

**ETIKA BISNIS ISLAM DALAM JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS SQUAD JT**

SKRIPSI



Oleh:

Dimas Andrian Wahyu Pratama

NIM 401190242

**JURUSAN EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSITUT AGAMA ISLAM NEGRI PONOROGO**

2024

**ETIKA BISNIS ISLAM DALAM JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS SQUAD JT
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

Program Strata Satu (S-1)



Oleh:

Dimas Andrian Wahyu Pratama

NIM 401190242

Pembimbing:

Muchtin Humaidi, M.IRKH.

NIP 198106272023211011

**JURUSAN EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dimas Andrian Wahyu Pratama

NIM : 401190242

Jurusan : Ekonomi Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

ANALISIS ETIKA BISNIS ISLAM DALAM JUAL BELI AKUN GAME

ONLINE MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS SQUAD JT

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Ponorogo, 20 Mei 2024

Pembuat Pernyataan,



Dimas Andrian Wahyu Pratama

NIM 401190242



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jl. Puspita Jaya Desa Pintu Jenangan Ponorogo

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa skripsi atas nama:

NO	NAMA	NIM	JURUSAN	JUDUL SKRIPSI
1	Dimas Andrian Wahyu Pratama	401190242	Ekonomi Syariah	Analisis Etika Bisnis Islam dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT

Telah selesai melaksanakan bimbingan dan selanjutnya disetujui untuk diujikan pada ujian skripsi.

Ponorogo, 7 Oktober 2024


Mengetahui,

Ketua Jurusan Ekonomi Syariah

Dr. Luhur Prasetyo, S.Ag., M.E.I
NIP 197801122006041002

Menyetujui,

Dosen Pembimbing


Mochtim Humaidi, M.IRKH
NIP 198106272023211011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jl. Puspita Jaya Desa Pintu Jenangan Ponorogo

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Etika Bisnis Islam Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT
Nama : Dimas Andrian Wahyu Pratama
NIM : 401190219
Jurusan : Ekonomi Syariah

Telah diujikan dalam sidang *Ujian Skripsi* oleh Dewan Penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Ponorogo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang Ekonomi Syariah.

Dewan Penguji:

Ketua Sidang :
Dr. Aji Damanuri, M.E.I.
NIP. 197506022002121003

Penguji I :
Yulia Anggraini, M.M.
NIDN. 2004078302

Penguji II :
Mughtim Humaidi, M.IRKH.
NIP. 198106272023211011

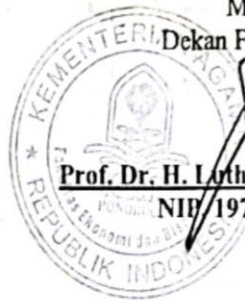
(/)
(/)
(/)

Ponorogo, 12 November 2024

Mengesahkan,

Dekan FEBI IAIN Ponorogo

Prof. Dr. H. Luthfi Hadi Aminuddin, M. Ag.
NIP. 197207142000031005



SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Andrian Wahyu Pratama
NIM : 401190242
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul Skripsi/Tesis : Etika Bisnis Islam Dalam Jual Beli Akun Game Online
Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo yang dapat di akses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 26 November 2024

Pembuat Pernyataan,



Dimas Andrian Wahyu P.

NIM 401190242

ABSTRAK

Pratama, Dimas Andrian Wahyu. Etika Bisnis Islam dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends pada Komunitas Squad JT. *Skripsi*. 2024. Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Pembimbing: Muchtim Humaidi M.IRKH.

Kata Kunci: Jual Beli, Etika Bisnis, Mobile Legends

Aktifitas perdagangan merupakan salah satu aspek kehidupan yang berifat horizontal (*Hablum minannas*) dan juga mendapatkan penekanan khusus dalam ekonomi Islam karena berkaitan langsung dengan aktivitas yang memiliki nilai ekonomi. Mobile legends merupakan akun game online yang sangat di minati oleh hampir semua kalangan terutama anak-anak muda. Jual beli akun game mobile legends selain untuk hiburan dapat menjadi ladang keuntungan dari segi ekonomi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis etika bisnis Islam dalam jual beli akun game mobile legends pada transaksi jual beli akun game online pada komunitas Squad JT sudah memenuhi etika bisnis Islam yang baik atau belum. Adapun penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan anggota komunitas squad JT.

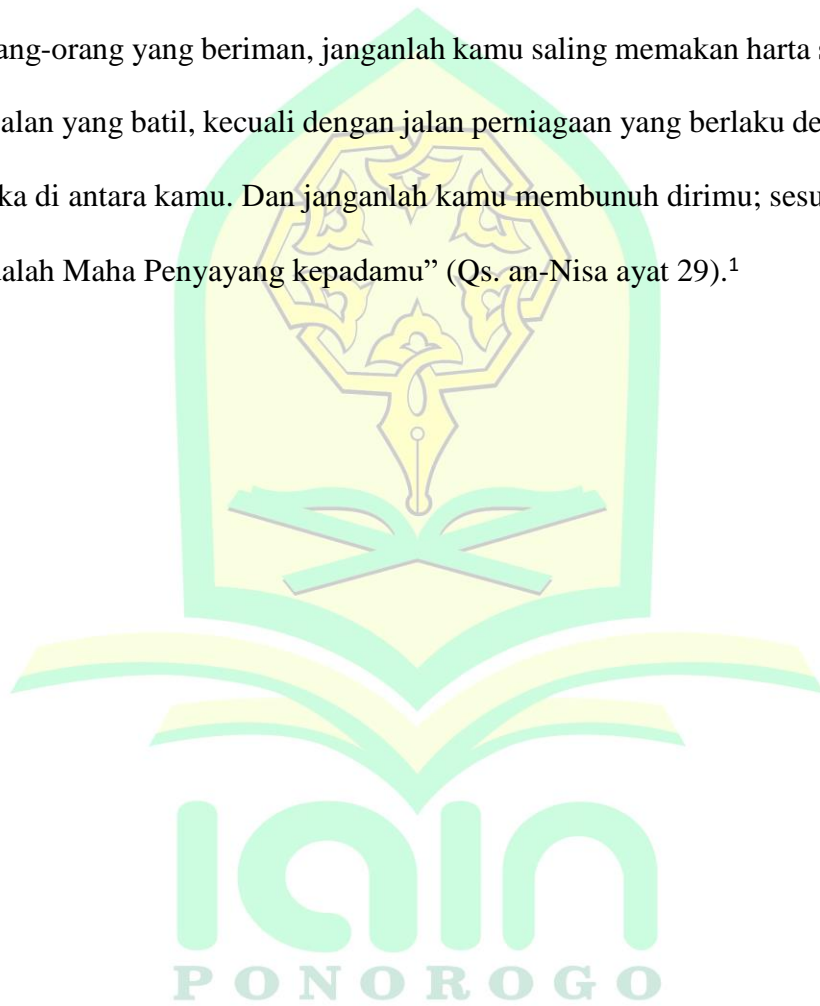
Hasil penelitian ini diperoleh bahwa jual beli akun mobile legends dilakukan secara online dapat terjadi mekanisme jual beli yang tidak transparan. Untuk modus penipuan yang sering terjadi dalam penelitian ini kebanyakan dari pembeli melakukan transaksi dengan cara meminta produknya dikirim terlebih dahulu tanpa menyerahkan uang tanpa memberikan data pribadi dan memblokir akun media sosial penjual, jadi transaksi seperti ini sudah dilakukan akad transaksi akan tetapi dari salah satu pihak ketika sudah berhasil melakukan kecurangan akan meninggalkan akad yang berlangsung tanpa menyelesaikan akad tersebut. Dampak dari penipuan ini terjadi apabila pihak penjual maupun pembeli tidak menerapkan prinsip etika bisnis yang baik. Dalam hal ini pihak penjual telah melanggar prinsip etika bisnis Islam yaitu tentang prinsip tanggung jawab.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيِّنَاتٍ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ

مِنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu” (Qs. an-Nisa ayat 29).¹

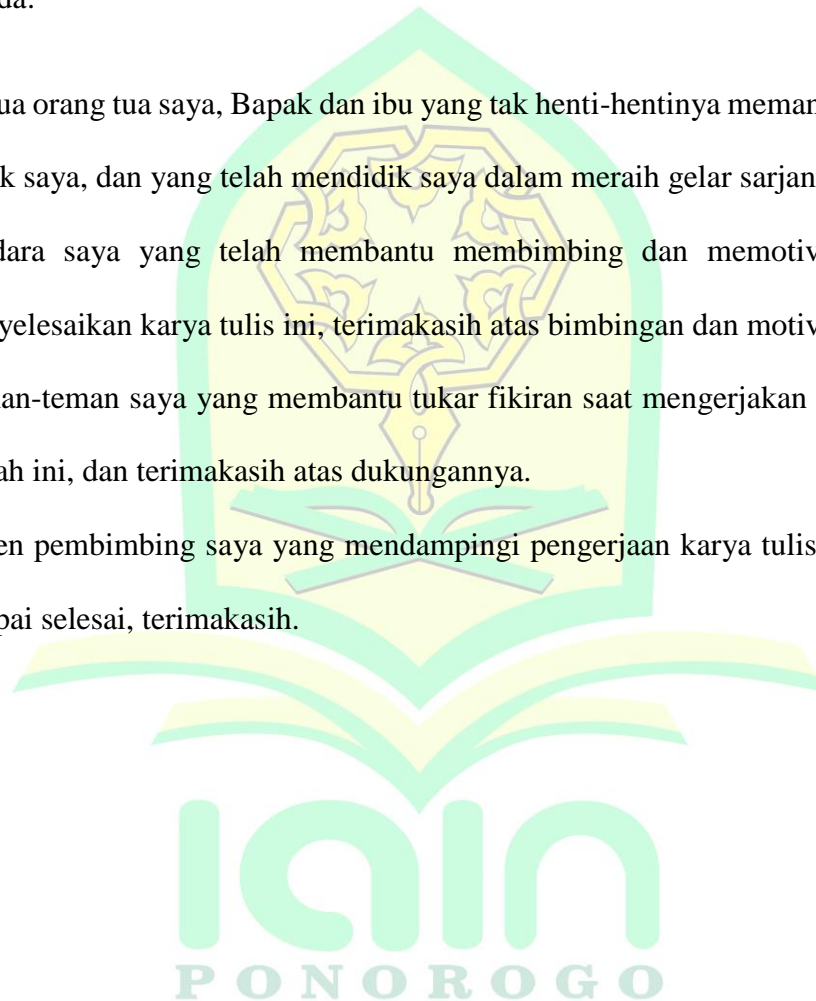


¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Qs. An Nisa ayat 29.

PERSEMBAHAN

Pertama-tama, saya panjatkan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Sebagai tanda bukti dan kelulusan saya persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak dan ibu yang tak henti-hentinya memanjatkan doa untuk saya, dan yang telah mendidik saya dalam meraih gelar sarjana.
2. Saudara saya yang telah membantu membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan karya tulis ini, terimakasih atas bimbingan dan motivasinya.
3. Teman-teman saya yang membantu tukar pikiran saat mengerjakan karya tulis ilmiah ini, dan terimakasih atas dukungannya.
4. Dosen pembimbing saya yang mendampingi pengerjaan karya tulis ilmiah ini sampai selesai, terimakasih.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pertama-tama penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Etika Bisnis Islam Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT” setelah melalui proses yang panjang.

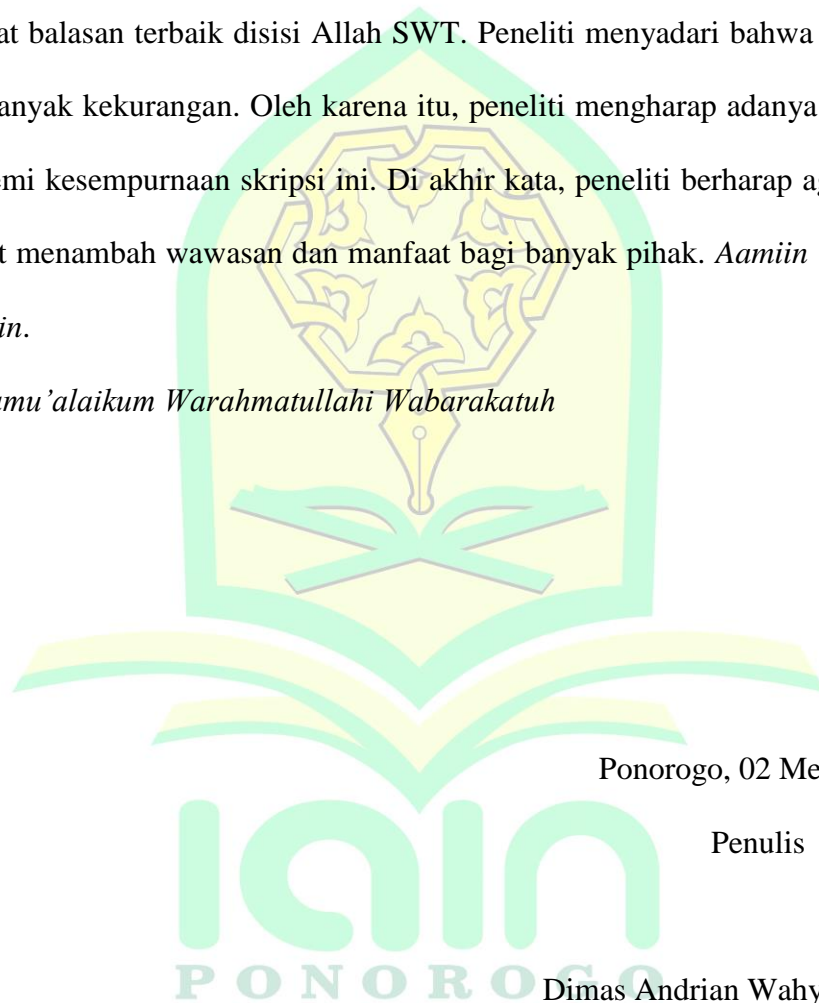
Sholawat serta Salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya. Skripsi ini sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana dalam program studi ekonomi syariah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Luthfi Hadi Aminuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memberikan kesempatan penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Luhur Prasetyo S.Ag., M.E.I. selaku ketua jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Ponorogo.
4. Muchtim Humaidi M.IRKH. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan selalu sabar dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Segenap Bapak dan Ibu dosen Jurusan Ekonomi Syariah yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Semua pihak yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan terbaik disisi Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharap adanya kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Di akhir kata, peneliti berharap agar skripsi ini dapat menambah wawasan dan manfaat bagi banyak pihak. *Aamiin Ya Rabbal 'Aalamiin.*

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Ponorogo, 02 Mei 2024

Penulis

Dimas Andrian Wahyu Pratama

NIM 401190242

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ASBTRAK	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Studi Penelitian Terdahulu.....	6
F. Metodologi Penelitian	18
1. Jenis Penelitian	19

2. Lokasi/Tempat Penelitian.....	19
3. Data dan Sumber Data.....	19
4. Teknik Pengumpulan Data	20
5. Teknik Pengolahan Data.....	21
6. Teknik Analisis Data	22
7. Teknik Pengecekan dan Keabsahan Data.....	23
G. Sistematika Pembahasan.....	24
BAB II JUAL BELI DAN ETIKA BISNIS DALAM PERSPEKTIF	
ISLAM	25
A. Jual Beli.....	25
B. Jual Beli dalam Perspektif Islam.....	26
C. Pengertian Etika Bisnis	31
D. Etika Bisnis dalam Perspektif Islam	34
BAB III MEKANISME JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE	
LEGENDS	39
A. Deskripsi Umum Game Mobile Legends.....	39
B. Mekanisme Etika Bisnis Islam Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT	40
C. Terjadinya Potensi Penipuan Dalam Etika Jual Beli Akun Game Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT	44
D. Dampak Penipuan Terhadap Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT.....	48

BAB IV ANALISIS MEKANISME JUAL BELI AKUN GAME ONLINE

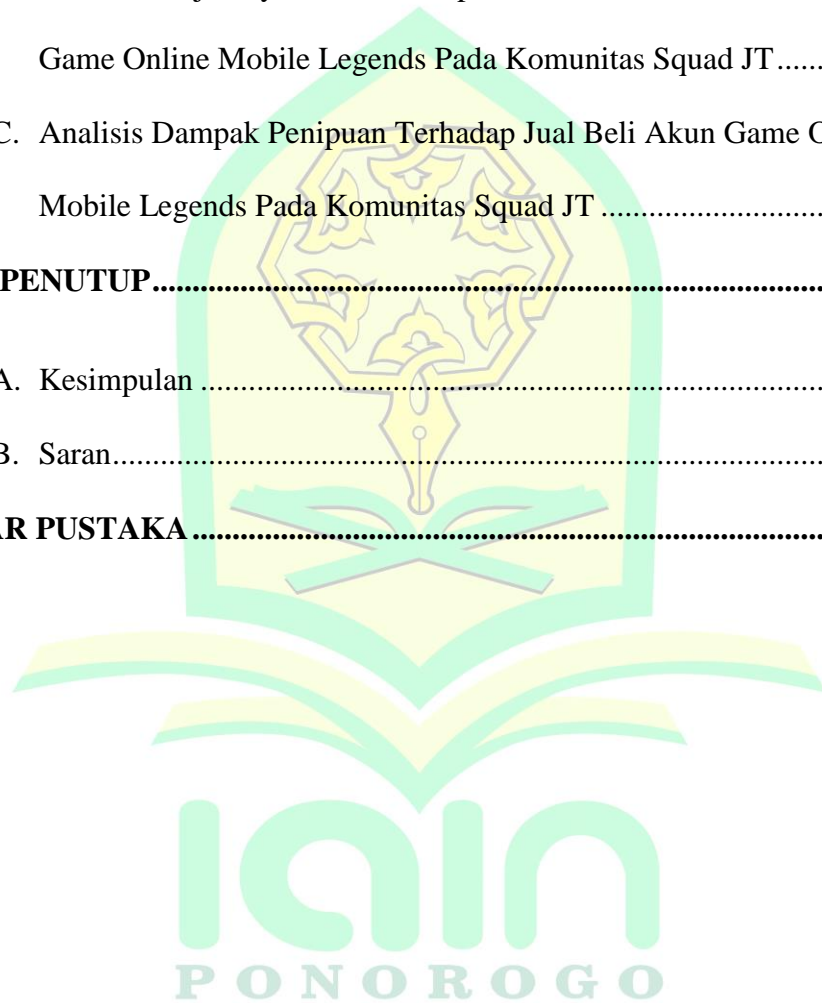
MOBILE LEGENDS55

- A. Analisis Mekanisme Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends
Pada Komunitas Squad JT55
- B. Analisis Terjadinya Potensi Penipuan dalam Etika Jual Beli Akun
Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT60
- C. Analisis Dampak Penipuan Terhadap Jual Beli Akun Game Online
Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT62

BAB V PENUTUP.....65

- A. Kesimpulan65
- B. Saran.....66

DAFTAR PUSTAKA xiii



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya etika yaitu suatu bagian pendukung bagi pelaku bisnis yang utama dalam hal kepribadian, tindakan dan perilaku. Etika bisa disebut sebagai peringatan dalam suatu kelompok masyarakat yang dapat membimbing dan mengingatkan anggotanya pada suatu kegiatan yang baik (*good conduct*) yang harus dipatuhi dan dijalankan. Menurut Muhammad saifullah membedakan yang baik maupun yang buruk, benar, harus, salah, dan suatu prinsip umum yang membenarkan seseorang untuk mengaplikasikanya atas apa saja dalam dunia bisnis. Dalam hal ini arti lain etika berarti suatu prinsip atau norma yang di mana para pelaku bisnis harus menjunjung tinggi dalam berperilaku, bertransaksi, dan berelasi untuk mencapai tujuan-tujuan bisnis dengan selamat.¹

Jual beli barang merupakan transaksi paling banyak dalam dunia perniagaan (bisnis) bahkan secara umum yaitu bagian terpenting dalam kegiatan usaha. Dalam ekonomi Islam, dijelaskan bahwasanya ada jual beli yang bersifat fisik yang dimana dengan menghadirkan benda sebagai objek apabila terjadi transaksi atau tidak menghadirkan benda tersebut dengan cara memesan dan harus benda tersebut dinyatakan secara konkrit, baik diserahkan secara langsung, maupun dikemudian hari sampai batas waktu

¹ Muhammad Fasriansah, 'Penerapan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Item Pada Game Online Mobile Legends' (IAIN PONOROGO, 2023).

tertentu. Dalam Islam jual beli ini disebut dengan salam. Seiring waktu berjalan, jual beli Islam ini sudah sering terjadi, apalagi dengan pesatnya teknologi saat ini membuat transaksi jual beli ini lebih mudah.²

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat, hal tersebut berpengaruh pada segala aspek kehidupan, salah satunya kegiatan jual beli. Sebelum adanya perkembangan teknologi kegiatan jual beli dilakukan secara tatap muka, kemudian setelah adanya perkembangan teknologi transaksi dapat dilakukan secara instan melalui smartphone. Sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli.³

Salah satu manfaat dari perkembangan teknologi khususnya game *online* yaitu sebagai hiburan. Permainan game di smartphone yang menggunakan jaringan internet dapat disebut dengan game *online*. Saat ini game *online* sangat diminati dari semua kalangan baik remaja anak-anak dan dewasa. Sehingga game *online* menjadi objek yang diperjual belikan untuk memperoleh keuntungan.⁴

Terdapat beberapa permainan game online yang diminati oleh masyarakat salah satunya yaitu game *Mobile Legends Bang-bang*. Game

² Nuzulul Fadhilah, 'Praktik Jual Beli Online Dan Relevansinya Dengan Petunjuk AlQuran Di Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh' (UIN Ar-Raniry Darussalam, 2022).

³ Adam Reza Falencia, 'Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legends Melalui Sosial Media' (UIN Raden Intan Lampung, 2021).

⁴ Tiara Rahma Putri, 'Sistem Real Money Trading Di Aplikasi Game Online Mobile Legends Perspektif Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas Mobile Legends Kota Bengkulu)' (IAIN Bengkulu, 2022).

Mobile Legends Bang-Bang dirilis pada tahun 2016 dengan menghadirkan 11 hero saja, setelah 6 tahun berjalan mobile legends berkembang dengan pesat hingga merilis 114 hero dengan roleplay dan kemampuan yang berbeda di setiap heronya. Pengembangan game mobile legends itu sendiri didirikan oleh Shanghai Mulong Networkmand Co., Ltd dan Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd. Game mobile legend itu sendiri memiliki grafik permainan tingkat tinggi, pergerakan karakter yang bagus dan pilihan mode bermain dan hero yang banyak menjadikan game ini sangat diminati oleh semua kalangan.⁵

Permainan mobile legend dilakukan dengan cara menggunakan strategi dan taktik untuk memenangkan pertandingan tersebut. Berdasarkan data Mobile Legends, pemain aktif setiap bulannya mobile legend di Indonesia sebanyak 34 juta yang didominasi oleh pemain dari Jawa dan Sumatera. Sebanyak 52 persen pemain mobile legends datang dari pulau Jawa sementara 29,38 persen datang dari Pulau Sumatera.

Selain untuk hiburan permainan ini juga dijadikan sebagai wadah bisnis, karena game ini mempunyai nilai jual, kebanyakan penjualan tidak melakukan transaksi dalam bentuk fisik yang dimana hanya berupa akun yang terdiri dari Id dan password dari game tersebut. Nilai jual dalam

⁵ Adnan Fatoni, 'Tinjauan Hukum Islam Tentang Hadiah Yang Di Dapat Dari Uang Pendaftaran Game Online Legends (Studi Kasus Perlombaan Di DPD KNPI Kota Tangerang)' (UIN Banten, 2020).

account tersebut biasanya dilihat dari kelebihan hero, skin, level emblem dan rank.⁶

Semakin maraknya permainan mobile legends, timbulah komunitas Squad JT yang menjadi wadah untuk para pemain mobile legends, saat ini dalam komunitas tersebut terdiri sekitar 200 akun yang aktif, sehingga banyaknya anggota dalam komunitas tersebut yang semula hanya menjadi ladang untuk berbagi tips dan trik, sekarang komunitas tersebut dijadikan untuk jual beli akun game *online* Mobile Legends. Dalam proses transaksi jual beli komunitas tersebut sering terdapat kecurangan.

Dalam penelitian ini transaksi jual beli akun game online Mobile Legends tersebut para pihak tidak bertemu secara tatap muka, sehingga kesepakatan kedua belah pihak dilakukan secara *online*. Dalam jual beli tersebut akhirnya sering terjadi rasa kurang tanggung jawab antara pihak penjual dan pembeli. Maka hal tersebut tidak sesuai dengan etika bisnis Islam yang dimana seharusnya ada rasa saling tanggung jawab antara penjual dan pembeli. Dalam hal tersebut harus membutuhkan penerapan etika bisnis Islam yang benar dalam kegiatan jual beli akun *game online* Mobile Legends pada komunitas Squad JT.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu digabungkan dengan etika bisnis Islam apa

⁶ Amalan Ilham Ayyubi, 'Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online Jenis Mobile Legends' (UMS, 2021).

sudah diterapkan dalam praktik jual beli pada akun game online Mobile Legends tersebut. Kemudian praktik jual beli prinsip-prinsip etika bisnis Islam apakah sudah diterapkan pada game online tersebut. Oleh karena itu peneliti bertujuan meneliti permasalahan dengan judul “Etika Bisnis Islam Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mekanisme jual beli akun game online mobile legends dalam etika bisnis Islam pada komunitas squad JT?
2. Bagaimana potensi terjadinya penipuan dalam etika jual beli akun game *online*?
3. Bagaimana dampak penipuan terhadap jual beli akun game *online* mobile legends pada komunitas squad JT?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui mekanisme jual beli akun game online mobile legends dalam etika bisnis Islam pada komunitas squad JT.
2. Untuk mengetahui potensi-potensi penipuan yang ada dalam jual beli akun game online mobile legends pada komunitas squad JT.
3. Untuk mengetahui dampak penipuan terhadap jual beli akun game online mobile legends pada komunitas squad JT.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan agar mampu memberikan terkait manfaat. Berdasarkan tujuan penelitian yang dilaksanakan maka diharapkan penulis dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan tentang analisis etika bisnis Islam dalam jual beli akun game online mobile legends pada komunitas squad JT serta dapat memberikan penelitian ini sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa FEBI IAIN Ponorogo, penelitian ini diharapkan agar mahasiswa mampu memberikan sebuah informasi terkait analisis etika bisnis Islam dalam jual beli akun game online mobile legends pada komunitas squad JT.
- b. Bagi masyarakat khususnya yang memiliki akun game online mobile legends, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan edukasi terutama dalam jual beli akun game online mobile legends.

E. Studi Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti melakukan mengkaji terhadap beberapa karya tulis maupun skripsi untuk menentukan beberapa tulisan yang hampir sesuai dengan yang akan diteliti, yaitu Analisis Etika Bisnis Islam Dalam Jual Beli

Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT. Adapun karya ilmiah ataupun skripsi yang penulis temui adalah sebagai berikut:

Pertama penelitian dari Achmad Rijal, Irvan Iswandi, Ahmad Asrof Fitri, 2023, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan jual beli diamond game online mobile legends sama dengan adanya jual beli online pada mayoritas umum, tetapi hanya saja objek jual belinya merupakan objek maya atau virtual. Pada praktiknya penjual hanya memberitahu berapa nominal dan harga diamond mobile legends diposting di media sosial dan memasarkan kepada pihak pembeli.⁷

Kedua penelitian dari Muhammad Fasriansah, 2023, Penerapan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Item Pada Game Online Mobile Legends. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, *Pertama* penerapan etika jual beli Islam terhadap bentuk fitur jual beli item pada game mobile legends sudah menggunakan etika yang jual beli secara Islam karena beberapa unsur atau sifat sudah diterapkan yaitu unsur atau sifat kejujuran, tidak bersumpah palsu, amanah, takaran yang sama dan saling menguntungkan, *Kedua* dalam jual beli item pada game Mobile Legends dalam pembeliannya pengguna

⁷ Ahmad Asrof Fitri Achmad Rijal, Irvan Iswandi, 'Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends', *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 02.04 (2023).

harus memiliki alat tukar pembayaran di dalam game tersebut yaitu berupa diamond.⁸

Ketiga penelitian dari Ageng Aprilianto, A Rasy Fahrullah, 2022, Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam transaksi Top Up diamond mobile legends: Bangbang di Codashop diawali dengan cara login ke halaman Website Codashop, lalu memilih mobile legends. Setelah itu akan muncul pilihan pemesanan transaksi. Customer di haruskan mengisi Id dan server akunnya, kemudian pilih jumlah diamonds yang akan dibeli dan pembeli memilih metode pembayaran yang diinginkan. Apabila semua sudah memenuhi persyaratan kemudian pilih beli sekarang, sehingga akan muncul metode pembayaran yang berisi nama akun mobile legends yang terdiri dari pembeli, total diamonds yang dipesan, metode pembayaran yang dipilih, dan jumlah uang yang akan dibayarkan. Jika transaksi tersebut sesuai dengan pesanan maka pembeli harus mengkonfirmasi pembelian yang akan diarahkan ke aplikasi kemudian dipilih sebagai metode pembayaran atau tagihan. Saat transaksi pembayaran telah disepakati maka diamonds akan diproses dan nanti akan dikirimkan ke akun yang melakukan transaksi dengan jangka waktu satu jam sampai 24 jam. Metode transaksi ini bisa dikatakan simpel dan efisien. Tetapi bisa mempunyai resiko kegagalan jual

⁸ Muhammad Fasriansah, 'Penerapan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Item Pada Game Online Mobile Legends' (IAIN Ponorogo, 2023).

beli baik akibat faktor sinyal ataupun akibat faktor kegagalan server dalam membuka website Codashop. Oleh karena itu pihak Codashop menyediakan layanan Customer Service untuk mengantisipasi transaksi yang gagal tersebut. Transaksi diamonds mobile legends dalam media website Codashop berdasarkan hasil analisis telah memenuhi rukun dan syarat jual beli yang sudah terpenuhi dengan baik dalam beberapa pihak yang melakukan jual beli, objek jual beli, dan kesepakatan dalam akad. Dalam pelaksanaan kegiatan Top up Diamonds Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop digolongkan sebagai ba'i as-salam yang dimana pembeli terlebih dulu menyelesaikan metode pembayaran dan barang diserahkan setelah melakukan pembayaran. Akad dilakukan dengan cara tidak adanya unsur paksaan, penipuan, sebab spesifikasi barang dan harga sudah tertulis dengan jelas dan pembeli bisa dengan bebas memilih paket produk yang mereka inginkan dengan berbagai macam metode pembayaran.⁹

Ketempat penelitian dari Enceng Lip Syaripudin, Muhammad Auliaul Hikmah, 2022, Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya metode yang digunakan dari penjual dan pembeli di komunitas mobile legends Kabupaten Garut yaitu dengan adanya penggunaan pihak ketiga yang bisa disebut rekber (rekening bersama) terkadang dalam proses

⁹ Fahrullah A'rasy Ageng Aprilianto, 'Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang Melalui Codashop', *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 2.1 (2022).

ini digunakan antara kedua belah pihak penjual dan pembeli tetapi bukan dalam bentuk transaksi antara penjual dan pembeli. Kemudian ada juga yang menggunakan metode transaksi jual beli secara langsung dengan cara pertemuan antara penjual dan pembeli sehingga jual beli langsung antara penjual dan pembeli. Dalam transaksi ini ada beberapa penipuan dalam penelitian ini, seperti penipuan yang dilakukan ketika akun yang menjadi objek jual beli tidak sesuai yang diinginkan, dan ada juga penipuan yang dilakukan dengan cara akun tidak diberikan kepada pembeli setelah pembayaran/transfer. Bay' As-Salam dalam tinjauan hukum Islam jual beli akun game online mobile legends di Kabupaten Garut, yang dimana pihak konsumen membayar terlebih dahulu dengan pihak penjual. Menurut suatu penelitian, jual beli akun game mobile legends sudah memenuhi rukun dan syarat jual beli yang sudah ditetapkan oleh Ulama Hanafi, Jumhur Ulama, dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku II pasal 22 serta persyaratan hokum. Namun jika rukun dan syarat jual beli tersebut belum memenuhi persyaratan (fasid) maka jual beli tersebut bisa dikatakan batal. Seperti ketika adanya penipuan dalam jual beli akun game mobile legends.¹⁰

Kelima penelitian dari Ahmad Noval Firdaus, 2020, Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Pada Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya pada kegiatan jual beli dengan sistem Real Money Trading di

¹⁰ Muhammad Auliaulhikmah Syaripudin, Enceng Lip, 'Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut', *Journal Stai-Musaddadiyah*, 1 (2022), 1.

Game Mobile Legends ada 3 cara untuk bertransaksi adapun yang pertama, yaitu transaksi yang dilakukan pembeli kepada developer diluar konteks game, yang dimana dalam transaksi yang dilakukan pada website Game Mobile Legends melalui jasa pihak ketiga antara lain Codashop, UniPin Express, Tokopedia dan Bukalapak. Kedua, proses transaksi pihak pembeli developer didalam game. Ketiga, proses transaksi antara pembeli dengan pembeli lain, yang dimana penjual memulai dengan mempromosikan diamond serta keterangan harganya pada social media sehingga pembeli yang berminat akan mengirimkan pesan kepada pembeli yang kemudian akan terjadi suatu negosiasi antara kedua pihak sehingga akan terjadi kesepakatan, yang dimana nantinya akan sampai pada tahap metode pembayaran, dalam hal ini ada 2 cara yaitu melalui COD (*Cash On Dilevery*) dan melalui cara pembayaran transfer bank.¹¹

Keenam penelitian dari Zakiyatussalwa, 2021, Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pertama, mekanisme dalam transaksi jual beli game online yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus media social seperti instagram, facebook, dan aplikasi chatting lainnya. Sedangkan metode pembayaran dalam transaksi jual beli ini dapat melalui transfer bank, melalui rekber, dan pembeli (MUI). Hukum transaksi jual beli game online

¹¹ Noval Ahmad Firdaus, 'Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Pada Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends' (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

yaitu boleh dan sah, karena dalam transaksi ini telah memenuhi rukun dan syarat beli. Dimana adanya akad, shighat, sesuatu yang dibeli, dijelaskan baik sifatnya maupun jenisnya, dan tentunya mempunyai akal yang sehat antara kedua belah pihak yang melakukan transaksi.¹²

Ketujuh penelitian dari Ermawati dkk, 2021, Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu). Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya terjadi suatu kegiatan jual beli akun game online mobile legends yang disebabkan adanya suatu tekanan yang kuat dari setiap individu yang menggunakan game tersebut khususnya bagi penjual yang membutuhkan uang, ada yang menginginkan berhenti bermain game Mobile Legends, dan ada yang menjadikan sebagai wadah untuk bisnis.¹³

Kedelapan penelitian dari Adieb Lazwar Irkham, 2021, Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Perspektif Sayyid Sabid Dan Hukum Positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jual beli dilaksanakan dengan 2 cara, pertama, transaksi tidak langsung yaitu transaksi yang mempromosikan akun ke dalam sosial media. Kedua, transaksi langsung yakni pertemuan kedua belah pihak secara langsung atau juga disebut

¹² Zakiyatussalwa, 'Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Mahasiswa Fakultas Syariah IAIN Kudus)' (IAIN Kudus, 2021).

¹³ Nurdin Nurdin Ermawati ermawati, Nadia Rahmani, 'Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu)', *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 3.1 (2021), 18.

dengan COD. Dalam perspektif Sayyid Sabiq jual beli akun ini hampir mendekati haram dalam transaksi jual beli dalam hukum Islam. Hal tersebut karena ketidakjelasan suatu objek transaksi jual beli sehingga transaksi tersebut tidak sesuai dengan syarat sah jual beli. Disamping itu transparansi yang tidak baik dari pihak penjual maupun pihak pembeli yang memberikan kesempatan bagi salah satu pihak yang tidak memiliki niat baik untuk melakukan transaksi sehingga mengakibatkan beberapa kerugian bagi salah satu pihak.¹⁴

Kesembilan penelitian dari Agus Rohmat Hidayat, 2020, Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legends: Bang-Bang Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, konsep jual beli akun game online mobile legends: bang-bang menggunakan akad bay' salam, adalah suatu transaksi jual beli yang dilaksanakan dengan cara pemesanan, penjualan, dan pembelian dengan cara bertemu kemudian pihak penjual menjelaskan informasi terkait akun tersebut sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan pembayarannya dilakukan pada saat akad. Kedua, mekanisme jual beli online adalah penjual memberikan postingan barang yang dijual melalui aplikasi maupun situs, ketika pembeli ada yang berminat maka pihak pembeli berkomentar

¹⁴ Lazwar Adieb Irkham, 'Jual Beli Account Game Online Mobile Legend Perspektif Sayyid Sabid Dan Hukum Positif' (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019).

diposting tersebut atau mengirim pesan melalui media sosial tertentu dan menghubungi nomor handphone penjual yang ditulis pada postingan.¹⁵

Kesepuluh penelitian dari Muhammad Luqman Fauzan, 2020, *Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya kebenaran kegiatan jual beli akun game online mobile legends ini menurut hukum sudah memenuhi unsur jual beli yang pertama, adanya kesepakatan antara pihak penjual dan pihak pembeli yang melakukan transaksi jual beli akun game online mobile legends. Kedua, Adanya kesepakatan antara kedua pihak yang dimana salah satu pihak tersebut berwenang untuk melaksanakan perjanjian/akad (bukan untuk anak dibawah umur dan bukan dibawah tekanan). Ketiga, adanya suatu objek atau hal yang lain untuk menjelaskan mengenai produk apa yang akan dijual, pembayaran, serta hal yang sudah disepakati. Keempat, tidak adanya ertentangan kesusilaan maupun ketertiban umum.¹⁶

Kesebelas penelitian dari Aulia Ikhsani, 2019, *Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, dalam transaksi jual beli game online hampir sama dengan jual beli online pada umumnya yang dimana dalam transaksi ini tanpa adanya bertatap muka dan dilakukan dengan cara pihak penjual yang menjual

¹⁵ Agus Rohmat Hidayat, 'Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Online Account Game Mobile Legends: Bang-Bang Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah', *Jurnal Syntax Admiration*, 1.1 (2020), 13.

¹⁶ Luqman Muhammad Fauzan, 'Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends' (UII, 2020).

akunnya melalui media sosial, chatting-room pada game maupun situs khusus jual beli game online, dan kemudian pihak pembeli akan melakukan kesepakatan harga melalui platform media social. Apabila transaksi yang dilakukan masing-masing dari pihak penjual dan pembeli mengajak seorang teman yang lain untuk menjadi saksi atas kegiatan transaksi yang terjadi yang biasa disebut rekber atau pihak ketiga. Kedua, game online masih dianggap tabu atau masih kurang dalam hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Karena hal ini dapat menimbulkan banyak permasalahan yang serius dan bertentangan dengan syariat Islam, baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Pada jual beli akun game online rukun dan syarat juga harus terpenuhi. Tetapi terkadang ketika diteliti lebih dalam, didapati kecacatan pada syarat nafaz (terrealisasinya akad) jual belinya yaitu kepemilikan akun game online ini tidak jelas (gharar).¹⁷

Keduabelas penelitian dari Amalia Regita Cahyani, 2019, Tinjauan Hukum Islam Mengenai Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumobroto Semarang). Penelitiannya menunjukkan bahwasanya kegiatan transaksi jasa joki ranked game online mobile legends di komunitas gamers Sumobroto Semarang ini pada praktiknya. Berdasarkan hasil analisis data penulis dalam kegiatan transaksi jasa joki ranked game online mobile legends ini merupakan kegiatan transaksi yang haram dalam agama Islam. Karena dengan hal ini bisa untuk

¹⁷ Aulia Ikhsani, 'Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)' (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019).

menghasut suatu kegiatan yang kurang baik. Dengan adanya penggunaan akad sewa-menyewa dengan menggunakan jasa samsarah. Yaitu dengan menyewa pekerjaan seseorang berupa jasa atau keahlian yang dimiliki.¹⁸

Ketigabelas penelitian dari Alfi Husna, Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2). Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa game online mobile legends yaitu sebuah game MOBA (Multiplayer online battle arena) yang dirancang untuk handphone android. Di dalam game ini terdapat 2 tim yang berperang dan masing-masing tim terdiri dari 5 pemain. Dalam dua tim lawan saling berjuang untuk merebutkan dan menghancurkan turret musuh dan harus mempertahankan turret mereka sendiri. Proses transaksi jual beli akun game online mobile legends adalah dengan cara memasukan ke dalam group jual beli akun mobile legends melalui platform media social seperti facebook, whatsapp atau instagam. Kemudian admin selaku pihak ketiga memberi postingan akun yang dijual dengan beberapa keterangan seperti pangkat rank yang telah dicapai, harga, jumlah skin hero, jumlah hero beserta atribut lainnya. Kemudian di dalam group tersebut sudah ada pihak admin yang akan mengawasi proses transaksi jual beli akun sampai selesai. Jika pembeli sudah menyetujui maka

¹⁸ Amalia Regita Cahyani, 'Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)' (UIN Walisongo Semarang, 2019).

pembeli akan menransfer sejumlah uang yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dan pihak penjual memberikan username dan password nya.¹⁹

Keempatbelas penelitian dari Muhammad Reza Ilqani, 2019, Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus Di Forum Mobile Legends Ponorogo). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Mekanisme transaksi jual beli akun game di forum *Mobile Legends* Ponorogo ada tiga macam. *Pertama* transaksi langsung antara penjual dan pembeli via offline atau bertatap muka, sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab dan Kebajikan. *Kedua* transaksi langsung penjual dan pembeli via online tanpa bertatap muka, tidak sesuai dan melanggar 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab dan Kebijakan.²⁰

Kelimabelas penelitian dari Retno Sulistiyani, 2019, Implementasi Jual Beli Item Game Online Dota Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Pemain *Game Online Dota* di *Magnum Game Center* Desa Sukorame Kecamatan Mojokerto Kota Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam melakukan transaksi, baik dari penjual maupun pembeli telah menerapkan etika bisnis Islam dengan menunjukkan spesifikasi item dan

¹⁹ Husna Alfi, 'Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017' (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019).

²⁰ Muhammad Reza Ilqani, 'Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus Di Forum Mobile Legends Ponorogo)' (IAIN Ponorogo, 2019).

harga. Seperti yang dialami oleh beberapa pemain *Dota* di warnet mangnum game center yang pernah menjadi korban penipuan oleh pemain lain sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan konsep etika bisnis Islam terutama pada prinsip keadilan dan tanggung jawab.²¹

F. Metodologi Penelitian

Metode Penelitian adalah melakukan kegiatan dengan cara menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan dengan cara mencatat, mencari, merumuskan, dan menganalisis sesuatu sampai cara penyusunan laporan. Istilah metodologi berasal dari kata metode yang berarti jalan, namun menurut istilah umum metode merumuskan dengan cara kemungkinan dalam suatu tipe yang digunakan dalam penelitian maupun penilaian.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berpusat pada perhatian pada suatu prinsip-prinsip yang mendasari perwujudan dari suatu gejala yang ada dalam kehidupan manusia. Penelitian ini menggunakan penelitian dilapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang sebenarnya.²² Penelitian ini

²¹ Retno Sulistiyani, 'Implementasi Jual Beli Item Game Online Dota Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Pemain Game Online Dota Di Magnum Game Center Desa Sukorame Kecamatan Mojokerto Kota Kediri)' (IAIN Kediri, 2019).

²² Aji Damanuri, *Metodologi Penelitian Muamalah* (Ponorogo: STAIN PO Press, 2010), h. 6.

dilakukan dengan cara mencari data secara langsung dengan melihat objek yang diteliti sebagai subjek penelitian, dengan memilih orang-orang tertentu yang dapat memberikan data yang dibutuhkan penulis.

Tujuan penelitian ini adalah agar mendapatkan beberapa uraian tentang, tingkah laku, ucapan yang dapat dilihat oleh beberapa individu, masyarakat, kelompok ataupun organisasi, yang dapat mengkaji di beberapa sudut pandang yang utuh, menyeluruh dan harus memahami kondisi dalam suatu konteks dengan mengarahkan pada suatu pendeskripsian secara lengkap dan mendalam mengenai suatu kondisi konteks alami atau tentang apa yang akan terjadi menurut data yang ada dilapangan studi.

2. Lokasi/Tempat Penelitian (Penelitian Lapangan)

Penelitian ini dilakukan di JL. Cinde Wilis Gg.01, Kertosari, Babadan, Ponorogo (Komunitas Squad JT). Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena dalam komunitas tersebut terdapat transaksi jual beli akun game online mobile legends dan terdapat penipuan dalam transaksi tersebut.

3. Data dan Sumber Data

Sumber data yaitu suatu subjek atau beberapa orang yang dapat memberikan informasi data sebagai acuan atau analisis untuk penelitian. Sumber data yaitu suatu subjek yang harus mempunyai informasi yang akurat dan aktunable. Sumber data yang ada dalam penelitian ini

berasal dari hasil literature internet sebagai data, hasil dari beberapa wawancara terhadap penjual maupun pembeli dan observasi secara langsung yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang dimana dari penelitian ini ada beberapa teknik yang digunakan penulis untuk mrngumpulkan data. Berikut ini contoh beberapa teknik yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini dengan teknik triangulasi.²³

a) Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi verbal atau semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi.²⁴Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi valid sebuah data. Wawancara ini di lakukan untuk memperoleh informasi yang kita butuhkan. Hal ini, dilakukan kepada sumber yang mengetahui tentang objek yang di teliti.

²³ Suharsimi Arikunto, *Manjemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).

²⁴ Nasution, *Metode Penelitian Ekonomi Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1990).

b) Observasi

Observasi yaitu suatu pengamatan dengan cara mencatat yang sistematis terhadap suatu gejala yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan secara langsung dalam transaksi jual beli akun game online mobile legends komunitas squad JT.

c) Dokumentasi

Metode ini merupakan salah satu cara untuk mencari data yang mengenai catatan, seperti buku, surat kabar, yang terdapat di dalam penelitian sosial, fungsi data yang berasal dari sumber dokumentasi yang lebih banyak digunakan sebagai data mendukung dan pelengkap bagi data primer yang di peroleh melalui teknik observasi dan wawancara.²⁵

5. Teknik Pengolahan Data

Setelah beberapa informasi yang diperlukan sudah terkumpul dengan permasalahan, lalu langkah selanjutnya adalah mengelola data berikut melalui cara dengan penggunaan beberapa teknik sebagai berikut:

²⁵ Almansyur M Djunaidi, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012).

a. *Collecting* (Pengumpulan Data)

Collecting data adalah mengumpulkan semua data yang bersangkutan tentang masalah yang akan diteliti dan data tersebut dapat dihasilkan melalui data observasi.

b. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Editing yaitu memeriksa kembali informasi yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, keterbacaan, kejelasan makna, keselarasan, antara pihak dengan yang lainnya, relevansi, dan keseragaman satuan susunan beberapa kata.

c. Analisis Data

Analisis data yaitu proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Tafsir/intepretasi adalah memberitahukan suatu makna kepada analisis, untuk menjelaskan pola dan kategori, dan mencari hubungan antara suatu konsep.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengategorikannya, sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan focus atau masalah yang ingin dijawab. Dalam penelitian ini analisis dan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

a. Reduksi data

Menurut Sugiyono, reduksi data yaitu merangkum dari poin poin penting yang memfokuskan pada permasalahan penting yang

dicari tema dan juga polanya. Kemudian data reduksi ini dapat memberikan gambaran dan penjelasan serta mudah untuk melakukan pengumpulan data tersebut.²⁶

b. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan atau conclusion merupakan penarikan kesimpulan dan memverifikasi masalah hasil temuan yang akan menjawab rumusan masalah penelitian. Seorang penulis mendapatkan data sesuai hasil dan informasi yang ada di lapangan, kemudian seorang penulis mengolah menggunakan sistematis sesuai masalah yang ada dan menganalisisnya.²⁷

7. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Maksud dan tujuan dari keabsahan data yaitu untuk mencari informasi atau temuan hasil penelitian tersebut apakah sudah sesuai dengan data. Untuk memvalidasikan keabsahan data tersebut diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasari dengan kriteria tertentu. Dalam kajian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai landasan untuk pengabsahan data yang diperoleh. Triangulasi merupakan teknik yang dilakukan untuk mengecek data dari berbagai sumber, sebagai cara dan lain sebagainya.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2012).

²⁷ Abu Achmadi Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mempunyai tujuan agar penyusunan skripsi ini bisa sesuai dengan bidang yang akan di kaji dan agar bisa mempermudah dalam pembahasan, dalam penelitian skripsi ini terdiri dari lima bab, disetiap babnya terdiri dari beberapa sub yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya sebagai pembahasan yang utuh, berikut sistematika penulisan dalam penelitian ini:

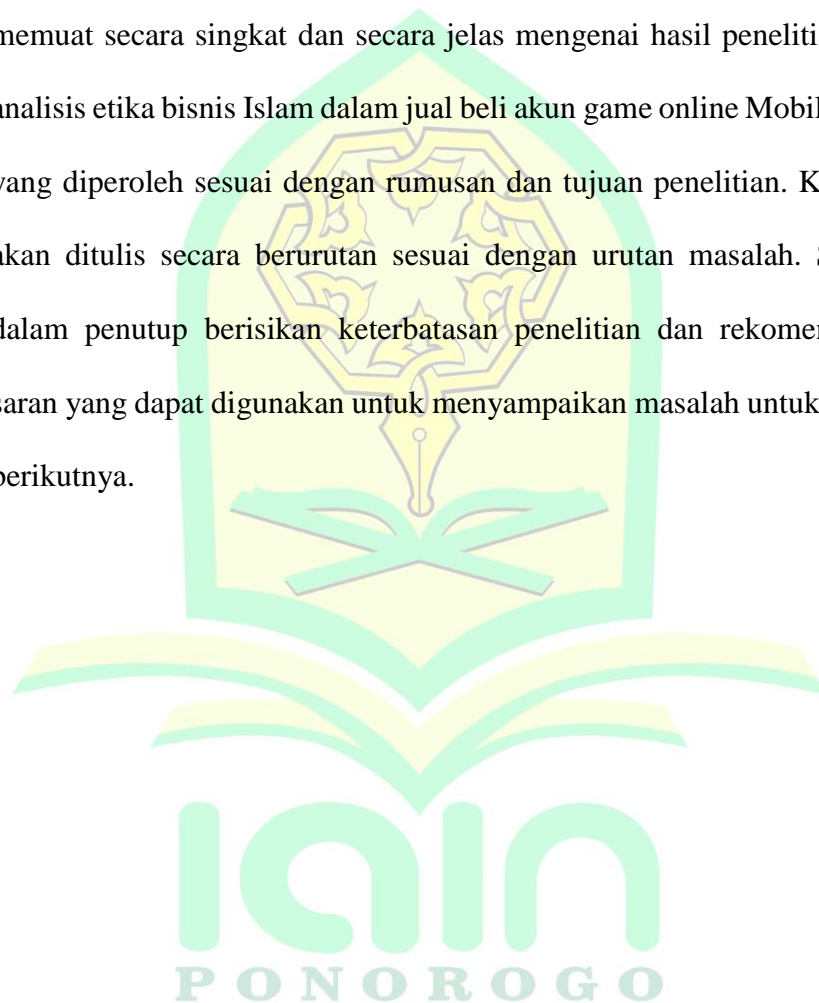
Bab I berisi pendahuluan. Dalam bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan. Data umum dalam penelitian kualitatif ini dituliskan secara singkat di latar belakang masalah.

Bab II berisi kajian teori. Dalam Bab ini peneliti membahas tentang landasan teori yang memusatkan pada pengertian dari sifat-sifat yang akan digunakan untuk pembahasan di bab berikutnya sehingga dapat dijadikan untuk bahan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Serta hipotesis yang memusatkan pada pernyataan singkat yang disimpulkan dari landasan teori atau peneliti terdahulu dan merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah yang dihadapi, dan harus dibuktikan kebenarannya.

Bab III berisi paparan data. Dalam bab peneliti ini membahas suatu permasalahan yang dikaji penulis dalam penelitian lapangan. Bab ini berisikan tentang gambaran umum Mobile legends serta menganalisa etika bisnis Islam dalam jual beli akun game online Mobile Legends pada squad JT.

Bab IV analisis dan pembahasan. Bab ini membahas tentang informasi mengenai analisis etika bisnis Islam dalam jual beli akun game online Mobile Legends pada squad JT sudah terealisasikan dengan etika bisnis Islam atau belum.

Bab V penutup. Bab ini membahas tentang kesimpulan yang memuat secara singkat dan secara jelas mengenai hasil penelitian tentang analisis etika bisnis Islam dalam jual beli akun game online Mobile Legends yang diperoleh sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian. Kesimpulan akan ditulis secara berurutan sesuai dengan urutan masalah. Selain itu, dalam penutup berisikan keterbatasan penelitian dan rekomendasi atau saran yang dapat digunakan untuk menyampaikan masalah untuk penelitian berikutnya.



BAB II

JUAL BELI DAN ETIKA BISNIS DALAM PERSPEKTIF ISLAM

A. Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli

Dalam jual beli pada kamus besar Bahasa Indonesia kata jual beli adalah persetujuan yang saling menghubungkan atau mengikat antara penjual sebagai pihak yang memberikan barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang akan dijual. Menurut undang-undang hukum perdata pasal 1457 menjelaskan bahwasanya arti jual beli merupakan suatu perjanjian yang di mana pihak satunya mengikatkan dirinya untuk memberikan suatu benda dan pihak satunya untuk membayar harga yang telah disepakati.¹

Jual beli adalah suatu kegiatan proses tukar menukar barang dengan barang. Kebanyakan perusahaan berusaha ingin memproduksi dan memasarkan produk atau jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen melalui pemasaran yang dimana sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditunjukan untuk menentukan harga, merencanakan, mempromosikan dan mendistribusikan barang maupun jasa yang dapat memberi kepuasan kebutuhan kepada pembeli dan pemasaran secara umum juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan sosial yang merancang dan menawarkan sesuatu yang menjadi kebutuhan dan

¹ Syaifulloh, 'Etika Jual Beli Dalam Islam', *Jurnal Studi Islamika*, 11.02 (2014), 373.

keinginan dari pelanggan dalam rangka untuk memberikan suatu kepuasan yang maksimal kepada pelanggan.²

B. Jual Beli dalam Perspektif Ekonomi Islam

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli dalam bahasa arab yaitu disebut al-bay yang artinya tukar menukar. Kemudian menurut terminologi yaitu alat tukar menukar harta/barang atas dasar saling suka. Menurut Ibn Qudamah yang dikutip oleh Rahmad Syafei pengertian jual beli yaitu tukar menukar harta untuk saling menjadikan sebagai hak milik. Dengan jual beli, penjual berhak mempunyai uang secara sah. Pihak pembeli berhak memiliki barang yang diterima dari penjual, kepemilikan masing-masing dilindungi oleh hukum.³

Kemudian ada jual beli Bay' al-Musawah, adalah suatu jual beli yang dilakukan dengan cara pihak penjual merahasiakan harga modalnya. Namun dari pihak pembeli ada unsur suka dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun di dalamnya. Jual beli dalam hal ini cukup berkembang sangat pesat, karena dalam jual beli ini terdapat unsur suka sama suka diantara penjual dan pembeli. Jenis lainnya yaitu Bay' bisamail ajil yaitu jual beli dengan sistem cicilan atau kredit. Biasanya

² Shobirin, 'Jual Beli Dalam Pandangan Islam', *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 03.02 (2015), 240.

³ Ali Ahmad Dasuki Hediani Runto, 'Transaksi Jual Beli Online Perspektif Ekonomi Islam', *Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah*, 03.02 (2015), 46.

jual beli ada beberapa bentuk ini ada penambahan harga dari harga asli (cash) dan juga disepakati oleh pihak penjual maupun pembeli. Dalam ketentuan ini sesuai dengan pendapat mazhab Hanafi, Syafi'i, Zaid bin Ali, Al-Muayyad Billah dan Jumhur Ahli Fikih dan pendapat ini dikuatkan oleh Imam Syaekuni.⁴

2. Dasar Hukum

Jual beli yang disyariatkan oleh Allah berdasarkan dalil-dalil sebagai berikut:

- a. Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang-orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari tuhan, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan), dan urursanya (terserah) kepada Allah. Orang yang mengulangi (mengambil riba) maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka, mereka kekal didalamnya.⁵

⁴ Siti Mujiatun, 'Jual Beli Dalam Perspektif Islam: Salam Dan Istisna', *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 13.2 (2013), 373.

⁵ Salim Munir, 'Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam', *Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, 6.2 (2017), 373.

b. Syarat-Syarat Jual Beli

Syarat maknanya adalah janji. Menurut istilah syara' adalah sesuatu yang harus ada, menentukan sah, dan tidaknya suatu pekerjaan (ibadah). Agar jual beli dapat dilakukan dengan cara yang sah dan memberikan pengaruh yang tepat maka harus direalisasikan beberapa syaratnya terlebih dahulu.⁶ Adapun syaratnya sebagai berikut:⁷

1) Syarat Sighat

Adapun syarat-syarat ijab dan qabul menurut para ulama fiqh yaitu:

- a) Orang yang mengucapkan sudah baligh dan berakal
- b) Qabul harus sesuai dengan ijab. Misalnya penjual mengatakan “saya jual buah ini seharga Rp.17.000”, lalu pembeli menjawab “iya, saya akan membeli dengan harga tersebut”. Apabila antara ijab dan qabul tidak sesuai maka jual beli tidak sah.
- c) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majlis. Maksudnya dari kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli datang dan membicarakan topik yang sama. Apabila penjual memberikan ucapan ijab, lalu pembeli berdiri sambil mengucap qabul, atau pembeli mengerjakan aktifitas lain

⁶ Syafiah AM M, Mujieb Abdul, Mabrur Thalbah, *Kamus Istilah Fiqih* (Jakarta: PT.Pustaka Firdaus, 1994).

⁷ Soedarsono, *Pokok-Pokok Hukum Islam* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992).

yang tidak terkait dengan masalah jual beli, kemudian dia ucapkan qabul, maka menurut kesepakatan para ulama fiqh jual beli ini tidak sah.

2) Syarat bagi penjual dan pembeli

Kedua belah pihak yang melakukan perjanjian jual beli haruslah:⁸

- a) Berakal.
- b) Dengan kehendaknya sendiri (bukan paksaan).
- c) Keduanya tidak mubadzir.
- d) Baligh.

Dalam hal ini yang dimaksud dengan berakal yaitu dapat membedakan antara mana yang baik atau buruk bagi dirinya. Apabila dari salah satu pihak tidak berakal maka jual beli yang dilakukan tidak sah. Kemudian yang dimaksud dengan kehendak sendiri adalah bahwa dalam melakukan transaksi jual beli salah satu pihak tidak merasa tekanan atau paksaan dari pihak lain. Kemudian dengan keadaan tidak mubadzhir adalah pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli bukanlah manusia yang boros (mubazhir), sebab orang yang boros didalam hukum dikategorikan sebagai orang yang tidak baik dalam bertindak. Kemudian Baligh adalah apabila telah berumur 15 tahun atau telah bermimpi (bagi

⁸ Rasyid Sulaiman, *Fikih Islam* (Bandung: CV Sinar Baru, 1986).

laki-laki) dan haid (bagi perempuan) dan apabila semua persyaratan tersebut sudah terpenuhi maka jual beli adalah sah.⁹

3) Syarat barang yang diperjual belikan

Mengenai syarat-syarat barang yang diperjual belikan menurut Sayid Sabid yaitu sebagai berikut:¹⁰

- a) Bersih barangnya.
 - b) Dapat dimanfaatkan
 - c) Barang milik orang yang melakukan akad atau milik sendiri
 - d) Mampu memberikan
 - e) Diketahui barangnya dengan jelas
 - f) Barang yang diakadkan ada di tangan
- ### 4) Rukun Jual Beli

Rukun jual beli bisa dikatakan sah apabila dalam transaksi kedua belah pihak telah memenuhi rukun dan syarat dalam jual beli tersebut. Ada beberapa rukun dan syarat dalam jual beli yaitu ketentuan dalam jual beli harus dipenuhi agar transaksi tersebut menjadi sah menurut hukum Islam. Rukun berasal dari kaya jama' "Arkan", yang artinya suatu asas, sendi atau tiang, yaitu sesuatu yang menentukan sah (apabila dilakukan) dan tidak sahnya (apabila ditinggalkan) sesuatu kegiatan dan sesuatu itu termasuk di dalam

⁹ Lubis K, Suhrawardi, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2012).

¹⁰ Sayid Sabid, *Op.Cit.* h.52

pekerjaan itu. Menurut Abdurrahman Aljaziri, mendefinisikan rukun jual beli sebagai berikut;¹¹

- a. *Al-‘Aqidani* adalah dua pihak yang berakad yakni penjual dan pembeli.
- b. *Mauqud ‘alaih* adalah sesuatu yang dijadikan akad yang terdiri dari harga dan barang yang diperjual belikan.
- c. *Sighat* adalah ijal dan qabul.¹²

C. Pengertian Etika Bisnis

a. Pengertian Etika Bisnis

Secara etimologi kata etika berasal dari bahasa Yunani yang dimana bentuk tunggalnya yaitu *ethos* dan dalam bentuk jamaknya yaitu *ta etha*. *Ethos* yang artinya cara berpikir, sikap, cara, watak kesusilaan atau adat. Dalam hal ini identik dengan perkataan moral yang berasal dari kata latin *mos* yang dalam bentuk jamak artinya *Mores* yang berarti suatu adat atau cara hidup seseorang. Etika dan moral memiliki kesamaan arti yang sama, namun dalam penggunaan setiap harinya ada beberapa perbedaan moral yang digunakan untuk kegiatan yang sedang dinilai ataupun yang dikaji, sedangkan etika dipakai untuk pengkajian system nilai yang ada dalam kelompok atau masyarakat tertentu.¹³

¹¹ M. Ali Hasan, *Perbandingan Mazhab* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996).

¹² Abdurrahman Aljaziri, *Op.Cit*, 16

¹³ sri umiatun Andayani, *Konsep Dasar Etika Bisnis* (Cendikia Mulia Mandiri, 2022).

Dari hasil analisis Bertens dapat disimpulkan bahwasanya etika mempunyai tiga posisi, yaitu sebagai sistem nilai, yakni nilai-nilai dan norma-norma yang dapat dijadikan pegangan bagi seseorang atau suatu organisasi dalam mengatur tingkah lakunya, kode etik, yakni kumpulan asas atau nilai moral, dan filsafat moral, yakni ilmu tentang yang baik atau buruk. Dalam hal ini, akan ditemukan keterkaitan antara etika sebagai sistem filsafat sekaligus artikulasi kebudayaan. Disamping itu, filsafat menganalisa tentang mengapa dan bagaimana manusia itu hidup di dunia serta mengatur level mikrokosmos (antara manusia/jagad cilik) dan makrokosmos (antar alam dan Tuhan/jagad gede). Sebagai system pemikiran tentunya konsep dasar filsafat digunakan dalam mengkaji etika dalam sebuah hubungan tersebut didasari landasan pemikiran bahwasanya ontology, epistemology, dan aksiologi.¹⁴

Etika bisnis Islam adalah suatu kegiatan dan upaya untuk mengetahui yang benar maupun yang salah, selanjutnya memberikan hal yang benar berkenaan mengenai produk, pelayanan perusahaan dengan pihak yang berkepentingan dengan tuntutan perusahaan. Mempelajari suatu kualitas moral kebijakan organisasi, konsep umum dan standar untuk perilaku moral dan bisnis, berperilaku dengan cara tanggung jawab dan bermoral. Artinya, etika bisnis Islam merupakan

¹⁴ Aswand Hasoloan, 'Peranan Etika Bisnis Dalam Perusahaan Bisnis', *Jurnal Dharmawangsa*, 57, 2018.

suatu kebiasaan atau budaya moral yang berkaitan dengan kegiatan bisnis dalam suatu kegiatan perusahaan.¹⁵

b. Kode Etik

Kode etik adalah sekumpulan norma moral yang mengatur perilaku suatu kelompok orang dalam profesi tertentu. Hampir semua profesi memiliki kode etik, Kode etik merupakan produk *applied ethics*, berupa refleksi kritis sistematis, fleksibel terhadap perubahan, dan wajib diikuti anggota kelompoknya. Kriteria kode etik yang efektif:

- 1) Rumusan mencerminkan kesepakatan semua pihak yang terkait kode etik.
- 2) Rumusan terstruktur dan tersistem, biasanya mengatur hal yang pokok-pokok saja.
- 3) Fleksibel terhadap perubahan, jadi cocok untuk situasi dan kondisi apapun.
- 4) Wajib ditaati, dan ada sanksi bagi pelanggar.¹⁶

Ada komisi pengawas atau dewan kode etik yang dibentuk saat diperlukan.¹⁷

- 1) *Value statement*, pernyataan nilai- nilai.

¹⁵ Abd Ghafur, 'Etika Bisnis Dalam Islam', *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 4.1 (2018), 70.

¹⁶ Luhur Prasetyo Novita Ambarsari, 'Perilaku Pedagang Di Pasar Wisata Plaosan Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam', *Journal of Economics and Business Research*, 2 (2022), 01.

¹⁷ Santoso Thomas, *Etika Bisnis* (Surabaya: Pustaka Saga, 2022).

- 2) *Corporate credo*, penegasan yang berhubungan dengan *corporate social responsibility*, terhadap *stakeholders* (konsumen, pekerja, pelanggan, pemasok, pemilik saham, masyarakat).
- 3) *Code of conduct*, kebijakan moral etis yang berhubungan dengan antisipasi akan terulang tentang hal buruk yang pernah terjadi (misal pemberian hadiah, konflik, kepentingan, relasi dengan pemasok).

D. Etika Bisnis Dalam Perspektif Islam

a. Pengertian etika bisnis dalam perspektif islam

Etika bisnis Islam merupakan suatu proses dan upaya untuk mengetahui suatu hal yang benar maupun yang salah, selanjutnya melakukan hal yang benar berkenaan dengan aktivitasnya bisnisnya. Konsep umum dan standar yang dilakukan menyangkut perilaku moral, tanggung jawab dan bermoral. Dengan kata lain etika bisnis Islam merupakan suatu kebiasaan atau budaya moral yang berkaitan dengan kegiatan bisnis suatu kegiatan usaha atau perusahaan.¹⁸

Titik sentral etika islam adalah menentukan kebebasan manusia untuk bertindak dan bertanggungjawab karena kepercayaannya terhadap ke maha kuasa Tuhan. Pandangan Islam tentang manusia dalam hubungannya dengan dirinya sendiri dan lingkungan sosialnya.¹⁹ Islam

¹⁸ Angga Syahputra, 'Etika Berbisnis Dalam Pandangan Islam', *Jurnal At-Tjarah*, 1 (2017), 23.

¹⁹ Ely Masykuroh Yudha Nur Imron, 'Implementasi Etika Bisnis Islam Pada Pemasaran Markatplace Shopee', *Journal of Economics, Law and Humanities*, 2.1 (2023).

menempatkan nilai etika di tingkatan yang sangat tinggi. Pada dasarnya, Islam mengajarkan sebagai kode perilaku moral dan etika bagi kehidupan manusia seperti yang disebutkan dalam hadis: Aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia. Terminologi paling dekat dengan pengertian etika dalam Islam adalah akhlak. Dalam Islam, etika (akhlak) sebagai cerminan kepercayaan Islam (iman). Etika Islam memberi sanksi internal yang kuat serta otoritas pelaksanaan dalam menjalankan standar etika. Konsep etika dalam Islam tidak utilitarian dan relatif akan tetapi mutlak dan abadi. Jadi Islam menjadi sumber nilai dan etika dalam segala aspek kehidupan manusia secara menyeluruh, termasuk dalam dunia bisnis. Al-Quran memberi petunjuk agar dalam bisnis tercipta hubungan yang harmonis, saling ridha, tidak ada unsur eksploitasi sesuai dengan Qs An-Nisa': 29 yaitu:

“Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu makan harta sesamamu dengan jalan yang batil artinya jalan yang haram menurut agama seperti riba dan gasab/merampas (kecuali dengan jalan) atau terjadi (secara perniagaan) menurut suatu qiraat dengan baris di atas sedangkan maksudnya ialah hendaklah harta tersebut harta perniagaan yang berlaku (dengan suka sama suka di antara kamu) berdasar kerelaan hati masing-masing, maka bolehlah kamu memakannya. (Dan janganlah kamu membunuh dirimu) artinya dengan melakukan hal-hal yang menyebabkan kecelakaannya bagaimana pun juga cara dan gejalanya

baik di dunia dan di akhirat. (Sesungguhnya Allah Maha Penayang kepadamu) sehingga dilarang-Nya kamu berbuat demikian.”

Kemudian bebas dari kecurigaan atau penipuan seperti keharusan membuat administrasi dalam transaksi kredit,²⁰ seperti dalam Qs Al-Baqarah: 282 yaitu:

“Mu'amalah itu perdagangan tunai yang kamu jalankan di antara kamu, maka tidak ada dosa bagi kamu, (jika) kamu tidak menulisnya. Dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli; dan janganlah penulis dan saksi saling sulit menyulitkan. Jika kamu lakukan (yang demikian), maka sesungguhnya hal itu adalah suatu kefasikan pada dirimu. Dan bertakwalah kepada Allah; Allah mengajarmu; dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”

Berbagai teori etika barat dapat dilihat dari sudut pandang Islam, sebagai berikut:²¹

- a. Teleologi Utilitarian dalam Islam adalah hak individu dan kelompok adalah penting dan tanggung jawab adalah hak perseorang.
- b. Distributive Justice dalam Islam adalah Islam mengajarkan keadilan. Hak orang miskin berada pada harta orang kaya. Islam mengakui kerja dan perbedaan kepemilikan kekayaan.

²⁰ Fady Rahmarisa, 'Etika Bisnis Dalam Perspektif Islam', *Jurnal Uisu*, 8.2 (2022), 6.

²¹ Sri Nawatmi, 'Etika Bisnis Islam Dalam Perspektif Islam', *Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 9.1 (2010), 54.

- c. Deontologi dalam Islam adalah niat baik tidak dapat mengubah yang haram menjadi halal. Walaupun tujuan, niat dan aslinya baik, akan tetapi apabila caranya tidak baik, maka tetap tidak baik.
- d. Eternal Law dalam Islam adalah Allah mewajibkan manusia untuk mempelajari dan membaca wahyu dan ciptaanya. Keduanya harus dilakukan dengan seimbang, Islam mewajibkan manusia aktif dalam kegiatan duniawi yang berupa muamalah sebagai proses penyucian diri.
- e. Relativisme dalam Islam adalah perbuatan manusia dan nilainya harus sesuai dengan tuntutan Al-Qur'an dan Hadis. Prinsip konsultasi dengan pihak lain sangat ditekankan dalam Islam dan tidak ada tempat bagi egoism dalam Islam.
- f. Teori Hak dalam Islam adalah menganjurkan kebebasan memilih sesuai kepercayaannya dan menganjurkan keseimbangan. Kebebasan tanpa tanggung jawab tidak dapat diterima dan tanggung jawab kepada Allah adalah hak individu.²²
- b. Prinsip Etika Bisnis
- Menurut Imaddudin ada lima dasar prinsip dalam etika Islam, yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*equilibrium*), kehendak bebas (*free*

²² Unun Roudlotul Jannah dan Muchtim Humaidi, "Filantropi Pada Masyarakat Multikultural (Studi Kasus di Desa Klepu Kec. Sooko Kab. Ponorogo)," *ZISWAF: JURNAL ZAKAT DAN WAKAF* 7, no. 1 (2020): 46–67, <https://doi.org/10.21043/ziswaf.v7i1.7472>.

will), tanggung jawab (*responsibility*), kebenaran, kebijakan dan kejujuran (*truth, goodness, honesty*).²³

1) Kesatuan (*Tauhid/Unity*)

Dalam hal ini adalah kesatuan sebagaimana terefleksikan dalam konsep tauhid yang memadukan keseluruhan aspek-aspek kehidupan muslim baik dalam bidang ekonomi, politik, social menjadi keseluruhan yang homogen, serta mementingkan konsep konsistensi dan keteraturan yang menyeluruh.

2) Keseimbangan (*Equilibrium/Adil*)

Islam sangat menganjurkan untuk berbuat adil dalam berbisnis, dan melarang berbuat curang atau berlaku dzalim. Al-Quran memerintahkan kepada kaum muslimin untuk menimbang dan mengukur dengan cara yang benar dan jangan sampai melakukan kecurangan dalam bentuk pengurangan takaran dan timbangan.

3) Kehendak bebas (*free will*)

Kebebasan merupakan bagian penting dalam nilai etika bisnis Islam, tetapi kebebasan itu tidak merugikan kepentingan kolektif. Tidak ada batasan pendapatan bagi seseorang mendorong manusia untuk aktif berkarya dan bekerja dengan segala potensi

²³ Anis Husin, *Etika Dan Ilmu Ekonomi Suatu Sintesis Islami* (Bandung: Mizan, 1993).

yang dimilikinya. Oleh karena itu setiap individu harus membayar melalui zakat, infak, dan sedekah.

4) Tanggungjawab (*Responsibility*)

Kebebasan tanpa batas adalah suatu hal yang mustahil dilakukan oleh manusia karena tidak menuntut adanya pertanggung jawaban dan akuntabilitas.

5) Kebenaran, Kebijakan, dan Kejujuran (*truth, goodness, honesty*)

Kebenaran dalam konteks ini selain mengandung makna kebenaran lawan dari kesalahan, tetapi mengandung pula dua unsur yaitu kebajikan dan kejujuran. Dalam konteks bisnis kebenaran dimaksudkan sebagai niat, sikap dan perilaku benar yang meliputi proses akad (transaksi) proses mencari atau memperoleh komoditas pengembangan maupun dalam proses upaya meraih atau menetapkan keuntungan.²⁴

²⁴ Maulida Nurhidayati Nurul Khoir Istiqomah, 'Pengaruh Penerapan Etika Bisnis Islam Dan Kepuasan Konsumen Pada Rumah Laundry Di Desa Biting Badegan', *AL-ITTIFAQ Jurnal Ekonomi Syariah*.

BAB III

PAPARAN DATA MEKANISME JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

A. Deskripsi Umum Game Mobile Legends

Game Online Mobile Legends: Bang-Bang yaitu suatu *game developer* dari “Moonton”, Mobile Legend di rilis pada handphone android di China, Indonesia, Malaysia pada tanggal 11 Juli 2016, dan IOS rilis tanggal 9 November 2016. Game ini termasuk dalam Genre game MOBA yang didesain khusus pengguna smartphone dengan tambahan pada virtual pad. Dalam permainan game Mobile Legends ini melibatkan dua tim yang saling menghancurkan dan mempertahankan turret, dan permainan ini ada tiga jalur yaitu: *top*, *middle*, dan *bottom*. Dalam satu tim terdiri lima pemain dan setiap pemain bisa memilih salah satu hero untuk dipakai dalam permainan. Setiap permainanya terdapat pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dan turret yang disebut “*minions*” dan setiap jalur memiliki tower yang disebut “*turret*” untuk membantu pertahanan. Profil forum Mobile Legends Squad JT.

Dalam postingan jual beli online para anggota group Mobile Legends squad JT tidak selalu memposting tentang jual beli akun saja, tetapi terkadang untuk saling bertanya atau berbagi tips cara bermain, ada juga yang mengadakan perekrutan anggota untuk squadnya dan untuk info mengenai event tournament Mobile Legends.

Pada forum jual beli Mobile Legends di squad JT terdapat 1 admin yang menyediakan jasa rekber/pulber. Biasanya admin menggunakan media sosial seperti facebook, instagram dan Whatsap untuk melakukan kegiatan transaksi jual beli.

Di group squad JT ini memiliki beberapa peraturan yang diberlakukan untuk anggota grup, khususnya untuk jual beli akun game online mobile legends yang antara lain:

1. Wajib mencantumkan *open price* (harga jual).
2. Disarankan negosiasi dikolom komentar atau melalui chat pribadi.
3. Disarankan transaksi secara langsung.
4. Jika transaksi online secara online bisa meminta admin melalui jasa rekber.

B. Mekanisme Etika Bisnis Islam dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT

Praktik jual beli akun game online mobile legends sudah lama dilakukan dan dapat ditemukan keberadaanya di berbagai situs online. Jadi yang dimaksud dengan praktik disini adalah pelaksanaan jual beli akun game game online mobile legends di sosial media seperti facebook, instagram dan juga whatsapp, dan hampir semua kalangan menggunakan platform tersebut. Agar jual beli dapat dilakukan dengan cara yang sah dan memberikan pengaruh yang tepat maka harus direalisasikan beberapa syaratnya terlebih dahulu. Adapun Syaratnya sebagai berikut:

1) Syarat Shigat

Adapun syarat-syarat ijab dan qabul menurut para ulama fiqh yaitu:

- a. Orang yang mengucapkan sudah baligh.
- b. Qabul harus sesuai dengan ijab. Misalnya penjual mengatakan “saya jual barang ini seharga Rp. 17.000”, lalu pembeli menjawab “iya, saya akan membeli dengan harga tersebut”. Apabila antara ijab dan qabul tidak sesuai maka jual belin tidak sah.
- c. Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majlis. Maksudnya dari kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli datang dan membicarakan topic yang sama.

Dalam pengumpulan data kali ini peneliti melakukan penggalian data dan informasi melalui wawancara dan observasi lapangan, terdapat beberapa narasumber yang ditemui peneliti dalam penggalian data kali ini adapun Mas Sulung Wahyu Kurniawan (narasumber 1), Mas Alif Al-furqon (narasumber 2), dan Mas Eza Pangestu (narasumber 3) yang dimana ketiga narasumber tersebut adalah orang yang pernah melakukan transaksi jual beli akun mobile legends di wilayah Ponorogo khususnya komunitas squad JT yang dimana para narasumber tersebut memaparkan pertanyaan yang di ajukan oleh peniliti terkait bagaimana transaksi jual beli akun mobile legends di wilayah Ponorogo khususnya squad JT.¹

“Pada waktu itu sekitaran bulan September 2023,saya melakukan transaksi akun mobile legends yang dimana orang tersebut menjual akun Mobile legends nya di group

¹ Sulung Wahyu, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

facebook, yang dimana penjual memposting screenshot akun dan memberikan nomor whatsapp yang dapat dihubungi, setelah itu saya chat kepada penjual melalui whatsapp untuk menanyakan apakah akun yang dijual nya masih atau sudah laku terjual, dan ternyata dari pihak penjual mengatakan akunnya masih, setelah mendapat jawaban tersebut kemudian saya melakukan negosiasi di whatsapp, yang dimana pada saat itu saya membeli akun dengan rank Mytical Glory dan dengan beberapa skin yang dimana penjual memberikan harga awal sekitar Rp. 400.000,00 (empat ratus ribu rupiah). Kemudian saya nego di harga Rp.350.000,00 (tiga ratus lima puluh rupiah), dan harga deal pada waktu itu adalah Rp. 350.000,00 (tiga ratus lima puluh rupiah), setelah deal dengan harga tersebut kemudian saya mengajak penjual untuk bertemu atau biasa disebut COD di sekitaran Jl.Pramuka, setelah penjual datang kemudian saya mengecek akun tersebut apakah sesuai dengan yang diposting atau tidak, setelah melakukan check tersebut ternyata akun nya sesuai, kemudian saya memberikan uang dan meminta akun tersebut untuk saya connect kan ke handphone saya”.

2) Syarat bagi penjual dan pembeli

- a. Berakal.
- b. Dengan kehendaknya sendiri.
- c. Keduanya tidak mubadzir.
- d. Baligh.

Dan selain itu peneliti juga memberikan pertanyaan yang sama kepada orang yang bernama Mas Alif Alfurqon, yang dimana mas Alif Alfurqon memberikan paparan terkait bagaimana transaksi jual beli sebagai berikut:²

“Pada sekitaran bulan februari 2023 saya membeli akun mobile legends melalui media Instagram, yang dimana saya mengetahui postingan tersebut lewat group Instagram yang bernama forum jual beli akun Mobile Legends, ketika saat itu saya melihat postingan akun mobile legends di group tersebut, setelah itu saya DM pemilik akun tersebut,

² Alif Furqon, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

kemudian DM saya direspon oleh penjual, saya langsung menanyakan apakah akun tersebut masih atau sudah laku, setelah itu penjual memberikan harga Rp. 500.000,00 (lima ratus ribu rupiah) karena dengan alasan akun tersebut mempunyai Win Rate Hero dan Skin yang bagus oleh karena itu penjual memberikan harga tinggi, dan akhirnya saya sepakat dengan harga tersebut, dan ternyata dari pihak penjual tidak bisa bertemu secara langsung dikarenakan ada kesibukan, kemudian saya meminta penjual untuk memfotokan KTP dengan tujuan menghindari penipuan, setelah saya mendapatkan foto KTP tersebut kemudian saya meminta nomor rekening untuk saya transfer uang, sesudah saya transfer kemudian saya mengirim screenshot bukti transfer ke penjual lewat DM, setelah itu saya meminta akun tersebut kemudian saya cek di hp saya, dan ternyata benar akunnya sesuai dengan yang di posting oleh penjual.”

- 3) Syarat yang diperjual belikan
- a. Bersih barangnya.
 - b. Dapat dimanfaatkan.
 - c. Barang milik orang yang melakukan akad atau milik sendiri.
 - d. Mampu memberikan.
 - e. Diketahui barangnya dengan jelas.
 - f. Barang yang diakadkan ada ditangan.

Yang terakhir pemaparan transaksi jual beli dari narasumber yang bernama Mas Eza Pangestu, yang dimana Mas Eza Pangestu memberikan pemaparannya sebagai berikut:³

“Pada sekitaran bulan Maret 2023, saya melakukan transaksi lewat media whatsapp yang dimana saya mengetahui postingan tersebut dari status teman saya, yang dimana teman saya membuat story dari story temannya dengan tujuan membantu menjualkan akun Mobile Legends nya, dari postingan tersebut ternyata pada akun tersebut ranknya masih Legend, kemudian saya meminta nomor whatsapp

³ Eza Pangestu, *Wawancara*, 27 Mei 2024

penjual nya kepada teman saya, setelah itu saya chat pihak penjual untuk membeli akun tersebut, pada waktu itu penjual memberikan harga awal Rp 200.000,00 (dua ratus ribu rupiah) karena rank nya masih legend maka dari itu saya nego dengan harga Rp. 150.000,00 (seratus lima puluh ribu rupiah), setelah itu penjual langsung deal di harga yang saya tawarkan, setelah itu saya meminta untuk bertemu penjual di dekat perempatan sarpon, kemudian saya mengecek akunnya dan saya login akun nya ke hp saya, setelah itu saya memberikan uang ke penjual dengan harga yang sudah saya tawarkan.”

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil paparan di atas adalah transaksi jual beli akun game online Mobile Legends dilakukan dengan cara upload produk dari penjual dan pembeli mencari produk tersebut melalui platform Facebook, Insagram dan media Whatsaap. Biasanya transaksi ini dilakukan secara transfer atau bisa dilakukan dengan cara bertemu secara langsung.

C. Terjadinya Potensi Penipuan Dalam Etika Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT

Jual beli akun game online dapat dilakukan dengan cara melalui media sosial, selain itu jual beli tersebut dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif, dampak positif nya adalah dalam transaksi ini bisa dilakukan dengan cara online dan pihak penjual maupun pembeli tidak perlu untuk datang ke toko melainkan penjual bisa langsung memposting apa yang dijual dan pihak pembeli bisa langsung mngetahui produk yang diinginkan dengan melihat postingan di platform media sosial. Untuk dampak negatifnya transaksi jual beli ini dapat terjadi penipuan, karena tidak ada pertemuan antara kedua belah pihak.

Dalam penggalian data mengenai potensi penipuan jual beli peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan beberapa pihak terkait mengenai penipuan-penipuan yang terjadi dalam jual beli akun game online Mobile Legends. Selain wawancara peneliti juga melakukan observasi dan menggali informasi kepada pihak yang terkait, adapun pihak terkait sebagai berikut mas Arya (wawancara 1), mas Yoga (wawancara 2), mas Zuhda (wawancara 3), dan mas Adit (wawancara 4). Adapapun wawancara ke lima narasumber peneliti bertanya mengenai potensi-potensi penipuan dalam proses jual beli akun Mobile Legends tersebut.

Pemaparan dari mas Arya selaku pembeli akun Mobile Legends melalui media sosial sebagai berikut:⁴

“Sekitaran bulan April 2023 pada saat itu saya ingin membeli akun Mobile Legends, ketika itu saya mengetahui melalui forum jual beli akun Mobile Legends lewat media facebook, setelah mengetahui akun tersebut saya langsung chat pihak penjual melalui whatsapp dengan nomor yang tertera pada postingan tersebut, tetapi saya sedikit curiga karena akun yang memposting itu adalah akun baru dan tidak ada profil dari pemilik akun, setelah itu pihak penjual saya chat apakah akun tersebut masih apa sudah laku, kemudian penjual menjawab masih ada, setelah itu saya langsung menawarkan akun tersebut seharga Rp. 450.000,00 (empat ratus lima puluh ribu rupiah) yang dimana untuk harga tersebut bisa dikatakan murah karena dalam akun tersebut memiliki rank yang tinggi dan skin hero yang banyak, tanpa pikir panjang saya langsung memberikan persetujuan atau deal dengan harga tersebut, setelah negosiasi selesai kemudian saya mengajak penjual untuk bertemu secara langsung agar tidak ada penipuan yang terjadi, akan tetapi pihak penjual menolak untuk bertemu secara langsung dengan alasan tertentu, mendengar ucapan tersebut akhirnya saya meminta pihak penjual memberikan foto ktp dengan tujuan agar tidak ada penipuan, tetapi dari pihak penjual menolak untuk foto ktp

⁴ Arya, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

dengan alasan ktp adalah privasi, kemudian setelah itu saya membatalkan transaksi tersebut karena saya rasa transaksi ini bisa menimbulkan potensi penipuan. Setelah itu nomor saya langsung di blokir tanpa alasan, oleh karena itu saya yakin penjual ingin menipu saya.”

Yang kedua adalah pemaparan dari Mas Mas Yoga, yang dimana peneliti memberikan pernyataan yang sama kepada narasumber, pemaparannya sebagai berikut:⁵

“Sekitar bulan februari 2023, disini saya selaku penjual dari akun game online Mobile Legends, pada waktu itu saya ingin menjual akun game Mobile legends saya dengan rank Mytical Glory, yang dimana spek akun tersebut memiliki emblem maksimal, dan memiliki skin sebanyak 150, dan juga untuk heronya komplit, kemudian saya memposting akun tersebut melalui media sosial facebook dengan harga Rp. 600.000,00 (enam ratus ribu rupiah) dan juga saya memberikan nomor whatsapp agar dapat dihubungi oleh pihak pembeli yang berminat membeli akun saya, setelah itu selang waktu satu jam ada yang berminat untuk membeli akun saya, ketika itu pembeli menawar dengan harga Rp. 550.000,00 (lima ratus lima puluh ribu rupiah), dan pada waktu itu saya memberikan persetujuan dengan harga tersebut, setelah deal dengan harga tersebut pihak pembeli mengajak saya untuk bertransaksi lewat transfer, mengetahui hal tersebut saya langsung mengirim nomor rekening saya kepada pihak pembeli, akan tetapi setelah saya tunggu pembeli tidak mengirim uang nya terlebih dahulu, karena pihak pembeli ingin akun diserahkan terlebih dahulu, mengetahui hal tersebut saya menolak karena saya tahu pihak pembeli berniat ingin menipu.”

Untuk selanjutnya pemaparan dari Mas Zuhda, yang dimana peneliti memberikan pernyataan yang sama terhadap narasumber tersebut, adapun pemaparannya sebagai berikut:⁶

“Sekitaran bulan Mei 2023, saya melakukan transaksi jual beli akun Mobile Legends melalui media Instagram, di

⁵ Yoga, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

⁶ Zuhda, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

media tersebut saya menemukan postingan di group Instagram forum jual beli akun Mobile Legends, yang dimana akun yang saya inginkan adalah yang memiliki win rate hero tinggi, karena di akun saya sebelumnya memiliki win rate hero rendah, dan untuk menaikkan win rate tersebut sangat sulit, oleh karena itu saya ingin membeli akun yang mempunyai win rate hero tinggi, setelah adanya postingan mengenai akun tersebut saya langsung Dm penjual yang di tag oleh admin group, ketika itu saya menanyakan harga untuk akun Mobile Legends yang dijual, ketika itu penjual memberikan harga Rp. 250.000,00 (dua ratus lima puluh ribu rupiah), setelah mengetahui harga dari akun tersebut saya menanyakan win rate hero dari akun tersebut, kemudian penjual memberitahukan bahwasanya memiliki win rate hero dengan rata-rata per hero memiliki 70-80 persen, setelah mengetahui spek akun tersebut akhirnya saya langsung berniat untuk membeli akun tersebut dengan harga yang ditawarkan tadi, tanpa pikir panjang akhirnya saya deal dengan harga tersebut, kemudian saya menanyakan kepada penjual bagaimana dengan transaksi ini, apakah melalui COD atau melalui transfer, dikarenakan pihak penjual ingin melakukan melalui transfer, kemudian saya meminta foto ktp agar ketika saya tertipu saya bisa melaporkan kepada pihak berwajib, akan tetapi pihak penjual menolak dan tetap meminta saya untuk mentransfer uang, karena pihak penjual tidak mau memberikan foto ktp ataupun bertemu secara langsung tanpa pikir panjang saya membatalkan transaksi tersebut karena rawan penipuan.”

Untuk pemaparan yang terakhir dari Mas Adit yang dimana pemaparannya sebagai berikut:⁷

“Sekitaran bulan Juli 2023, saya ingin membeli akun Mobile Legends karena pada saat itu saya tidak memiliki akun game tersebut, karena akun saya yang sebelumnya sudah saya jual, ketika itu saya mencari akun di forum jual beli akun Mobile Legends yang berada di platform facebook, setelah mencari kemudian saya menemukan postingan yang sesuai dengan apa yang saya inginkan dan dengan harga yang pas, di postingan tersebut dijelaskan untuk akun yang dijual memiliki spek rank Mytic, memiliki skin sebanyak 120 dan emblem sudah maksimal, untuk harga pihak penjual memberikan harga di angka Rp. 500.000,00 (lima ratus ribu

⁷ Adit, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

rupiah), setelah itu saya meminta nomor whatsapp agar mempermudah untuk transaksi, setelah mendapat nomor tersebut saya chat pihak penjual untuk menawar dengan harga Rp. 450.000,00 (empat ratus lima puluh ribu rupiah) setelah menawar dengan harga tersebut pihak penjual menyetujui di harga tersebut, setelah deal kemudian saya mengajak bertemu di sekitaran stadion batoro katong untuk bertransaksi secara langsung, ketika bertemu saya meminta pihak penjual untuk membuka akun tersebut, setelah dibuka ternyata jumlah skin dan emblem tidak sesuai dengan apa yang diposting oleh pihak penjual, mengetahui hal tersebut akhirnya saya menawarkan untuk menurunkan harga, akan tetapi pihak penjual tidak menyetujui untuk menurunkan harga, akhirnya saya langsung membatalkan transaksi tersebut karena saya merasa sudah di tipu karena akun tersebut tidak sesuai dengan postingan sebelumnya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari paparan diatas adalah penipuan sering terjadi dilakukan oleh penjual maupun pembeli melalui media sosial, dalam hal transaksi ini penjual melakukan modus penipuan dengan mengajak pembeli untuk tidak bertemu melainkan menyuruh pembeli melakukan transaksi secara online. Untuk modus penipuan dari pembeli biasanya melakukan transaksi dengan cara meminta produk nya dikirim terlebih dahulu tanpa menyerahkan uang.

D. Dampak Penipuan Yang di peroleh Terhadap Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT.

Perlindungan konsumen adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan perlindungan hukum yang diberikan kepada konsumen dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan dari hal-hal yang dapat merugikan konsumen itu sendiri. Dalam perlindungan konsumen memiliki aspek yang sangat luas, meliputi perlindungan konsumen dalam memperoleh barang/jasa mulai dari kegiatan mendapatkan barang dan jasa

tersebut hingga ke akibat yang timbul atas pemakaian barang dan jasa tersebut.

Di era sekarang sangat mudah konsumen ataupun produsen dalam melakukan berbagai transaksi baik bisnis maupun transaksi lainnya, untuk mencapai kepuasan baik berupa barang/jasa, pada saat ini game menjadi hal yang sangat mencolok dalam khalayak umum baik kalangan dewasa maupun anak-anak sehingga terdapat juga berbagai transaksi yang dilakukan salah satunya game Mobile Legends. Pada saat ini media sosial sangat efisien bagi konsumen maupun produsen karena hanya memiliki jaringan internet dan akun untuk platform yang akan digunakan, konsumen maupun produsen bisa melakukan transaksi dengan hanya dirumah saja. Tetapi tentunya dalam hal ini banyak penipuan yang terjadi, dampak dari penipuan tersebut memberikan kerugian berupa material, waktu, dll.

Dalam hal ini penulis mencari informasi dengan cara melakukan observasi maupun wawancara kepada narasumber mengenai dampak kerugian dalam jual beli akun game online Mobile Legends, adapun narasumber sebagai berikut yang pertama ada mas Dewa (wawancara 1), mas Yaspi (wawancara 2), mas Bagus (wawancara 3) yang dimana peneliti memberikan pernyataan dampak penipuan dalam jual beli akun Mobile Legends sebagai berikut.

Pemaparan pertama yaitu dari mas Dewa yang dimana mengalami penipuan pada jual beli akun Mobile Legends, pemaparannya sebagai berikut:⁸

“Pada bulan Juni 2023 saya melakukan pembelian akun Mobile Legends yang dimana saya membeli akun tersebut karena pada waktu itu saya ada tournament Mobile Legends dan pada saat itu saya tidak mempunyai akun Mobile Legends, kemudian saat itu saya membuka forum jual beli akun Mobile Legends di platform facebook, setelah saya mendapatkan akun yang saya inginkan, saya langsung menghubungi nomor whatsapp yang sudah tertera di postingan tersebut, kemudian saya langsung menawar akun tersebut dengan harga Rp. 200.000,00 (dua ratus ribu rupiah), karena akun tersebut masih legend, setelah deal di harga tersebut pihak penjual langsung mengirimkan nomor rekeningnya, kesalahan saya pada waktu itu langsung mengirim uang tanpa meminta foto ktp penjual, waktu saya mengirim screenshot bukti transfer kepada penjual, pihak penjual langsung memblokir nomor whatsapp saya, pada saat itu saya menyadari saya telah di tipu oleh penjual, dalam hal ini saya mengalami kerugian uang sebesar Rp. 200.000,00 (dua ratus ribu rupiah).”

Pemaparan yang kedua yaitu dari mas Yaspi yang dimana pernah mengalami penipuan dalam pembelian akun game online Mobile Legends, adapun pemaparannya sebagai berikut:

“Pada bulan Agustus 2023 saya melakukan transaksi jual beli akun Game Online Mobile Legends, ketika itu saya melakukan pembelian melalui platform Instagram melalui group forum jual beli akun game online Mobile Legends, kemudian saya menemukan postingan yang sesuai yang saya inginkan, kemudian saya Dm pihak penjual menanyakan tentang akun tersebut masih apa tidak, kemudian pihak penjual menjawab bahwasanya akunnya masih, kemudian pada saat itu saya menanyakan harga karena pada waktu itu pihak penjual tidak memberikan keterangan harga, lalu pihak penjual memberi harga Rp. 400.000,00 (empat ratus ribu rupiah), kemudian saya menawar dengan harga Rp.

⁸ Dewa, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

350.000,00 (tiga ratus lima puluh ribu rupiah), pihak penjual menyetujui dengan harga tersebut, kemudian saya mengajak bertemu di sekitaran jalan baru, tetapi selang setengah jam pihak penjual tidak segera datang, dan saya whatsapp tidak membalas, akhirnya saya memutuskan untuk kembali kerumah, dalam hal ini saya mendapat kerugian berupa waktu, karena tidak hadirnya pihak penjual.”

Pemaparan yang ketiga yaitu dari mas Bagas yang dimana mengalami penipuan karena narasumber membeli akun Mobile Legends tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, adapun pemaparannya sebagai berikut:⁹

“Pada bulan Desember 2023, pada saat itu saya melakukan transaksi akun Mobile Legends melalui platform facebook, waktu itu saya tertarik dengan salah satu postingan karena pada waktu itu akun nya memiliki rank Mytical Glory, kemudian saya menghubungi nomor whatsapp penjual yang sudah tertera di postingan, lalu saya memnyakan harga akun tersebut, pihak penjual memberikan harga senilai Rp. 450.000,00 (empat ratus lima puluh ribu rupiah), kemudian saya menyetujui dengan harga tersebut tanpa menawar, kemudian saya mengajak penjual untuk bertemu, dan penjual menyetujui hal tersebut, akhirnya saya dan pihak penjual bertemu di Jl Sultan Agung, pada waktu itu saya tergesa-gesa karena ada kepentingan mendadak, tanpa pikir panjang saya hanya login akun tersebut tanpa mengecek akun tersebut sesuai dengan postingan apa tidak, kemudian saya kembali kerumah waktu sesampainya dirumah saya mengecek akun tersebut, ternyata akun tersebut tidak sesuai dengan yang diposting, kemudian saya menghubungi penjual tetapi nomor saya sudah diblokir.”

Kesimpulan yang dapat diambil dari data diatas dari penipuan penjualan jual beli ini adalah kerugian berupa waktu, mental, dan juga berupa materi. Untuk dampak waktu biasanya penipuan dilakukan dengan cara pihak yang di tipu datang ditempat yang sudah dijanjkikan tetapi dari

⁹ Bagas, *Wawancara*, 27 Mei 2024.

pihak satunya tidak datang. Untuk dampak mental biasanya barang yang dibeli tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, dan itu menimbulkan rasa kesal kepada pihak yang tertipu. Untuk dampak materi biasanya penjual menyuruh transfer tetapi barang ataupun akun tidak diberikan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Mekanisme Jual Beli Akun Game Mobile Legends Pada Komunitas Squad JT.

Jual beli yaitu kegiatan tukar menukar suatu barang dengan barang lain dengan cara adanya kesepakatan tertentu (akad). Menukar barang atau uang dengan bertujuan untuk melepaskan hak milik dari hak yang satu menjadi hak yang lain atas dasar saling merelakan. Pelaksanaan jual beli di dalam Islam harus dilaksanakan dengan memberikan syarat dan rukun yang dijelaskan di dalam Al-Quran. Menurut Jumhur Ulama rukun jual beli ada empat yaitu:¹

1. Akad (penjual dan pembeli)

Akad dalam artian yang luas dapat diartikan sebagai sesuatu yang dikerjakan oleh seseorang berdasarkan keinginan sendiri seperti wakaf, talak, ataupun berdasarkan kehendak dua orang seperti jual beli, gadai, dan lain sebagainya.

2. Sighat (lafal ijab dan qabul)

Ijab dapat diartikan dengan bentuk suka rela seseorang penjual kepada pembeli dalam melakukan transaksi jual beli. Sedangkan qabul yaitu suatu penerimaan seorang pembeli atas barang yang dibelinya dalam suatu transaksi.

¹ Prasetyo Y, *Ekonomi Syariah* (Bandung: Aria Mandiri Group, 2018).

3. Barang yang dibeli

Barang yang dibeli memberi manfaat, tidak ada taklid di dalamnya, milik sendiri atau milik orang lain yang hak kuasanya diserahkan kepada penjual.

4. Nilai Tukar Pengganti

Dalam jual beli yaitu harga jual disepakati penjual dan pembeli dengan nilai yang jelas serta nilai tukar barang itu dapat diserahkan pada waktu transaksi jual beli meskipun pembayaran dilakukan dengan menggunakan kartu kredit.

Untuk membangun kultur bisnis yang sehat, idealnya dimulai dari perumusan etika yang akan digunakan sebagai norma perilaku sebelum aturan perilaku dibuat dan dilaksanakan, atau norma etika tersebut di wujudkan dalam bentuk aturan hukum. Sebagai control terhadap individu pelaku dalam bisnis yaitu melalui penerapan kebiasaan atau budaya moral atas pemahaman dan penghayatan nilai-nilai dalam prinsip moral sebagai inti kekuatan dengan mengutamakan kejujuran, bertanggung jawab, disiplin, berperilaku tanpa diskriminasi.²

Jual beli merupakan transaksi paling kuat dalam dunia bisnis bahkan secara umum adalah bagian terpenting dalam aktivitas usaha. Asal dari jual beli harus disyariatkan, namun diantara bentuk jual beli ada juga yang

² Aziz Abdul, *Etika Bisnis Perspektif Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013).

diharamkan dan ada juga yang diperselisihkan hukumnya. Oleh sebab itu menjadi suatu kewajiban bagi kita sebagai umat muslim untuk mengenal hal-hal yang menentukan sahnya usaha jual beli tersebut.

Dalam era digitalisasi sekarang teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam dunia bisnis. Masyarakat banyak mendapat kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Hanya dengan bermodalkan gadget dan koneksi internet, masyarakat tidak perlu lagi untuk melakukan antrian atau berkeliling tempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Transaksi lewat media sosial sangat mempermudah bagi konsumen, produsen dapat mengupload produk yang dimiliki di platform tertentu dan juga konsumen dapat memilih barang yang diinginkan melalui platform tertentu. Platform yang digunakan untuk jual beli biasanya melalui facebook, Instagram, whatsapp.

Selain itu salah satu manfaat dari teknologi internet bisa untuk bermain game. Permainan game dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan game online. Bermodalkan koneksi internet berbagai macam online dapat dimainkan dimanapun dan oleh siapapun, dan untuk saat ini game online yang paling populer yaitu salah satunya Mobile Legends Bang-bang. Dalam kehidupan sehari-hari game online Mobile Legends ini diminati oleh berbagai macam kalangan, sehingga game online ini tidak hanya menjadi sebuah objek hiburan semata akan tetapi juga menjadi sebuah objek untuk diperjualbelikan dan memperoleh keuntungan yang besar. Game online Mobile legends itu sendiri adalah game moba yang

dimainkan menggunakan handphone yang memiliki jaringan internet dan dimainkan bermacam-macam mode di dalamnya, mulai dari ranked, classic, bawl, magic chees, custom dan masih banyak yang lainnya, dan game ini bisa dimainkan individu maupun tim.

Transaksi jual beli akun game online Mobile Legends yang berada di wilayah Ponorogo khususnya komunitas Squad JT, biasanya dilakukan menggunakan media sosial, dari wawancara yang dilakukan peneliti diatas biasanya paling banyak menggunakan platform facebook, yang kedua Instagram dan yang ketiga whatsapp. Dalam transaksi tersebut biasanya konsumen komunitas Squad JT mencari postingan dari penjual melalui “forum jual beli akun game online Mobile Legends di wilayah Ponorogo”, setelah mendapatkan postingan yang diinginkan biasanya pihak pembeli menghubungi pihak penjual melalui nomor whatsapp yang telah tertera diposting, kemudian melakukan tawar menawar, lalu melakukan transaksi melalui transfer maupun bertemu secara tatap muka.

Terdapat varian harga dalam jual beli akun Mobile Legends di wilayah Ponorogo khususnya di komunitas Squad JT biasanya ada beberapa indicator yang terdiri dari tingkatan Rank, jumlah hero yang dimiliki, emblem, dan skin hero. Untuk varian harga akun game online Mobile Legends sebagai berikut :

a) *Master*

Untuk harga rank master biasanya di harga Rp. 30.000 (tiga puluh ribu rupiah) – Rp. 50.000 (lima puluh ribu rupiah).

b) *Grandmaster*

Untuk harga rank grandmaster biasanya di harga Rp. 50.000 (lima puluh ribu rupiah) – Rp.75.000 (tujuh puluh lima ribu rupiah).

c) *Epic*

Untuk harga rank epic biasanya di harga Rp. 75.000 (tujuh puluh lima ribu rupiah) –Rp. 150.000 (seratus lima puluh ribu rupiah).

d) *Legend*

Untuk harga rank legend biasanya di harga Rp. 150.000 (seratus lima puluh ribu rupiah) – Rp. 250.000 (dua ratus lima puluh ribu rupiah).

e) *Mythic*

Untuk harga rank mythic biasanya di harga Rp. 250.000 (dua ratus lima puluh ribu rupiah) – Rp. 350.000 (tiga ratus lima puluh ribu rupiah).

f) *Mythical Glory*

Untuk harga rank mythical glory biasanya di harga Rp.350.000 (tiga ratus lima puluh ribu rupiah) – Rp 1.000.000 (satu juta rupiah).

Selain dari tingkatan diatas, harga akun game online Mobile Legends juga dilihat dari jumlah hero, jumlah skin, dan juga emblem yang sudah diperoleh. Banyaknya hero di Mobile Legends saat ini 120an, dimana heri di mobile legends itu bermacam-macam seperti asasin, marksman, fighter, mage, tank dan support. Untuk skin Mobile Legends itu sendiri terdiri dari skin basic, elit, epic, special, legend, limited, zodiac, collector. Untuk varian emblem yaitu emblem physical, emblem magical, emblem

tank, emblem fighter, emblem assassin, emblem support, dan emblem marksman, dan untuk setiap emblem memiliki maksimal level 60.

Berdasarkan analisis data diatas transaksi jual beli akun game online Mobile Legends yang ada di komunitas Squad JT kurangnya kesadaran dalam penerapan empat rukun jual beli, yaitu adanya berakad, adanya lafal ijab dan qabul, adanya barang yang dibeli dan nilai tukar pengganti. Selain itu juga kurangnya menerapkan etika yang baik yaitu kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin.

B. Analisis terjadinya potensi penipuan dalam etika jual beli akun game online Mobile Legends pada komunitas Squad JT

Etika bisnis adalah seperangkat nilai tentang baik, buruk, benar dan salah dalam dunia bisnis berdasarkan pada prinsip-prinsip moralitas. Dalam arti lain etika bisnis berarti seperangkat prinsip dan norma dimana para pelaku bisnis harus komit dalam bertransaksi, berperilaku dan berealisasi agar tujuan bisnisnya selamat. Dalam etika bisnis yang benar yaitu mencakup empat aspek yaitu kejujuran, loyalitas, ketetapan serta disiplin dalam melakukan kegiatan jual beli. Kemudian dalam etika juga harus menerapkan empat prinsip yaitu prinsip kesatuan, keadilan, prinsip kehendak bebas dan bertanggung jawab.³

Dalam transaksi jual beli banyak sekali potensi-potensi penipuan yang terjadi dari baik penipuan dalam bentuk harga, jenis, dan tingkatan akun yang tidak sesuai. Di wilayah Ponorogo khususnya pada komunitas

³ Muslich, *Etika Bisnis Islam* (Yogyakarta: Ekosiana, 2004).

Squad JT sudah terjadi penipuan, penipuan tersebut berupa akun yang dibeli tidak sesuai dengan apa yang diposting oleh pihak penjual dan terkadang akun nya tidak diberikan kepada pihak pembeli. Dalam jual beli di media sosial selain memberikan kemudahan dalam bertransaksi juga dapat menimbulkan penipuan. Dalam kejahatan di media sosial sering terjadi penipuan dalam bentuk jual beli, tindakan tersebut bisa dikatakan illegal dan melanggar hukum yang tertulis pada undang-undang dan pihak yang dirugikan wajib melaporkan hal tersebut kepada pihak berwajib agar mengurangi penipuan dalam bentuk jual beli.

Kemudian dalam transaksi jual beli akun game online Mobile Legends di wilayah Ponorogo khususnya pada komunitas Squad JT terdapat beberapa penipuan yang dimana penipuan tersebut tidak hanya dilakukan oleh pihak penjual tetapi juga pihak pembeli, modus penipuan yang biasanya dilakukan yaitu pada proses tawar menawar pihak penipu biasanya tidak mau melakukan pertemuan secara langsung, melainkan hanya mau bertransaksi secara online melalui facebook, instagram maupun whatsapp, biasanya pihak penjual menipu dengan cara di suruh menstransfer uang dulu kemudian akun yang di beli tidak diberikan. Dan ada juga penipuan yang dilakukan oleh pihak pembeli yaitu biasanya pihak pembeli menyuruh akun nya untuk dikirim terlebih dahulu tetapi tidak mau mengirim/mentransfer uang kepada pihak penjual.

Berdasarkan analisis data diatas penipuan jual beli akun game online Mobile Legends pada komunitas Squad JT telah melanggar etika bisnis

yang dimana dalam hal ini tidak adanya kejujuran, ketetapan, loyalitas dan juga kedisiplinan dalam bertransaksi. Dalam hal ini pihak penjual maupun pihak pembeli sering tidak menerapkan prinsip etika yang benar dan sering menyalahi aturan.

C. Analisis Dampak Penipuan yang diperoleh terhadap jual beli akun game online mobile legends pada komunitas squad JT

Etika bisnis adalah seperangkat nilai tentang baik, buruk, benar dan salah dalam dunia bisnis berdasarkan prinsip-prinsip moralitas. Dalam arti lain etika bisnis berarti seperangkat prinsip dan norma dimana para pelaku bisnis harus komit dalam bertransaksi, berperilaku, dan berealisasi agar tujuan bisnisnya selamat. Dalam etika bisnis yang benar yaitu mencakup empat aspek yaitu kejujuran, loyalitas, ketetapan, serta disiplin dalam melakukan kegiatan jual beli. Kemudian dalam etika juga harus menerapkan empat prinsip yaitu prinsip kesatuan, keadilan, prinsip kehendak bebas, dan bertanggung jawab.

Dengan adanya jual beli akun game online Mobile Legends peneliti menegaskan bahwasanya jual beli ini bisa mengembangkan dan membantu perekonomian masyarakat. Mobile legends itu sendiri adalah sebuah game IOS yang diminati oleh berbagai kalangan khusus yang penulis teliti di komunitas squad JT. Transaksi ini biasanya dilakukan para pemuda yang dimana dari hasil penjualan akun tersebut dapat digunakan untuk menambah pemasukan uang mereka.

Dalam era digitalisasi sekarang tentunya sangat memudahkan masyarakat untuk melakukan berbagai transaksi, salah satunya dalam bentuk transaksi jual beli melalui media sosial. Dengan adanya media sosial jual beli bisa berjalan dengan lancar, tetapi selain memberikan dampak positif jual beli ini juga memberikan dampak negatif bagi kedua belah pihak, dan salah satu dampak tersebut berupa kerugian. Adapun kerugian yang didapat oleh konsumen maupun produsen sebagai berikut:

1. Kerugian berupa waktu

Transaksi jual beli yang ada di komunitas squad JT selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negative. Dampak negative tersebut berupa waktu yang dimana dalam kesepakatan awal mempunyai perjanjian waktu untuk bertemu tetapi salah satu pihak tidak datang ke tempat yang sudah disepakati.

2. Kerugian berupa materi

Dalam Transaksi jual beli seharusnya ada hak dan kewajiban yang dimana bagi penjual maupun pembeli, yang dimana pembeli wajib membayar barang atau jasa kepada penjual, dan penjual wajib memberikan barang yang sudah di beli. Dalam kasus ini jual beli akun game online mobile legends terdapat penipuan berupa materi/uang. Fakta yang sering terjadi dilapangan yaitu penjual tidak memberikan akun game online mobile legends yang sudah di beli oleh konsumen yang dimana hal seperti itu dilakukan lewat media online atau tidak

bertemu secara langsung, modus dari pelaku yaitu meminta pihak pembeli untuk mentransfer uang terlebih dahulu sebelum akun nya diserahkan, setelah di transfer pihak penjual tidak memberikan akun tersebut kepada pihak pembeli.

3. Kerugian Mental

Dalam transaksi jual beli tentunya ada rasa kenyamanan kepada pihak penjual maupun dari pihak pembeli. Dalam kali ini ada kasus yang dimana pada waktu transaksi jual beli akun game online mobile legends sering terjadi barang/akun yang dibeli tidak sesuai dengan apa yang diposting oleh pihak penjual, hal ini biasanya menjadikan pihak pembeli merasa kesal terhadap penjual dan memberikan kerugian terhadap mental pihak pembeli.

Berdasarkan analisis data diatas dampak dari penipuan ini tidak akan terjadi apabila pihak penjual maupun pihak pembeli menerapkan prinsip etika yang baik. Dalam hal ini pihak penjual telah melanggar prinsip etika bisnis Islam yaitu tentang prinsip tanggung jawab. Dilihat dari paparan diatas sering terjadi pihak penjual tidak memberikan akun yang sudah dibeli oleh konsumen, melainkan memblokir nomor dari pihak pembeli dengan tujuan agar tidak bisa dihubungi lagi, dalam hal ini juga melanggar prinsip transparansi dan kejujuran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat mekanisme jual beli akun game online mobile legends pada komunitas Squad JT. Berdasarkan penelitian dan analisis data diatas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Transaksi jual beli akun game online Mobile Legends dilakukan dengan cara upload produk dari penjual dan pembeli mencari produk tersebut melalui platform Facebook, Instagram dan media Whatsaap. Biasanya transaksi ini dilakukan dengan dua mekanisme secara transfer (online) atau bisa dilakukan dengan cara bertemu secara langsung (offline).
2. Penipuan sering terjadi dilakukan oleh penjual maupun pembeli melalui media sosial, dalam hal transaksi ini penjual melakukan modus penipuan dengan mengajak pembeli untuk bertemu melainkan menyuruh pembeli melakukan transaksi secara online. Untuk modus penipuan dari pembeli biasanya melakukan transaksi dengan cara meminta produknya dikirim terlebih dahulu tanpa menyerahkan uang.
3. Dampak dari penipuan ini terjadi apabila pihak penjual maupun pembeli tidak menerapkan prinsip etika bisnis yang baik. Dalam hal ini pihak penjual telah melanggar prinsip etika bisnis Islam yaitu tentang prinsip tanggung jawab. Dilihat dari paparan data diatas sering terjadi pihak tidak memberikan akun yang sudah dibeli oleh konsumen, melainkan memblokir nomor dari pihak pembeli dengan tujuan agar tidak bisa

dihubungi lagi, dalam hal ini juga melanggar prinsip transparansi dan kejujuran. Jadi, transaksi jual beli akun game online Mobile Legends yang ada dikomunitas squad JT kurangnya kesadaran dalam penerepan empat rukun jual beli yaitu adanya berakad, adanya lafal ijab dan qabul, adanya barang yang dibeli dan nilai tukar pengganti. Selain itu juga kurangnya menerapkan etika yang baik yaitu kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka saran yang dapat di berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi penjual akun game online Mobile Legends

Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa para penjual akun game Mobile Legends pada komunitas squad JT sering adanya penipuan, oleh karena itu diharapkan para penjual memposting akun sesuai dengan apa yang di miliki dan harus melakukan transaksi jual beli dengan kejujuran agar mendapat kepercayaan bagi pembeli.

2. Bagi pembeli

Dalam melakukan transaksi diharapkan pembeli juga harus mengetahui atau memahami system etika bisnis jual beli dalam Islam, sehingga kedepanya tidak ada lagi hambatan yang menimbulkan kerugian serta ketidakadilan yang dirasakan oleh penjual maupun pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdul, Aziz, *Etika Bisnis Perspektif Islam* (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Husin, Anis, *Etika dan Ilmu Ekonomi Suatu Sintesis Alami* (Bandung: Mizan, 1993)
- M. Ali Hasan, *Perbandingan Mazhab* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996)
- Muslich, *Etika Bisnis Islam* (Yogyakarta: Ekosiana, 2004)
- Soedarson, *Pokok-Pokok Hukum Islam* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992)
- Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2012)
- Thomas Santoso, *Etika Bisnis* (Surabaya: Pustaka Saga, 2022)
- Y Prasetyo, *Ekonomi Syariah* (Aria Mandiri Group, 2018)

Jurnal Dan Skripsi

- Amalan, I. A, 'Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online Jenis Mobile Legends'. UMS, 2021
- Aprilianto, A. Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top up Diamond Game Mobile Legends: Bang-Bang Melalui Codashop. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 2022, No.1.
- Damanuri, Aji. 'Metodologi Penelitian Muamalah', STAIN Ponorogo Press, 2010, h.6.
- Ermawati, E. Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu). *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam* 3, 2021, no. 1.

- Fadhilah, Nuzulul, 'Praktik Jual Beli Online Dan Relevansinya Dengan Petunjuk Alquran Di Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh', Skripsi, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2022.
- Fatoni, A, 'Tinjauan Hukum Islam Tentang Hadiah Yang Di Dapat Dari Uang Pendaftaran Game Online Legends (Studi Kasus Perlombaan Di DPD KNPI Kota Tangerang)'. Tangerang: UIN Banten, 2020
- Imron, Nur Yudha dan Masykuroh, Ely, 'Implementasi Etika Bisnis Islam pada Pemasaran *Marketplace* Shopee', *Journal of Economics, Law and Humanities*, Vol. 2, No. 1, h. 150.
- Jannah, Unun Roudlotul, dan Muchtim Humaidi. "Filantropi Pada Masyarakat Multikultural (Studi Kasus di Desa Klepu Kec. Sooko Kab. Ponorogo)." *ZISWAF: JURNAL ZAKAT DAN WAKAF* 7, no. 1 (2020): 46–67. <https://doi.org/10.21043/ziswaf.v7i1.7472>.
- Lazwar, A. I, 'Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Perspektif Sayyid Sabid dan Hukum Positif. Malang: Etheses UIN Malang, 2021.
- Maharini, Shinta. "Pengaruh Etika Bisnis Islam Terhadap Kecenderungan Kecurangan Akuntansi Dalam Pelaporan Keuangan Pada Entitas Publik Di Indonesia." *Ijtihad* 7, no. 02 (2013). <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/ijtihad/article/view/84>.
- Maulida Nurhidayati Nurul Khoir Istiqomah, 'Pengaruh Penerapan Etika Bisnis Islam Dan Kepuasan Konsumen Pada Rumah Laundry Di Desa Biting Badegan', *AL-ITTIFAQ Jurnal Ekonomi Syariah*.
- Mujiatun, S. Jual Beli Dalam Perpektif Islam: Salam dan Istina. *Jurnal Umsu*, 2023, 202.
- Nazar, T. H. Raha, B. Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. *Mu'amalah Jurnal Hukum Syariah* 2, 2021, No. 1, 122-38.

- Valensia, A. R, 'Tinjauan Hukum Islam Tentang Top up Diamond Game Mobile Legends Melalui Media Sosial'. Lampung: UIN Raden Intan, 2020.
- Luhur Prasetyo Novita Ambarsari, 'Perilaku Pedagang Di Pasar Wisata Plaosan Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam', *Journal of Economics and Business Research*, 2 (2022), 01.
- Putri, T. R, 'Sistem Real Money Trading Di Aplikasi Game Online Mobile Legends Perspektif Hukum Positif'. Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2022.
- Rif'ah, D. Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqaashid Asy-Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 2022, Vol 8, No. 1, 836.
- Rijal, A. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends. *Jurnal Hukum dan HAM Wara Sains*, 2023, No. 04.
- Syaripudin, E. L. Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut. *Journal. Stai-Musaddadiyah*, 2021, 01.

