pengguna sosial media sudah dapat melakukan jual beli secara online.

Dalam satu sisi, hal ini dinilai baik karena memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan jual beli dari yang semula harus menempuh jarak dan waktu dapat diefisienkan hanya dengan menggunakan teknologi *smartphone* atau *gadget*. Namun di lain sisi, dikhawatirkan rasa individualis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam bermasyarakat kian meningkat akibat dari perkembangan ini, dimana masyarakat tidak lagi membutuhkan interaksi secara langsung jika ingin melakukan jual beli.

Selain penggabungan kebutuhan dengan jual beli secara online, penggunaan teknologi dan internet juga dapat menggabungkan antara hiburan dengan jual beli. Contohnya adalah penggunaan game online sebagai upaya menghilangkan kejenuhan ataupun hiburan untuk mengisi waktu luang. Selagi tidak membuat penggunanya ketergantungan, game adalah salah satu kegiatan yang dinilai positif tentu dengan pertimbangan dalam penggunaannya seperti tidak mengandung unsur *gharar* ataupun *mayshir*.

Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Muthaffifin tentang penipuan dan kecurangan yang berbunyi:⁶

وَيْلٌ لِّلْمُطَفِّفِينَ ﴿١﴾ الَّذِينَ إِذَا أَكْتَالُوا عَلَى النَّاسِ يَسْتَوْفُونَ ﴿٢﴾ وَإِذَا كَالُوا هُمْ أَوْ وَزَنُوا هُمْ يُخْسِرُونَ ﴿٣﴾

“Celakalah orang-orang yang curang (yaitu) orang-orang yang apabila menerima takaran dari orang lain mereka minta dipenuhi, dan apabila mereka menakar atau menimbang untuk orang lain, mereka mengurangi.

⁶ Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV Penerbit Dponegoro, 2007), h. 587.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan perkembangan zaman ini, manusia juga turut ikut memutar akal guna memperoleh keuntungan dengan cara yang ikut maju diantaranya ialah jual beli tanpa membutuhkan modal dan tenaga yang besar namun tetap memperoleh keuntungan besar. Sehingga banyak dari pengguna game menjadikan sebuah permainan tersebut sebagai pekerjaan sampingan hingga pekerjaan utama yang mana dalam hal ini game tersebut dapat dikatakan telah mempengaruhi kehidupan sosial penggunanya.

Salah satu aplikasi game online yang belakangan ini sering dikunjungi oleh anak-anak hingga remaja ialah hago. Selain dari fungsinya sebagai aplikasi game online, hago juga menjadi salah satu aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi secara tidak langsung dengan cara mengirim pesan atau mengirimkan pesan suara antara satu sama lainnya.

Namun memang dari banyaknya fitur yang ditawarkan dalam aplikasi ini, yang paling digandrungi oleh pengguna game tersebut adalah pilihan game yang ada didalamnya. Dimana aplikasi ini menyediakan berbagai macam pilihan game hanya dalam satu aplikasi, mulai dari yang berbayar hingga gratisan. Diantara game berbayar yang ditawarkan salah satunya ialah game *happy dessert*.

Dalam pengoperasian game *happy dessert* ini, koin dijadikan sebagai objek yang diperjualbelikan, dimana koin akan digunakan sebagai alat tukar untuk membeli item yang diperlukan dalam penggunaan game tersebut. Pembelian koin dapat dilakukan melalui dua mekanisme yaitu pembelian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

resmi dalam aplikasi atau bahkan jual beli melalui pihak ketiga dengan penawaran harga yang lebih murah melalui pemesanan terlebih dahulu dengan sistem pembayaran di awal kepada penjual.

Penggunaan game seperti yang disebutkan diatas dalam Islam sebenarnya diperbolehkan karna sifatnya hanya permainan dan selama tidak ada yang merasa dirugikan. Namun, menurut narasumber dalam game *happy dessert* pada praktek jual beli koin melalui pihak ketiga seringkali beresiko karena tidak adanya jaminan keamanan dari pihak aplikasi Hago sendiri seperti adanya pembelian yang tidak terpenuhi.

Dalam hal ini, objek yang seharusnya diserahkan kepada pembeli setelah melakukan pembayaran tidak diserahkan. Akibat dari kegagalan transaksi, kerugian sepenuhnya akan ditanggung oleh pengguna karena tidak adanya kejelasan dalam pengembalian uang yang telah dibayarkan pada aplikasi game tersebut.

Berangkat dari latar belakang di atas, penulis melihat bahwa jual beli koin dalam aplikasi hago tersebut mengandung masalah dan ada yang menarik untuk diteliti lebih lanjut jika dihubungkan dengan hukum Islam yaitu mengenai obyek yang diperjualbelikan. Serta mekanisme jual beli koin pada aplikasi hago khususnya game *happy dessert* teridentifikasi mengandung unsur penipuan.

Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui bagaimana perspektif hukum ekonomi syariah mengenai jual beli koin pada game *happy dessert*, dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji hal tersebut dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

skripsi dengan judul “**Praktik Jual Beli Koin Pada Aplikasi Game Online Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kasus Terhadap Aplikasi Hago Pada Game *Happy Dessert*)**”

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Penelitian ini akan fokus membahas tentang proses jual beli koin oleh pengguna VIP diatas waktu berlanggan 3 bulan pada game online *happy dessert* di kelurahan Sadabuan Kecamatan Padangsidiempuan.

C. Rumusan Masalah

Setelah penjabaran latar belakang diatas, maka penulis merumuskan rumusan masalah yang menjadi pokok permasalahan yang akan diteliti. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme jual beli koin pada aplikasi game online hago?
2. Bagaimana analisis hukum Islam terhadap praktik jual beli koin pada aplikasi hago game online *happy dessert*?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Agar penelitian tidak menyimpang dari permasalahan, maka dirumuskan tujuan penelitian, adapun tujuan dan kegunaan penelitian ini adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menjelaskan mengenai mekanisme jual beli koin pada aplikasi hago khususnya game online *happy dessert*.
- b. Untuk mengetahui hasil analisis hukum Islam terhadap praktik jual beli koin pada aplikasi game online hago khususnya game online *happy dessert* perspektif Fiqh Muamalah.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis, diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan terkait ilmu Hukum Ekonomi Syariah khususnya dalam praktik pembelian koin pada aplikasi hago khususnya game online *happy dessert*.
- b. Secara praktis, diharapkan dapat menjadi acuan untuk para pihak yang melakukan praktik pembelian koin pada aplikasi hago khususnya game online *happy dessert*.

F. Sistematika Penulisan

Dalam rangka supaya pembahasan dalam hal ini dapat tersusun secara sistematis sehingga penjabaran masalah yang ada dapat dipahami dengan baik, maka penyusun membagi pembahasan menjadi lima bab yang saling berkaitan satu sama lainnya, dan masing-masing bab terbagi dalam beberapa sub bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan penjelasan yang bersifat umum, yaitu mengenai judul penelitian, latar belakang masalah, batasan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan landasan teori serta kajian terdahulu (*literature review*) yang diangkat dan berkesinambungan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini adalah pokok dari skripsi ini yang memaparkan tentang praktik jual beli koin pada aplikasi game online perspektif Fiqh Muamalah (studi kasus terhadap aplikasi game online hago pada *happy dessert*).

BAB V PENUTUP

Bab yang paling akhir dari pembahasan skripsi ini. Bab ini berisi tentang kesimpulan sebagai jawaban dalam pokok permasalahan dan saran-saran. Kesimpulan dapat ditarik dari pembuktian atas uraian yang telah ditulis terdahulu yang sesuai dengan rumusan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis adalah upaya untuk mengidentifikasi teori, konsep-konsep dan asas-asas yang akan dipakai sebagai sumber landasan untuk membahas sebuah permasalahan penelitian.⁷ Berikut adalah beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Jual Beli

a. Pengertian Jual Beli

Secara bahasa jual beli sendiri terdiri dari dua kata yang masing-masing artinya sangat bertolak belakang yang apabila keduanya dihubungkan akan menunjukkan dua perbuatan dalam satu peristiwa.⁸ Kata “jual atau menjual” dalam bahasa Arab disebut dengan *Bai'* dan *at-tijarah*,⁹ sedangkan kata “beli atau membeli” disebut juga dengan *Al-Syira'*.¹⁰ Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Fathir yang berbunyi:

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا
وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّن تَبُورَ ﴿٢٩﴾

⁷ Hajar, *Buku Panduan Penulisan Skripsi dan Laporan Akhir*, (Pekanbaru: Fakultas Syariah dan Hukum, 2020), h. 33

⁸ Suharwadi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, Cet III, 2004), h. 128.

⁹ Hendi Subendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) h. 67.

¹⁰ Gibtiah, *Fiqh Kontemporer*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016) h. 118.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan sholat dan menafkahkan sebagian dari rezeki yang kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi.”¹¹

Defenisi jual beli secara etimologi ialah beralihnya hak akan sesuatu dari seorang penjual kepada si pembeli atau memberikan sesuatu karena adanya pemberian atau imbalan di dalamnya.¹² Sedangkan defenisi jual beli secara terminologi seperti yang telah dikemukakan oleh para ulama fiqh, diantaranya ialah:

- 1) Hanabilah mendefinisikan jual beli sebagai tukar menukar atas harta atau manfaat yang mubah dalam bentuk pemindahan hak milik.
- 2) Ibnu Qudamah memberikan defenisi jual beli sebagai pertukaran harta dengan harta untuk saling menjadikan milik.
- 3) Imam Nawawi menyebutkan jual beli sebagai pertukaran harta.

Defenisi di atas memberikan arti yang luas karena apabila melihat dari pengertian di atas maka segala bentuk yang berkaitan dengan pemindahan hak milik terhadap orang lain masuk dalam ruang lingkup jual beli.¹³ Dari defenisi di atas dapat dipahami bahwa jual beli ialah tukar menukar barang yang mempunyai nilai antara dua orang dengan sukarela dimana satu pihak akan menerima dan pihak

¹¹ Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV Penerbit Diponegoro, 2007), h. 437.

¹² Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer* (Malang: UIN Maliki Press, 2018), h. 29.

¹³ Rachmat Syafe'I, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2004), h. 74.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lainnya akan memberi sesuai dengan kesepakatan yaitu terpenuhinya syarat-syarat, rukun-rukun, serta berbagai hal yang berkaitan dengan jual beli.

b. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli termasuk dalam akad yang memang diperbolehkan, hal ini berlandaskan pada dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an, Sunnah perkataan dan perbuatan dari Rasulullah SAW serta ijma. Adapun dasar hukum disyariatkannya jual beli adalah sebagai berikut:

1) Al-Qur'an

Surah Al-Baqarah ayat 275, yang berbunyi:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ
مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ
الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ
وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

"Orang-orang yang memakan (bertransaksi dengan) riba tidak dapat berdiri, kecuali seperti orang yang berdiri sempoyongan karena kesurupan setan. Demikian itu terjadi karena mereka berkata bahwa jual beli itu sama dengan riba. Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Siapapun yang telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu dia berhenti sehingga apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Siapa mengulangi (transaksi riba), mereka itulah penghuni neraka. Mereka kekal didalamnya."¹⁴

Surah An-Nisa ayat 29, yang berbunyi:

¹⁴ Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV Penerbit Deponegoro, 2007), h. 47.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah maha penyayang kepadamu.”¹⁵

2) Al-Hadis

Hadits riwayat Al-Bazzar dan disahihkan oleh Al-Hakim rahimullah:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ ﷺ سُئِلَ: أَيُّ الْكَسْبِ
أَطْيَبُ؟ قَالَ: عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ رَوَاهُ الْبَزَّازُ صَحَّحَهُ
الْحَاكِمُ

”Dari Rifa’ah bin Rafi’ radhiyallahu ‘anhu, bahwa Nabi SAW ditanya: “Apakah pekerjaan yang paling baik atau afdhal?” Beliau menjawab: “Pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri (hasil jerih payah sendiri, yang sama seperti dilakukan perempuan), dan setiap jual beli yang mabrur.”¹⁶

3) Ijma

Mengacu pada ayat-ayat Allah SWT dan sabda Rasul, maka para fuqaha telah sepakat dan menghukumi bahwa jual beli adalah mubah (boleh), hal ini karena manusia sebagai makhluk sosial tidak akan mampu memenuhi kebutuhannya sendiri tanpa adanya

¹⁵ Ibid, h. 83.

¹⁶ Achmad Zaenal Abidin, “Jual Beli Chip Higgs Domino Island Dalam Tinjauan Adz-Dariah”, (Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2022), h. 18.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bantuan dari orang lain. Namun perlu diketahui pula bahwa tidak akan menutup kemungkinan adanya perubahan hukum terhadap jual beli tersebut kembali lagi tergantung pada terpenuhi atau tidaknya rukun syarat jual beli yang telah ditetapkan.¹⁷

c. Rukun dan Syarat Jual Beli

Agar jual beli terjadi sesuai dengan cara yang telah dihalalkan dan terhindar dari hal-hal yang telah dilarang sebelumnya, maka jual beli itu haruslah mengikuti ketentuan yang telah ditentukan seperti mengikuti rukun dan syarat yang sesuai dengan hadis nabi.

1) Rukun jual beli menurut para ulama, meliputi:

a) *Aqidain* (orang yang berakad).

Aqid ialah orang yang melakukan jual beli, yaitu si penjual atau pemilik harta yang menjual barangnya dan pembeli atau orang yang cakap dalam membelanjakan hartanya. Syarat seorang *aqid* haruslah berakal sehat, cakap dalam melakukan transaksi serta atas dasar suka sama suka.

b) Akad (ijab dan qabul)

Ijab adalah pernyataan yang diucapkan oleh pihak pertama (dalam hal ini penjual) yang menunjukkan adanya kerelaan. Jual beli tidak akan sah sebelum dilakukannya ijab qabul dan harus ucapkan secara lisan namun apabila tidak

¹⁷ Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah Jilid 12*, (Bandung: Alma'arif, 1997). h. 46.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memungkinkan, boleh melalui surat menyurat. Syarat dari ijab dan qabul meliputi :

- Tidak ada pembatas atau pemisah antara penjual dan pembeli.
- Tidak diselingi kata-kata atau kalimat lain diantara ijab dan qabul.
- Ijab dan qabul harus sesuai serta harus jelas dan lengkap sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.
- Ijab dan qabul dapat diterima oleh kedua belah pihak.

c) *Ma'qud Alaih*

Ma'qud Alaih ialah objek/ barang dagangan yang akan diperjualbelikan. Syarat dari *ma'qud alaih* meliputi:

- Suci, yaitu barang yang akan diperjualbelikan dalam hal ini bukanlah barang yang najis.
- Barang yang diperjualbelikan adalah milik sendiri atau orang yang menjual barang tersebut memiliki kuasa atas barang yang hendak diperjualbelikan.
- Barang yang diperjualbelikan memiliki manfaat.
- Barang yang diperjualbelikan jelas dan dapat dikuasai.
- Barang yang diperjualbelikan dapat diketahui kadar serta jenisnya.
- Boleh diserahkan saat akad berlangsung.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hanafiyah memiliki pendapat berbeda tentang rukun jual beli ini, menurutnya, rukun dalam jual beli hanyalah ijab dan qabul saja.

2) Syarat jual beli

Syarat jual beli ialah komitmen yang akan terjalin pada orang yang melakukan akad jual beli, yaitu pada si penjual dan pembeli dalam hal mengambil manfaat dari barang tersebut yang meliputi:¹⁸

- a) Orang yang *berakad* (penjual dan pembeli)
- b) Berakal (*baligh*), yaitu dapat membedakan mana yang baik bagi dirinya.
- c) Orang yang melakukan akad adalah orang yang berbeda dalam hal ini seorang penjual tidak boleh menjadi pembeli dalam waktu yang bersamaan.
- d) Ijab qabul.

Syarat Jual beli menurut ulama fiqh, meliputi:

- a) Orang yang mengucapkan telah *baligh* dan berakal
- b) Qabul sesuai dengan ijab
- c) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majlis.¹⁹

d. Macam-macam jual beli

1) Menurut Imam Taqiyuddin, jual beli terbagi atas tiga bentuk, yaitu:

- a) Jual beli yang shahih

¹⁸ Daar Ibnu Jauzi, "Fiqh Sehari-Hari" (Jakarta: Gema Insani, 2006). h. 374.

¹⁹ Gibtiah, *op.cit.*, h. 122

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yaitu jual beli yang disyariatkan memenuhi rukun-rukun maupun syarat-syarat yang sudah ditentukan serta barang yang diperjualbelikan bukanlah milik orang lain. Jual beli ini shahih dan mengikat kedua belah pihak yang melakukan jual beli.²⁰

b) Jual beli yang bathil

Yaitu jual beli dimana salah satu atau seluruh rukun dan syaratnya tidak terpenuhi. Seperti jual beli barang yang tidak diserahkan, jual beli yang dilaksanakan oleh seseorang yang tidak cakap hukum, dan jual beli yang mengandung unsur tipuan ataupun jual beli yang tidak boleh dimiliki seseorang.²¹

Macam-macam jual beli bathil:

- Jual beli *mad'um*, yaitu tidak ada atau belum adanya barang yang akan diperjualbelikan ketika akad.
- Jual beli yang dilakukan dimana objek yang diperdagangkan tidak ada ditempat.
- Jual beli *gharar* yang merupakan suatu transaksi yang mengandung unsur penipuan.
- Jual beli *urbun* yaitu transaksi yang dilaksanakan dengan kesepakatan pembeli, dilakukan dengan memberikan uang senilai barang jika pembeli sepakat untuk melakukan jual beli.

²⁰ Indah Tara Pradina, "Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Komik Online", (Skripsi: UIN Raden Intan, 2022), h. 28.

²¹ Siti Maimunah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool", (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2018).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Jual beli yang fasid.

Yaitu akad jual beli yang secara rukun dan syarat terpenuhi, namun terdapat masalah atas sifat akad tersebut atau mengandung hal yang tidak diperbolehkan dalam Islam yang dapat mengakibatkan jual beli tersebut rusak.²²

Macam-macam jual beli fasid:

Jual beli dimana barang yang diperjualbelikan tidak jelas.

- Jual beli yang bergantung berdasarkan syarat dan masa untuk masa mendatang.
- Jual beli barang tidak terlihat pada waktu akad atau bisa dikatakan ghaib.
- Jual beli dilaksanakan seseorang yang menyimpang dalam hukum Islam, seperti jual beli khamr.
- Dalam jual beli tidak boleh terjadi dua akad yang dilakukan secara bersamaan.

Jadi secara sederhana, perbedaan antara jual beli yang bathil dan fasid ialah letak akad fasid berada pada antara akad yang sah dan bathil sebab kondisi cacat yang ada tidak terjadi pada perkara yang esensi sebagaimana dalam transaksi bathil. Dan fasid berbeda dengan sah sebab ada cacat dalam proses transaksinya meskipun itu bukan pada perkara yang esensi.

²² Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gaya Media, 2009), h. 125-126

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jual beli bathil yaitu kondisi cacatnya terjadi pada perkara yang esensi, sehingga jual beli ini tidak dapat diterima apapun alasannya tetap haram dan tidak dapat diqiyaskan. Sedangkan jual beli fasid akibat hukumnya diterima dengan serah terima objek akad.

2) Menurut Wahbah Az-Zuhaili, jual beli yang dilarang dalam Islam meliputi:

a) Terlarang karena *ahliyah* (Ahli Akad)

Orang yang dinilai tidak sah dalam jual belinya ialah:

- Orang gila
- Anak kecil dipandang tidak sah kecuali atas izin walinya
- Orang buta, karena dikhawatirkan tidak dapat membedakan barang yang baik dan jelek.
- Orang yang terpaksa, hukum jual beli yang terpaksa maka jual belinya ditangguhkan sampai hilangnya rasa terpaksa.
- Fudhul, jual beli tanpa seizin pemiliknya disamakan dengan mencuri.
- Jual beli yang terhalang (sakit, bodoh maupun pemborosan)
- Jual beli mulja, yaitu jual beli yang dilakukan oleh orang yang sedang dalam bahaya.

b) Terlarang sebab lafaz (Ijab dan Qabul)

- Mu'athah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jual beli yang telah disepakati namun tidak menggunakan ijab qabul

- Jual beli melalui surat atau utusan

Akad disebut tidak sah apabila surat atau utusan tidak sampai kepada yang dimaksud

- Jual beli dengan isyarat dan tulisan

Jual beli tidak sah apabila isyarat yang diucapkan tidak dapat dipahami oleh yang dimaksud dan tulisannya tidak dapat dibaca.

- Jual beli barang yang tidak ada ditempat akad

- c) Terlarang sebab *ma'qud alaih* (barang yang diperjualbelikan)

Menurut jumhur ulama akad akan dianggap sah apabila *ma'qud alaih* ialah barang yang ada manfaatnya, jelas bentuknya, dapat dilihat oleh orang-orang yang akan melakukan akad, barang bukanlah hak milik orang lain, serta tidak ada larangan *syara'*.

2. Jual Beli Online

a. Pengertian Jual Beli Online

Jual beli online ialah jual beli barang dengan menggunakan media elektronik. Jual beli di dunia maya ini biasanya disebut juga dengan *e-commerce (electronic commerce)* dimana kegiatan bisnis akan menggabungkan antara konsumen dan pedagang dengan menggunakan internet.²³ Jual beli online cukup diminati masyarakat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena memudahkan para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi jarak jauh dimana jual beli online dilakukan bukan hanya tingkat domestik saja tetapi juga hingga antar negeri.²⁴

Penjual dan pembeli yang melakukan jual beli online dapat melakukan transaksi tanpa ada pertemuan di antara keduanya, meski begitu tetap dapat melakukan komunikasi secara langsung melalui tulisan, audio maupun *audio visual*.

b. Faktor yang mempengaruhi perkembangan jual beli online:

- 1) Jual beli online menjamin kepuasan pelanggan karena dinilai cepat, mudah, aman dan akurat.
- 2) Jual beli online dapat meningkatkan kreativitas dari penjual.
- 3) Jual beli online dapat menjangkau lebih banyak pelanggan dimana pelanggan dapat mengakses seluruh informasi terbaru secara terus-menerus.
- 4) Jual beli online menciptakan efisiensi yang tinggi, murah serta informatif.²⁵

c. Subjek dan Objek Jual Beli Online

Subjek pada jual beli online tidak berbeda dengan jual beli pada umumnya. Subjek disini pelaku usaha yang menjual barang dagangannya kepada konsumen. Sedangkan objek jual beli online

²³ Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), h. 36.

²⁴ Fajarwati Kusuma Adi, "Perspektif Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam" *Jurnal Studi Islam dan Sosial*, Vol.2, No. 1, (2021), h. 93.

²⁵ Mardani, *Hukum Perikatan Syariah di Indonesia*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), h. 237.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ialah barang atau jasa yang akan dibeli oleh konsumen, bedanya barang yang diperjualbelikan tidak dapat dilihat secara langsung oleh pembeli. Sehingga tidak memungkinkan adanya kepastian akan kualitas barang yang diperjualbelikan.

d. Akad Jual Beli Online

Dalam jual beli online, akad yang biasanya digunakan ialah akad salam dimana si pembeli menyerahkan uang atas barang yang dibelinya kepada penjual terlebih dahulu. Akad ini digunakan dalam transaksi online karena pembelian dilakukan dengan cara pemesanan. Penjual tidak akan menginformasikan harga pokok kepada pembeli. Pembeli hanya akan menerima harga yang tertera pada laman penjualan produk.²⁶

e. Jenis Transaksi Online

1) Transfer Antar Bank

Konsumen akan mengirimkan dana atas jual beli yang telah disepakati, apabila dana telah masuk maka penjual akan mengirim barang yang diperjualbelikan.

2) Cash On Delivery (COD)

Penjual dan pembeli akan terlibat secara langsung, dimana pembeli dapat memeriksa terlebih dahulu barang yang telah ia beli.

3) Rekening Bersama

²⁶ Dede Abdurrohman, dkk., "Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Online", dalam *Jurnal Ecopreneur*, Vol 1., No.2, (2020), h. 45-46.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Konsumen akan mengirimkan dana kepada lembaga rekening bersama, setelah dana masuk maka pihak rekening bersama akan meminta penjual untuk mengirim barang yang telah disepakati.²⁷

3. Game Online

Game merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyenangkan diri saat kelelahan setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Hal ini karena kemudahan dalam mengakses hanya dengan menggunakan *smartphone* atau *gadget* serta *computer* yang semakin canggih sudah dapat memainkan game baik itu secara online maupun offline.

Game online menurut Jhon C. Beck, ialah permainan dengan menggunakan komputer atau *gadget* yang dimainkan secara multipemain melalui internet, sedangkan menurut young, game online adalah kegiatan yang dilakukan antara satu orang dengan orang lain untuk mencapai tujuan dan misi dalam dunia virtual.²⁸

Game daring atau yang biasanya dikenal dengan sebutan game online ialah permainan digital yang hanya bisa diakses oleh pengguna apabila perangkat yang digunakan oleh pemain terhubung dengan jaringan internet.²⁹ Game online merupakan bagian dari perkembangan game dengan melibatkan internet didalamnya. Para pengguna game online dapat terhubung dan berkomunikasi secara langsung.

²⁷ Indah, *op.cit.*, h. 47-49.

²⁸ Kamlatun Nisa, et.al., "Dakwaan Melalui Aplikasi Game Online" dalam *Jurnal Da'wah*, Vol 5., No, 2 (2022), hal.71

²⁹ Aan Zuliana, "Dampak Permainan Daring Hago Terhadap Perilaku Komunikasi", dalam *Jurnal Dwijaloka*, Vol I No.3, (2020), h. 315.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Para pengguna dapat pula melakukan peran fantasi dan berkolaborasi dengan pemain lain. Hal ini dikarenakan game online yang umumnya dapat dimainkan secara massal, namun tetap memungkinkan apabila ingin dimainkan seorang diri.³⁰ Selain dari fungsinya sebagai sarana hiburan, game online juga dapat memberikan dampak negatif kepada para penggunanya seperti gangguan mental, kesehatan menurun, serta dapat mempengaruhi prestasi belajar anak.

Hukum bermain game online telah dibahas oleh banyak ulama dan lembaga fatwa. Berikut beberapa pendapat terkait hukum bermain game online:

a. Fatwa Ulama dan Lembaga Islam

- 1) Majelis Ulama Indonesia (MUI) belum mengeluarkan fatwa khusus tentang game online secara umum, tetapi telah membahas aspek perjudian dalam game dan dampak negatifnya.
- 2) Lajnah Daimah Arab Saudi: Menyatakan bahwa permainan boleh selama tidak mengandung unsur haram seperti judi, pornografi, atau melalaikan kewajiban.
- 3) Dr. Yusuf Qaradawi: Menjelaskan bahwa hiburan dalam Islam boleh selama tidak mengandung unsur haram dan tidak berlebihan.

³⁰ Ahmad Fajar Giandi, et.al., "Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online" dalam *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*, Vol. 1., No. 1 (2012), h. 7.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Dalil Umum dalam Islam

1) Al-Qur'an:

- a) “Dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan” (QS. Al-Baqarah: 195)

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa bermain game berlebihan hingga merusak diri sendiri termasuk tindakan yang tidak dianjurkan.

- b) “Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh” (QS. Al-‘Asr: 1-3)

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa waktu harus digunakan dengan bijak.

2) Hadis Nabi ﷺ:

- a) “Di antara tanda kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat baginya.” (HR. Tirmidzi, no. 2317)

Hadis diatas menjelaskan bahwa jika game tidak memberi manfaat atau malah merugikan, lebih baik dihindari.

- b) "Tidak boleh ada bahaya dan tidak boleh membahayakan orang lain." (HR. Ibnu Majah, no. 2341)

Hadis diatas menjelaskan bahwa jika game merusak fisik atau mental, maka harus ditinggalkan.

3) Pendapat Ulama Kontemporer

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Banyak ulama berpendapat bahwa game boleh dimainkan dengan syarat:

- a) Tidak mengandung perjudian.
- b) Tidak membuat kecanduan atau melalaikan ibadah.
- c) Tidak berisi konten yang bertentangan dengan ajaran Islam.

4. Koin

Koin (maya) biasanya dikenal sebagai alat tukar/ alat pembayaran pada beberapa aplikasi game baik online maupun offline dimana dalam hal ini dapat disebutkan bahwa koin ialah mata uang yang dipergunakan dalam game. Dalam sebuah game, koin ini biasanya digunakan sebagai pengganti uang tunai. Koin memiliki nilai selayaknya uang.³¹

Dalam sebuah game yang dilengkapi fitur transaksi virtual maka akan ada pula pembelian fitur pemain virtual. Barang virtual tidaklah sama dengan sebuah properti karena barang virtual tersebut hanyalah seperangkat data yang tidak mempunyai nilai dalam kehidupan manusia.³² Barang virtual hanyalah sekumpulan kode yang kemudian disusun dan diperlakukan menyerupai fungsi objek yang ada dalam dunia nyata, contohnya ialah item-item yang terdapat dalam game online.³³

³¹Masjulita Ritonga, "Transaksi Jual Beli Chip Game Online", (Skripsi: IAIN Padangsidempuan, 2022), h. 37

³² Ardhan Priatama, "Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia." dalam *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol 5 (2), (2019), h. 2.

³³ Sitorus, et.al., "Status hak kebendaan atas virtual property serta keabsahan real money trading yang dilakukan oleh para pemain dalam permainan mobile legends", dalam *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6., No.2., (2022), h. 110.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam hal ini, kepemilikan koin termasuk pada item dalam game online bagian harta manfaat dengan aset yang didasari dari uang yang dipergunakan untuk melakukan *topping up*, yaitu pembelian yang dilakukan terhadap pihak pengembang dari game tersebut.³⁴ Jual beli barang virtual dalam transaksinya biasanya menggunakan uang Rupiah asli. Sehingga perlu dipahami bahwa koin disini masuk dalam bagain aset atau barang kepemilikan yang mempunyai nilai ekonomi.

Hukum penggunaan koin dalam game bergantung pada cara koin tersebut diperoleh dan digunakan. Berikut beberapa skenario yang sering terjadi:

- a. Koin dalam Game yang Diperoleh dan Digunakan Secara Mubah (Boleh)

Diperbolehkan (Mubah) jika:

- 1) Koin hanya digunakan untuk membeli item dalam game tanpa unsur perjudian atau spekulasi.
- 2) Tidak melalaikan kewajiban agama dan dunia nyata (seperti shalat, belajar, atau bekerja).
- 3) Tidak menyebabkan kecanduan yang berlebihan.

Dalil Pendukung:

- 1) Kaedah Fiqih: “Hukum asal dalam muamalah adalah boleh, kecuali ada dalil yang mengharamkan.”

³⁴ Eka Permata Sari, et.al., “Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami”, dalam *Jurnal Studi Islam*, Vol.3., No.2., (2021), h. 118.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Al-Qur'an: "Dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan" (QS. Al-Baqarah: 195)

b. Koin dalam Game dengan Unsur Judi (Haram)

Diharamkan (Haram) jika:

- 1) Koin digunakan dalam sistem *gacha* atau *loot box* yang bergantung pada keberuntungan.
- 2) Ada unsur taruhan atau perjudian (*maysir*), seperti membeli koin untuk bertaruh dalam game.
- 3) Menyebabkan kecanduan dan pengeluaran berlebihan tanpa manfaat yang jelas.

Dalil Pendukung:

- 1) Al-Qur'an: "Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: Pada keduanya terdapat dosa besar" (QS. Al-Baqarah: 219).
- 2) Hadis Nabi ﷺ: "Barang siapa yang berkata kepada temannya, 'Mari kita berjudi', maka hendaknya dia bersedekah." (HR. Bukhari, no. 4860)

c. Pendapat Ulama Kontemporer:

- 1) Fatwa Lembaga Fiqih Islam: Menyatakan bahwa game dengan unsur *maysir* (perjudian) haram, tetapi jika hanya sekadar hiburan dan tidak melanggar syariat, maka boleh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Majelis Ulama Indonesia (MUI): Pernah membahas judi dalam game dan melarangnya, tetapi tidak mengharamkan seluruh sistem transaksi dalam game.

Jadi dapat disimpulkan bahwa koin dalam game diperbolehkan selama hanya digunakan untuk bermain dan tidak ada unsur haram. Dan akan menjadi haram jika digunakan untuk berjudi, membeli *loot box* dengan sistem spekulasi, atau menyebabkan kecanduan yang merusak.

5. Hago

Hago merupakan salah satu aplikasi yang menjadi bagian dari game online dimana dalam aplikasi ini selain memuat puluhan game di dalamnya. Aplikasi ini juga menyediakan fitur komunikasi selayaknya media sosial, dimana para pengguna dapat terhubung melalui *personal chatroom*.

Selain game dan *chatroom* aplikasi ini juga menjadi tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki minat yang sama dan membentuk kelompok dalam sebuah komunitas, *squad*, ataupun *guild* untuk melakukan berbagai macam kegiatan.³⁵ Hago merupakan produksi aplikasi yang berasal dari Singapura yang didirikan oleh perusahaan hago, yang dirilis pada 23 Maret 2018 dimana saat ini aplikasi tersebut telah menduduki peringkat ke 10 sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh di Indonesia. Dari 50 juta pengunduh, terdapat 30 juta pengguna aktifnya di Indonesia.

³⁵ Kamilatun, *op.cit.*, h.72.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu game yang terdapat dalam aplikasi hago ini adalah *happy dessert*. Game ini merupakan game simulasi bisnis yang bergenre *tycoon* yaitu genre permainan yang membuat pemainnya merasa sedang atau mengatur sebuah sistem. Para pengguna akan dibuat berpikir bagaimana agar sistem yang dimainkannya dapat berjalan dengan baik dan memperoleh keuntungan yang banyak serta mempertahankan agar sistem yang dijalankan tetap stabil.³⁶

Dalam permainan ini pengguna diharuskan berperan sebagai pemilik toko *dessert house* yang dapat dijalankan bersama dengan seorang kepala pelayan. Pengguna harus meneliti dan mengembangkan berbagai makanan penutup, menanam bahan baku, membuat bahan makanan, memproses pesanan pelanggan, mendekorasi toko secara DIY dan membuat pelanggan agar dapat menikmati makanan penutup yang telah dibuat oleh pengguna.

Selain itu dalam permainan ini para pengguna dapat menjalankan permainan bersama dengan pengguna lain serta pengguna dapat bergabung dalam *guild*, berkomunikasi dan berbagi dengan lebih banyak pengguna permainan *dessert house*.³⁷

³⁶ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yy.hiyo&hl=id> Diakses pada Senin, 3 Desember 2024 pukul 14.27.

³⁷ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hg.happydessertsSea&hl=id> Diakses pada Senin, 3 Desember 2024 pukul 15.44.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilaksanakan tentu tidak akan lepas dari penelitian terdahulu sebagai landasan dan acuan terhadap arah dari penelitian ini kegunaan untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, sekaligus menjadi bahan perbandingan dan mengetahui gambaran untuk mendorong kegiatan penelitian. Berikut penulis akan perbedaan dan persamaan penelitian peneliti dengan skripsi-skripsi terdahulu dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan judul	persamaan	Perbedaan
1	Siti Maimunah (2018). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Koin 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook	Penelitian ini membahas tentang jual beli koin dalam aplikasi game	Objek pada penelitian ini adalah koin dalam game 8 Ball Pool dan mengkaji praktik tersebut dalam sudut pandang hukum Islam. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang praktik jual beli koin pada aplikasi game online hago berdasarkan sudut pandang fiqh muamalah.
2	Ise Failatussyifa (2023) Tinjauan Hukum	Penelitian ini membahas terkait jual beli koin dalam	Pada penelitian ini objek yang digunakan ialah aplikasi <i>line webtoon</i> serta mengkaji status kehalalan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli <i>Coinshop</i> Pada Aplikasi <i>Line Webtoon</i>	aplikasi	dalam penggunaan koin pada aplikasi <i>line webtoon</i> . Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang praktik jual beli koin pada aplikasi game online hago berdasarkan sudut pandang fiqh muamalah.
3.	Hendra Kesuma (2018). Jual Beli <i>Chip Poker</i> secara <i>Online</i> Perspektif konsep jual beli mazhab syafi'i	Penelitian ini membahas terkait jual beli dalam aplikasi game	Objek penelitiannya adalah <i>Chip Poker</i> pada game <i>Online</i> dan mengkaji jual beli tersebut dalam konsep jual beli mazhab syafi'i. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang praktik jual beli koin pada aplikasi game online hago berdasarkan sudut pandang fiqh muamalah.
4.	Achmad Zaenal Abidin (2022). Jual Beli <i>Chip Higgs Domino Island</i> Dalam Tinjauan Ad-Dzariah	Penelitian ini membahas tentang jual beli pada aplikasi	Objek dalam penelitian ini ialah chip dalam game <i>Higgs Domino Island</i> dan mengkaji praktik tersebut dengan Ad-Zariah. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang praktik jual beli koin pada aplikasi game online hago berdasarkan sudut pandang

			fiqh muamalah.
5.	Maya Dwi Citra Lestari (2022). Penggunaan game shopee capit dalam jual beli di shopee perspektif hukum Islam	Penelitian ini membahas tentang praktik jual beli koin pada aplikasi	Penelitian ini membahas tentang jual beli koin pada aplikasi shopee dan mengkaji praktik tersebut dalam sudut pandang hukum Islam. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang praktik jual beli koin pada aplikasi game online hago berdasarkan sudut pandang fiqh muamalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

Setiap penelitian bertujuan untuk mengetahui dan ingin memahami terhadap suatu penelitian yang ingin diteliti. Oleh karena itu, agar permasalahan dapat diteliti dengan baik dan dapat dikembangkan, maka dalam melakukan penelitian perlu penggunaan metode yang tepat. Hal ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat menemukan kebenaran dan mendapatkan hasil yang maksimal. Metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), sebuah penelitian yang sumber data dan proses penelitiannya dilakukan dengan meninjau langsung ke lokasi yang diteliti.³⁸ Data penelitian yang telah didapatkan kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai data utama atau data primer.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial tentang apa yang dialami oleh subjek peneliti dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.³⁹

³⁸ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Public Publishare, 2012), h. 56

³⁹ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian agar memperoleh data yang diinginkan.⁴⁰ Adapun yang menjadi lokasi penelitian dari penelitian ini adalah di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidimpuan, Provinsi Sumatera Utara.

Alasan dalam pemilihan lokasi penelitian ini dikarenakan adanya unsur keterjangkauan lokasi penelitian baik dari segi tenaga, efisiensi waktu maupun dana. Selain itu, sebelumnya peneliti melakukan penelitian awal mengenai ketersediaan sumber daya dan metode penelitian yang dibutuhkan dan ditemukan bahwa ada akses yang cukup memadai terhadap data yang relevan dan metode penelitian yang sesuai. Dengan adanya sumber daya yang memadai dan metode penelitian yang sesuai, penelitian ini diharapkan dapat dilaksanakan secara efektif dan dapat menghasilkan penelitian yang berkualitas.

C Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono, populasi merupakan luas keseluruhan wilayah yang digeneralisasi dan terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu sesuai dengan yang ditetapkan oleh peneliti yang digunakan untuk menyusun interpretasi dan data penelitian

⁴⁰ Sukardi, *Metode Penelitian Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang berakhir dengan kegiatan penarikan kesimpulan.⁴¹ Pendapat di atas menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk menentukan populasi.

Maka berdasarkan pemahaman tersebut, populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna VIP game online diatas waktu berlanggan 3 bulan dan pelaku penjualan koin pada game online *happy dessert* di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidimpuan, Provinsi Sumatera Utara.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang memberikan gambaran secara umum dari populasi dan cerimanan dari keseluruhan objek yang diteliti.⁴² Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada.

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa apabila sebjeknya kurang dari 100 orang maka akan diambil semua. Sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi dan jika subjeknya besar melebihi dari 100 orang yang dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25%.⁴³

⁴¹ Muhammad Darwin, et.al., *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), h. 104

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rienka Cipta, 2006), h. 120

⁴³ Nur Fadilah Amin, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian", dalam *Jurnal Pilar Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, Vol. 14, No. 1 (2023), h. 22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam teknik pengambilan sampel ini penulis menggunakan teknik *Total Sampling*. Menurut Sugiyono, *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Maka berdasarkan pemahaman di atas penelitian ini akan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 15 orang pengguna VIP game online diatas waktu berlanggan 3 bulan dan pelaku penjualan koin pada game online *happy dessert* di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidimpuan, Provinsi Sumatera Utara.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu atau satuan dimana objek penelitian tersebut berada (melekat). Adapun subjek dari penelitian ini adalah pemain VIP serta pelaku penjual koin pada aplikasi hago game *happy dessrt* dengan batas usia diatas 17 tahun di Kelurahan Sadabuan Kota Padangsidimpuan, Provinsi Sumatera Utara.

Sedangkan objek adalah suatu hal yang akan dilakukan dalam aktivitas penelitian yaitu seluruh fenomena yang terdapat dari berlangsungnya kehidupan manusia.⁴⁴ Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah praktik jual beli koin pada aplikasi hago *happy dessert*.

⁴⁴Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), h.199

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari dan menganalisis dari beberapa data penelitian yang dikelompokkan menjadi 2 macam, antara lain:

1. Data Primer

Data primer adalah data utama yang memberikan informasi secara langsung kepada peneliti berdasarkan data pokok yang dibutuhkan peneliti.⁴⁵ Data dari penelitian ini diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan sistem wawancara. Dimana dalam penelitian ini wawancara dilakukan oleh peneliti kepada para pengguna aplikasi game online *happy dessert hago*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data tertulis atau hasil wawancara untuk melengkapi data primer.⁴⁶ Dalam penelitian ini, yang menjadi data sekunder yaitu buku-buku, artikel, jurnal tentang Fiqh Muamalah, Transaksi-Transaksi dalam Islam, hingga Penggunaan Game Online, dan referensi lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

⁴⁵Sepni, *Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah*, (Medan: UNPRI Press, 2023), h. 26

⁴⁶ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F Teknik Pengumpulan Data

Salah satu yang terpenting dalam merumuskan suatu penelitian adalah mengumpulkan data sehingga teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Maka untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperlukan suatu teknik tertentu yang sesuai, adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik untuk mengumpulkan data secara langsung dengan cara melakukan tanya jawab antara peneliti dengan sumber data atau narasumbernya.⁴⁷

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data yang paling sering digunakan pada penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, kegiatan wawancara ditujukan kepada para pelaku praktik jual beli koin pada aplikasi hago *happy dessert* untuk memperoleh informasi serta akses tentang data-data primer yang dibutuhkan peneliti.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode untuk mengumpulkan data dalam mengkaji informasi tertulis di mana informasi ini tidak diterbitkan untuk umum, namun boleh diketahui oleh pihak tertentu.⁴⁸

⁴⁷ Agung Widhi Kurniawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), h.81.

Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan praktik jual beli koin pada aplikasi hago *happy dessert*.

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan bukti berupa gambar-gambar hasil tangkapan layar terkait transaksi-transaksi dan penggunaan game pada akun pembeli dan penjual dalam aplikasi game online hago *happy dessert*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁸ Muhaemin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram: Mataram University Press, 2020),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan para narasumber pembelian koin pada aplikasi hago game online *happy dessert* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui aplikasi langsung dengan menggunakan *google pay* yang akan terhubung pada *e-wallet* penggunanya atau melalui pihak ketiga dimana harga yang ditawarkan jauh lebih murah dengan metode pembayaran yang lebih bervariasi.
2. Menurut tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli koin pada aplikasi hago game online *happy dessert* terdapat dua kemungkinan dilihat dari tujuan dan niatnya. Apabila pembelian dilakukan untuk hiburan semata dan tidak sampai meninggalkan kewajibannya maka diperbolehkan, karena penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan kemudharatan yang dapat merugikan dan membahayakan diri sendiri sebagaimana kaidah fiqh:

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

“janganlah membahayakan diri sendiri, dan jangan pula membahayakan orang lain.”

Dan bagi penjual yang menyerahkan barang sesuai dengan kesepakatan dengan pembeli maka hukumnya juga diperbolehkan. Kecuali jika barang tidak diserahkan maka masuk pada kategori gharar dimana jual beli seperti ini menurut syara' adalah haram dan apabila dilakukan hukumnya adalah dosa.

B. Saran

Adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penjual Koin Aplikasi Hago Pada Game Happy Dessert

Diharapkan bagi pelaku penjual koin hago pada game happy dessert agar lebih amanah dalam melakukan transaksi jual beli dengan pembeli atau menyerahkan objek yang diperjualbelikan sesuai dengan perjanjian diawal agar jual beli yang dilakukan tersebut bebas dari unsur keharaman.

2. Bagi Pembeli Koin Aplikasi Hago Pada Game Happy Dessert

Diharapkan bagi pembeli koin hago pada game happy dessert agar lebih seksama dalam melakukan kesepakatan jual beli sehingga praktek jual beli tersebut tidak akan menimbulkan kerugian pada salah satu pihak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rienka Cipta. 2006.
- Darwin, Muhammad, et.al., *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, Bandung: CV. Media Sains Indonesia. 2021.
- Djuwaini, Diyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2010.
- Fathoni, Abdurahmat. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006.
- Gibtiah. *Fiqh Kontemporer*. Jakarta: Prenada Media Group. 2016.
- Ghazaly, Abdul Rahman. et.al., *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Predana Media Group. 2012.
- Hajar. *Buku Panduan Penulisan Skripsi dan Laporan Akhir*. Pekanbaru: Fakultas Syariah dan Hukum. 2020.
- Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media. 2009.
- Hasan, M. Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Hasan, Akhmad Farroh. *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer*. Malang: UIN Maliki Press. 2018.
- Hidayat, Enang. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2015.
- Jauzi, Daar Ibnu. *Fiqh Sehari-Hari*. Jakarta: Gema Insani. 2006.
- Kurniawan, Agung Widhi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku. 2016.
- Lubis, Suharwadi K. *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta: Sinar Grafika. 2004.
- Mardani. *Hukum Perikatan Syariah di Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika. 2013.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Moleong, Lexy. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2013.

Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press. 2020.

Musfiquon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Public Publishare. 2012.

Mustofa, Imam. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo. 2016.

Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2020.

Sabiq, Sayyid. *Fikih Sunnah Jilid 12*. Bandung: Alma'arif. 1997

Subendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Pers. 2010.

Sukardi. *Metode Penelitian Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2008.

Syafe'I, Rachmat. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV Pustaka. 2004.

2. Jurnal/ Skripsi/ Laporan

Abidin, Achmad Zaenal. “Jual Beli Chip Higgs Domino Island Dalam Tinjauan Adz-Dzariah”. Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim. 2004.

Adi, Fajarwati Kusuma. “Perspektif Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam” dalam *Jurnal Studi Islam dan Sosial*. Vol.2, No. 1. 2021.

Amin, Nur Fadilah. “Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian”, dalam *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, Vol. 14, No. 1. 2023.

Fahrurrozi, Muhamad Hiqal, dkk. “Tinjauan Fikih Muamalah Terhadap Praktik Transaksi Menggunakan Koin Di Floating Market Lembang Bandung”. dalam *Jurnal Ekonomi Syariah*: Vol. 6. No.2. 2020.

Faliyandra, Faisal. “Dalam Perspektif Islam (Sebuah Kajian Analisis Psikologi Islam).” dalam *Jurnal Inteligencia*, Vol. 7, No. 2. 2019.

Giandi, Ahmad Fajar. et.al., “Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online” dalam *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*, Vol. 1., No. 1. 2012.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Maimunah, Siti. “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool*”, Skripsi: IAIN Ponorogo. 2018.
- Nasution, Yenni Samri Juliati. et.al., ”Hadis-Hadis Tentang Jual Beli Gharar”, dalam *Jurnal Studi Al-qur'an dan hadis*, Vol. 5, No. 1. 2021.
- Nisa, Kamilatun. et.al. “Dakwaan Melalui Aplikasi Game Online” dalam *Jurnal Da'wah*, Vol 5., No, 2. 2022.
- Pradina, Indah Tara. “*Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Komik Online*”. Skripsi: UIN Raden Intan. 2022.
- Priatama, Ardhan. “Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia.” dalam *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol 5 (2). 2019.
- Ritonga, Masjulita. “*Transaksi Jual Beli Chip Game Online*”, Skripsi: IAIN Padangsidempuan, 2022.
- Rusdan, “Prinsip-Prinsip Dasar Fiqh Muamalah dan Penerapannya Pada Kegiatan Perekonomian”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, Vol. XV, No. 2, (2022).
- Sari, Eka Permata., dkk. “Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin dan Harta Virtual Game PES 2021 Multiplayer Konami”, dalam *Jurnal Studi Islam*, Vol.3., No.2. 2021.
- Sepni. *Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah*, Medan: UNPRI Press. 2023.
- Sitorus, dkk. “Status hak kebendaan atas virtual property serta keabsahan real money trading yang dilakukan oleh para pemain dalam permainan mobile legends”, dalam *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6., No.2. 2022.
- Widiyawati, Heny May. et.al., “Macam-Macam Gharar dan Aplikasinya di Lembaga Keuangan Syariah”, dalam *Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis*, Vol 7, No.2. 2024.
- Widjojo, Widyopramono Hadi. “Cyber crimes dan Pencegahannya”. dalam *Jurnal Hukum Teknolog*, Vol. 2. 2005.
- Zuliana, Aan. “Dampak Permainan Daring Hago Terhadap Perilaku Komunikasi”, dalam *Jurnal Dwijaloka*, Vol I No.3. 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

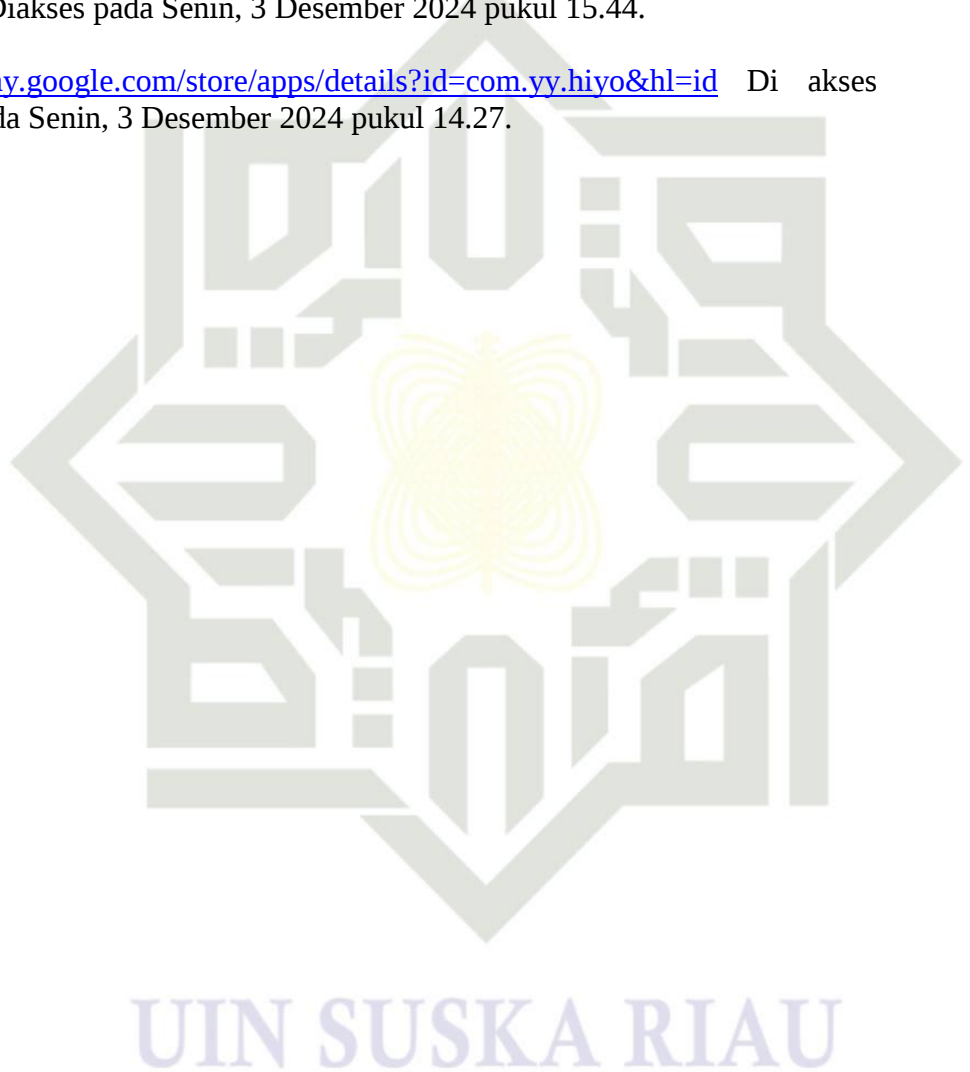
Kamus/ Al-Qur'an

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta: CV Penerbit Diponegoro, 2007.

Internet

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hg.happydessertsSea&hl=id> Diakses pada Senin, 3 Desember 2024 pukul 15.44.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yy.hiyo&hl=id> Di akses pada Senin, 3 Desember 2024 pukul 14.27.



DOKUMENTASI PENELITIAN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.