



**JUAL BELI *SOFTWARE ACCOUNT*
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H)



Oleh :

RIZKA ARUM PUSPITA
NIM. 2014114077

**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2019**

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **RIZKA ARUM PUSPITA**

NIM : **2014114077**

Judul Skripsi : **JUAL BELI *SOFTWARE ACCOUNT GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM
EKONOMI SYARIAH**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 26 Februari 2019

Yang Menyatakan



Rizka Arum Puspita
NIM. 2014114077

Tarmidzi, M.S.I
Desa Larikan Rt. 06/02 Doro, Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : 3 (tiga) Eksemplar
Perihal : Naskah Skripsi a.n Rizka Arum Puspita

Yth. Dekan Fakultas Syariah IAIN Pekalongan
c.q. Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah

Pekalongan

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan Skripsi saudara:

Nama : Rizka Arum Puspita

NIM : 2014114077

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

: JUAL BELI SOFTWARE ACCOUNT GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pekalongan, 26 Februari 2019

Pembimbing



Tarmidzi, M.S.I

NITK. 19780222 201608 D1 094

**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PEKALONGAN
FAKULTAS SYARIAH**

Alamat : Jl. Kusuma Bangsa No. 09 Pekalongan (0285) 412575 Fax. (0285) 423418

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan mengesahkan Skripsi atas nama :

Nama : **RIZKA ARUM PUSPITA**
NIM : **2014114077**
Judul Skripsi : **JUAL BELI SOFTWARE ACCOUNT GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM
EKONOMI SYARIAH.**

Telah diujikan pada Hari Rabu, Tanggal Tiga Belas Bulan Maret Tahun 2019 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H).

Pembimbing,



Tarmidzi, M.S.I

NITK. 19780222 201608 D1 094

Dewan Penguji

Penguji I



Drs. H M. Muslih Husein M.Ag

NIP. 19550922 198903 1 001

Penguji II



Ahmad Fauzan, M.S.I

NITK. 19870406 201608 D1 107

Pekalongan, 18 Maret 2019



Ditandatangani oleh
Dekan,



Dr. Akhmad Jalaludin, M.A

NIP. 19730622 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

No	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
1.	ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
2.	ب	bā'	b	-
3.	ت	tā'	t	-
4.	ث	śā'	s	S (dengan titik di atasnya)
5.	ج	jīm	j	-
6.	ح	hā'	h	H (dengan titik di atasnya)
7.	خ	khā'	kh	-
8.	د	dal	d	-
9.	ذ	zal	z	Z (dengan titik di atasnya)
10.	ر	rā'	r	-
11.	ز	zai	z	-
12.	س	sīn	s	-
13.	ش	syīn	sy	-
14.	ص	sād	s	S(dengan titik di bawahnya)
15.	ض	dād	d	D(dengan titik di bawahnya)
16.	ط	tā'	t	T(dengan titik di bawahnya)
17.	ظ	dā'	z	Z(dengan titik di bawahnya)
18.	ع	'ain	'	Koma terbalik (di atas)
19.	غ	gain	g	-
20.	ف	fa'	f	-
21.	ق	qāf	q	-
22.	ك	kāf	k	-

23.	ل	lām	l	-
24.	م	mīm	m	-
25.	ن	nūn	n	-
26.	و	wāwu	w	-
27.	هـ	Hā'	h	-
28.	ء	hamzah	‘	Apostrof (tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah diawal kata)
29.	ي	yā'	Y	-

B. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
ا = a	اي = ai	ا = ā
ا = b	او = au	اي = ī
ا = c		او = ū

C. Ta marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة Ditulis *mar'atun jamilah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة Ditulis *fatimah*

D. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:



ربنا ditulis *rabbana*

البر ditulis *al-barr*

E. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /t/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس ditulis *asy-syamsu*

الرجل ditulis *ar-rojulu*

السيدة ditulis *as-sayyidinah*

Kata sandang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر ditulis *al-qamar*

البدیع ditulis *al-badi'*

الجلال ditulis *al-jalal*

F. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, harus hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

أمرت ditulis *umirtu*

شيء ditulis *syai'un*

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah, atas rahmat dan ridho Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW dan semoga mendapatkan syafaatnya kelak Aamiin.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sodikin dan Ibu Nur Khasanah, yang telah mencurahkan segala kasih sayangnya, doa, motivasi, serta bimbingannya dari saya lahir hingga sekarang, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan beliau serta melindungi dari apapun, kapanpun dan dimanapun.
2. Kakak-kakak saya M. Risqon dan Rizke Ayu Lestari A.Md.Kom serta adik-adik saya Rizki Evi Febriyanti dan Farah Shifa Saputri, terimakasih atas segala dukungannya.
3. Dosen pembimbing saya Bapak Tarmidzi, M.S.I yang telah sabar membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi.
4. Serta sahabat-sahabat saya yang saya cintai (Azza, Vera, Alfi, Mira, Lail, Misi dan Soleha) yang selalu menemani, mensupport, serta membantu baik itu tenaga maupun doa dan teman-teman seperjuangan bersama menyelesaikan skripsi.
5. Kawan-kawan seperjuangan hukum ekonomi syariah 2014.



MOTTO

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

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kalian saling memakan (mengambil) harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan sukarela di antaramu”.

(QS. An-Nissa’ (4): 29)



ABSTRAK

Puspita, Rizka Arum. 2019. *Jual Beli Software Account Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Skripsi Fakultas Syariah. Jurusan Hukum Ekonomi Syariah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Pembimbing Tarmidzi M.SI.

Kata Kunci : *Software, Account, Game Online, Jual Beli Salam.*

Pada umumnya jual beli merupakan perdagangan barang yang diperjualbelikan adalah barang yang berbentuk atau terlihat fisiknya dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk melengkapi kebutuhan. *Game* yang berbasis *game* strategi ini tidak lagi diunduh untuk dimainkan namun *game* ini juga sedang mengalami perkembangan yang pesat dalam jual beli *game online*, sedangkan *game* tersebut yang diperjualbelikan tidak berbentuk fisik namun hanya berbentuk *software account* yang didalamnya terdapat *id* dan *password* dari *game* tersebut. Jadi syarat-syarat objeknya harus diketahui secara jelas.

Jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini digolongkan kedalam penelitian deskriptif *evaluatif* yaitu penelitian yang sifatnya mengevaluasi, mengukur serta menentukan keberhasilan suatu kegiatan. Penelitian *evaluatif* pada dasarnya terpusat pada rekomendasi akhir yang menegaskan bahwa suatu obyek evaluasi dapat dipertahankan, ditinggalkan, diperbaiki atau bahkan diberhentikan sejalan dengan data yang diperoleh.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini bahwa praktik jual beli *software account game online mobile legends* memiliki hukum yang sah karena telah sesuai dengan prinsip-prinsip akad jual beli dalam Islam yaitu tidak mengandung unsur *gharar*, tidak *riba* dan tidak ada unsur perjudian. Jual beli tersebut termasuk dalam jual beli *salam*, transaksi yang digunakan memakai sistem *online* dimana pihak penjual menyerahkan *software account game online mobile legends* setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli. Dalam akad, rukun serta syaratnya, jual beli *software account game online mobile legends* pun telah terpenuhi. Transaksi jual beli *software account* yang dilakukan ini terhindar dari unsur penipuan karena para pihak memakai jasa rekening bersama.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Rosulullah SAW beserta keluarganya, sahabat dan pengikutnya.

Dengan ucapan *Alhamdulillah*, atas rahmat-nya yang telah memberikan kemudahan, ketabahan dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “JUAL BELI SOFTWARE ACCOUNT GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH” tanpa halangan yang berarti.

Dalam penyajian penulisan skripsi ini, penulis dengan segala kemampuan yang dimiliki telah berusaha meyakinkan yang sebaik-baiknya dengan bimbingan dan nasehat dosen pembimbing. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih dengan setulus hati kepada Yth:

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag., selaku Rektor IAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. Akhmad Jalaludin M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah IAIN Pekalongan.
3. Bapak H. Mohammad Fateh M.Ag., selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah IAIN Pekalongan yang telah memberikan motivasi dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.



4. Bapak Tarmidzi, M.S.I., selaku Sekertaris Jurusan Hukum Ekonomi Syariah IAIN Pekalongan dan selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan wakta guna membimbing, memotivasi dan mengarahkan dalam pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Dr. H. Makrum Kholil, M. Ag., selaku wali studi yang telah membimbing, dan memberi nasehat kepada penulis selama aktif dalam perkuliahan di IAIN Pekalongan.
6. Bapak Arif Shungkar selaku pemilik usaha warung *internet* Xnet Gaming yang memberikan izin untuk mengadakan penelitian di Xnet Gaming.
7. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa restu serta dukungan baik secara material maupun spiritual hingga tersusunnya skripsi ini.
8. Segenap pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Segala kebaikan yang ada dalam skripsi ini adalah semata-mata atas pertolongan Allah SWT, sedangkan segala kekurangannya merupakan kelemahan penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharap saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi yang penulis buat. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi kita semua.

Pekalongan, 26 Februari 2019

Rizka Arum Puspita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Pokok Masalah	5
D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	5
E. Telaah Pustaka.....	6
F. Kerangka Teoritik.....	8
G. Metode Penelitian	9
H. Sistematika Pembahasan	13
 BAB II KONSEPSI JUAL BELI DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM	
A. Jual Beli	15
1. Pengertian Jual Beli	15
2. Dasar Hukum Jual Beli	20
3. Rukun Jual Beli.....	22
4. Syarat Jual Beli	25
5. Batalnya Akad Jual Beli	31
6. Jual Beli Yang Dilarang.....	32
7. Hikmah Jual Beli	33



B. Jual Beli <i>Salam</i>	34
1. Pengertian Jual Beli <i>Salam</i>	34
2. Dasar Hukum <i>Salam</i>	36
3. Rukun <i>Salam</i>	37
4. Syarat <i>Salam</i>	38
BAB III GAMBARAN UMUM JUAL BELI SOFTWARE ACCOUNT GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI WARUNG INTERNET XNET GAMING	
A. Gambaran Umum Warung <i>Internet Xnet Gaming</i>	45
B. Gambaran Umum <i>Game Online Mobile Legends</i>	50
C. Faktor Pendukung Dalam Permainan <i>Game Online Mobile Legends</i>	59
D. Mekanisme Praktik Jual Beli <i>Software Account Game Online Mobile Legends</i>	62
E. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Jual Beli <i>Software Account Game Online Mobile Legends</i>	63
BAB IV TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI SOFTWARE ACCOUNT GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI WARUNG INTERNET XNET GAMING	
A. Analisis Mekanisme Jual Beli <i>Software Account Game Online Mobile Legends</i> di Warung <i>Internet Xnet Gaming</i>	66
B. Analisis Jual Beli <i>Software Account Game Online Mobile Legends</i> Perspektif Hukum Ekonomi Syariah	70
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kriteria Pihak Penjual dan Pihak Pembeli	10
Tabel 3.1	Daftar Harga Paket Normal.....	49
Tabel 3.2	Daftar Harga Paket Member	49
Tabel 3.3	Daftar Harga Paket Happy Hours	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Google Play Store* 57





DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Pedoman Wawancara Penjual
- Lampiran 2 Daftar Pedoman Wawancara Pembeli
- Lampiran 3 Transkrip Wawancara Penjual
- Lampiran 4 Transkrip Wawancara Pembeli
- Lampiran 5 Transkrip Wawancara Owner Warung *Internet Xnet Gaming*
- Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 8 Surat Permohonan Izin Memperoleh Data
- Lampiran 9 Surat Balasan Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan antara dua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang ditentukan oleh hukum Islam. Jual beli dihalalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Ditegaskan di dalam Al-Qur'an bahwa menjual itu halal, sedangkan riba diharamkan.¹

Rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu: penjual, pembeli, *sighat* (*ijab* dan *qobul*), dan benda atau barang yang diperjualbelikan.² Syarat yang termasuk dalam jual beli adalah orang yang melakukan transaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus mengandung manfaat, barang diserahkan saat akad berlangsung, harga yang disepakati harus jelas, dan adanya kerelaan antar kedua belah pihak.

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Adanya teknologi informasi yang kini bisa dilakukan dengan mudah dan cepat telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban secara global. Pada era inilah manusia

¹ T.M Hasbi Ash Shiddiqi, *Hukum-Hukum Fiqh Islam, Tinjauan Antar Mazhab*. Cet.kedua, (Semarang : PT Pustaka Rizki Putra, 2001), hlm. 328.

² Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta : Amzah, 2014), hlm. 28.

memasuki masa dimana segala sesuatu dapat diperoleh dengan mudah dan masa inilah yang disebut dengan era globalisasi. Kemajuan teknologi juga mengalami kemudahan dengan adanya internet dimana manusia dapat mendapatkan berbagai informasi secara global dengan cepat, mencari data dan berita, bertukar pesan dengan orang lain melalui media sosial, dan melakukan perdagangan atau jual beli.³

Hampir segala sesuatu kegiatan manusia kini tak lepas dari internet atau koneksi global yang mampu terhubung ke segala penjuru dunia dengan mudah. Adanya *internet* sebagai sarana lalu lintas informasi dunia memberikan kemudahan manusia dalam mencari dan menemukan berita secara global. Sekarang ini, teknologi informasi yang begitu praktis juga digunakan oleh masyarakat pada umumnya untuk perdagangan atau jual beli yang dimana segala aktifitas perdagangan dilakukan dengan mudah dan cepat tanpa harus pergi jauh untuk membeli atau mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Hampir semua barang yang dibutuhkan oleh masyarakat bisa didapatkan dari jual beli *online*.⁴

Selain untuk berbisnis jual beli, manfaat lainnya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video *game* yang terkoneksi dengan *internet* tersebut dikenal dengan *game online*. Tidak hanya perbisnisan yang dilakukan dengan *internet*, *game online* juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu *game online* yang kini sedang

³ <https://www.kompasiana.com/sharasin/550dbc888133111422b1e89a/pengaruh-globalisasi-pada-perkembangan-zaman> (diakses tanggal 9 November 2018).

⁴ https://www.kompasiana.com/richie_019/5600ed8f5c7b612d22e3beb9/trend-jual-beli-online-sebagai-bentuk-perkembangan-teknologi-moderen (diakses tanggal 13 November 2018).

berkembang sangat pesat dan digemari oleh semua kalangan yaitu *game online mobile legends*, permainan ini juga dimainkan oleh pelajar, guru, dokter, artis bahkan pejabat pun ada yang bermain *game* tersebut karena sistem permainannya yang mudah dan menarik untuk dimainkan.

Game mobile legends diciptakan oleh Developer China yaitu Moonton, pada tanggal 11 Juli 2016, yang bermarkas di kota Shanghai, China. Untuk memainkan *game* ini, pemain harus memiliki koneksi internet kemudian *log in game* dengan memasukkan *id* dan *password* yang dihubungkan di *email* pengguna. Setelah terhubung dan memiliki *id*, pengguna dapat memainkan *game* tersebut.⁵ Awalnya para *gamer* bermain *game online* hanya untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual *game* milik mereka.

Pada umumnya jual beli merupakan perdagangan yang dimana barang yang diperjual belikan adalah barang yang berbentuk atau terlihat fisiknya dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk melengkapi kebutuhan. *Game* yang berbasis *game* strategi ini tidak lagi diunduh untuk dimainkan namun *game* ini juga sedang mengalami perkembangan yang pesat dalam jual beli *game online*, sedangkan *game* tersebut yang diperjualbelikan tidak berbentuk fisik namun hanya berbentuk *software*⁶ yang biasa dinamakan

⁵ <https://steemit.com/pencipta/@arie0612/tokoh-pencipta-permainan-mobile-legends> (diakses tanggal 9 November 2018).

⁶ Software adalah sekumpulan data-data elektronik yang tersimpan secara digital dan tidak berwujud, yang diatur oleh komputer berupa program atau instruksi untuk menjalankan dan

dengan sebutan *account*⁷ yang dimana didalamnya terdapat *id* dan *password* dari *game* tersebut.

Indonesia yang mayoritas masyarakat beragama Islam, praktik jual beli *software account game* yang juga dilakukan secara *online*, menimbulkan persoalan dikalangan umat Islam di antaranya tidak adanya kepastian hukum Islam yang mengatur tentang jual beli *software account game online*, transaksi dalam proses jual beli *software account game online*, dan halal atau tidaknya jual beli *software account game online mobile legends* ini membuat masyarakat mengalami keraguan untuk melakukan praktik tersebut serta keraguan tentang keabsahannya.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang praktik bisnis yang diterapkan oleh pelaku pada jual beli *software account game online mobile legends* ini dengan menekankan pada akad jual beli serta mekanisme transaksi jual beli *software* akun *game online* apakah sesuai dengan ketentuan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Kemudian menuangkannya dalam sebuah judul skripsi **“Jual Beli Software Account Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”** diharapkan dari hasil kajian ini dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan transaksi jual beli *software account* yang berbasis *game online* tersebut.

mengeksekusi suatu perintah. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-software/> (diakses tanggal 13 November 2018).

⁷ Account adalah ruang penyimpanan aplikasi atau sistem operasi dengan banyak pengguna (Multiuser), menggunakan ID pengguna dan kata sandi. (<http://en.wikipedia.org/OnlineGame>) (diakses tanggal 9 November 2018).

B. Batasan Masalah

Digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pada pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian ini akan tercapai. Bahwa landasan yang dimaksud dengan Hukum Ekonomi Syariah adalah apa yang tertuang dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

C. Pokok Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka batasan rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini, adalah :

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli *software account game online mobile legends*?
2. Bagaimana jual beli *software account game online mobile legends* dalam perspektif hukum ekonomi syariah?

D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan pokok masalah yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan mekanisme transaksi jual beli *software account game online mobile legends*.
2. Untuk menjelaskan analisis hukum Islam terhadap jual beli *software account game online mobile legends* dalam perspektif hukum ekonomi syariah.

Dari segi perumusan di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Memperluas wawasan yang berkaitan dengan aplikasi jual beli *online* khususnya mengenai mekanisme transaksi jual beli *software account game online* yang ditinjau dari sisi telaah masalah dan diharapkan menjadi stimulus bagi penelitian selanjutnya sehingga proses pengkajian akan terus berlangsung dan akan memperoleh hasil yang maksimal.

2. Manfaat Praktis.

Dapat memberi wawasan pikiran bagi masyarakat muslim khususnya pelaku jual beli *software account game online mobile legends* untuk lebih memperhatikan aturan-aturan muamalah dalam Islam.

E. Telaah Pustaka

Untuk mendukung penelitian serta menghindari penelitian terhadap objek yang sama atau pengulangan terhadap suatu penelitian yang telah ada sebelumnya, maka peneliti melakukan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul penelitian yakni sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyowati mahasiswi UIN Walisongo Semarang dengan judul skripsinya “Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli *Chip* dalam *Game Poker Online*”. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis tersebut bahwasannya dalil *syar’i* yang dipakai para ulama yang mengharamkan transaksi jual beli *chip* dalam *game poker online* adalah disebut *saddu aldzari’at*, yang artinya menutup atau mencegah hal-hal yang dapat mengantarkan orang ke dalam hal-hal yang dilarang oleh agama.

Misalnya judi adalah haram. Maka, membeli barang yang menyebabkan seseorang melakukan perbuatan judi adalah haram juga.⁸

Penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Yasinta Devi mahasiswi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul skripsinya “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli *Gold* pada *Game Online* Jenis *World Of Warcraft (WOW)*”, yang membahas bagaimana hukum jual beli *gold* pada *game* *WOW*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya jual beli *gold* pada *game online* jenis *world of warcraft* tidak sah menurut hukum Islam karena barang yang diperjual belikan merupakan barang haram yang didapat dari hasil perjudian. Meskipun syarat dan rukun dalam jual beli terpenuhi namun keabsahan itu rusak akibat barang yang diperjual belikan itu bukan barang yang diperbolehkan menurut hukum Islam.⁹

Ada lagi skripsi lain yang berhubungan dengan jual beli yaitu Skripsi dari Dwi Rupiyanto, dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli *Pre Order* di Toko *online* Sakinah”, jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah IAIN Surakarta 2015, menyatakan bahwa dalam kasus jual beli *pre order* di toko *online* Sakinah telah melakukan akad jual beli, dimana pembeli telah memesan barang kepada pemilik, dengan spesifikasi yang telah

⁸ Sulistiyowati, “Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli *Chip* dalam *Game Poker Online*”, Skripsi Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011.

⁹ Yasinta Devi, “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli *Gold* pada *Game Online* Jenis *World Of Warcraft (WOW)*”, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.

ditentukan oleh pemesan dan harga barang serta penyerahan barang telah mereka sepakati dalam perjanjian, dan pihak pemesan memberi uang muka minimal 50% dari keseluruhan biaya yang harus dibayar. Jual beli di toko *online* Sakinah secara umum dilakukan dengan cara jual beli secara *pre order*, atau akad yang dilakukan pada saat barang belum ada, dalam fiqh sering disebut istilah jual beli *istishna*.¹⁰

F. Kerangka Teoritik

Jual beli adalah pertukaran harta atas dasar saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan ganti yang dapat dibenarkan. Jual beli sah atau sah adalah jual beli yang memenuhi ketentuan syariat. Hukumnya, sesuatu yang diperjualbelikan menjadi hak milik yang melakukan akad.¹¹ Jual beli merupakan sebuah kebutuhan dalam kehidupan manusia, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa kegiatan jual beli, maka islam menetapkan kebolehan sebagaimana dinyatakan dalam banyak keterangan Al-Qur'an dan Hadits Nabi.

Islam juga telah mengatur proses transaksi dalam jual beli yang bersifat fisik dan menghadirkan objek yang diperdagangkan. Seiring perjalanan waktu serta kemajuan IPTEK, maka dalam hal ini berpengaruh pada satu titik yaitu membentuk dan mewujudkan perubahan terhadap pola kehidupan bermasyarakat, tidak terkecuali dalam bidang ekonomi dan

¹⁰ Dwi Rupiyo, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli *Pre Order* di Toko *Online* Sakinah", Skripsi IAIN Surakarta, 2015.

¹¹ Ghufroon A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 120.

perdagangan, memungkinkan manusia melakukan transaksi secara langsung, mudah dan cepat.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yang pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara khusus dan realita tentang apa yang terjadi¹² dalam ruang lingkup konsep jual beli *software account game online mobile legends*.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif *evaluatif*. Deskriptif *evaluatif* adalah kegiatan penelitian yang sifatnya mengevaluasi, mengukur serta menentukan keberhasilan suatu kegiatan. Penelitian *evaluatif* pada dasarnya terpusat pada rekomendasi akhir yang menegaskan bahwa suatu obyek evaluasi dapat dipertahankan, ditingkatkan, diperbaiki atau bahkan diberhentikan sejalan dengan data yang diperoleh.

3. Subjek, Objek dan Informan Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu hal yang memiliki data tentang variabel-variabel yang diteliti.¹³ Subjek penelitian kualitatif pada hal ini

¹² Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 26.

¹³ Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 34.

adalah para pihak penjual maupun pembeli *software account game online mobile legends*.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu hal yang menjadi pokok perhatian dari suatu penelitian.¹⁴ Objek dalam penelitian ini adalah praktik jual beli *software account game online mobile legends*.

c. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan subyek yang memahami informasi obyek penelitian baik perilaku maupun orang lain yang memahami obyek penelitian.¹⁵ Informan dalam penelitian ini adalah para pihak yang terlibat dalam praktik jual beli *software account game online mobile legends* yaitu pihak penjual dan pembeli. Dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* ini adalah pemilihan sampel berdasarkan pada karakteristik populasi yang sudah diketahui.¹⁶ Berikut adalah daftar tabel kriteria pihak penjual dan pihak pembeli yang penulis teliti pada warung *internet Xnet Gaming*:

Tabel 1.1 Kriteria Pihak Penjual dan Pihak Pembeli

NO	KRITERIA	PIHAK PENJUAL	PIHAK PEMBELI
1		Memiliki <i>software account</i>	-
2		Pemain <i>game online mobile legends</i>	Pemain <i>game online mobile legends</i>
3		Penjual melakukan transaksi sendiri tanpa	Pembeli melakukan transaksi sendiri tanpa

¹⁴ Suharsismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1989), hlm. 91.

¹⁵ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Predana Media Group, 2008), hlm. 76.

¹⁶ Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Bisnis*, Edisi ke-2, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2009), hlm. 92

		diwakilkan	diwakilkan
--	--	------------	------------

4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang memberikan data yang langsung kepada pengumpul data.¹⁷ Data yang hanya diperoleh dari sumber data asli.¹⁸ Sumber data primer dalam skripsi ini dari wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dalam transaksi jual beli *software account game online mobile legends*.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi berupa penelaahan terhadap dokumen pribadi, resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan (literatur laporan tertulis dan lain-lain yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan).¹⁹ Meliputi artikel-artikel mengenai jual beli *software account game online*, literatur-literatur yang terkait dengan skripsi, maupun pustaka yang relevan dengan penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

¹⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif dilengkapi dengan Contoh Proposal dalam Laporan Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 62.

¹⁸ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016), hlm. 123.

¹⁹ Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (kualitatif dan kuantitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 76-77.

a. Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut.²⁰

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode *Non Participant* yaitu peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen.²¹ Hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini adalah semua yang berkaitan dengan praktik jual beli *software account game online mobile legends*.

b. Wawancara

Interview yang lebih dikenal dengan istilah wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan menggunakan pertanyaan kepada responden.²² Dilakukan dengan pihak yang berperan sebagai penjual maupun pembeli *account game online mobile legends*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen.²³

Dokumen adalah data penelitian yang siap pakai, sebagai pelengkap

²⁰ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Ed.1, Cet. Ke-3, (Jakarta: Bumi Askara, 2015), hlm. 151.

²¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R.D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hlm. 145.

²² P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Ke-1, 1991), hlm. 39.

²³ P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Ke-1, 1991), hlm. 39.

data observasi dan wawancara. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa dokumentasi tentang proses transaksi jual beli *software account game online mobile legends*.

H. Sistematika Pembahasan

Secara keseluruhan dalam penulisan skripsi ini, penyusun membagi skripsi ini menjadi 5 bab, sedangkan sistematika pembahasan ini dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, pokok masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Konsepsi Jual Beli Dalam Prespektif Hukum Islam

Terdiri dari pengertian jual beli menurut hukum Islam, dasar hukum jual beli, rukun jual beli, syarat jual beli, batalnya jual beli, jual beli yang dilarang, dan hikmah jual beli dan jual beli *salam*.

BAB III Gambaran Umum Jual Beli *Software Account Game Online Mobile Legends* di Warung *Internet Xnet Gaming*

Terdiri dari gambaran umum warung *internet Xnet Gaming*, gambaran umum *game online mobile legends*, mekanisme praktik jual beli dan faktor-faktor yang mempengaruhi jual beli *game online mobile legends*.

BAB IV Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli
Software Account Game Online Mobile Legends di Warung
Internet Xnet Gaming

Berisi tentang analisis mekanisme transaksi jual beli *software account game online mobile legends* dan analisis hukum Islam terhadap jual beli *software account game online mobile legends* dalam perspektif hukum ekonomi syariah.

BAB V Penutup

Terdiri dari kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Xnet Gaming, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa dalam jual beli *software account game online mobile legends* merupakan hal yang biasa dilakukan oleh kalangan para pemain *game online mobile legends* pada umumnya. Mekanisme transaksi yang dilakukan oleh pihak penjual diawali dengan mengunggah *software account* melalui situs jual beli. Jual beli *software account game online mobile legends* tidak jauh berbeda dengan jual beli *online* lainnya, yakni dalam bertransaksi pihak penjual dan pihak pembeli tidak saling bertatap muka karena para pihak tidak dalam satu wilayah yang sama, sehingga baik menentukan kesepakatan harga maupun transaksi, semua dilakukan secara *online*. Jaminan bertransaksi jual beli *software account game online mobile legends* tidak dikatakan jauh dari unsur penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, transaksi ini menggunakan jasa rekber. Rekening bersama adalah suatu perantara yang menjembatani pembayaran transaksi jual beli antara penjual dan pembeli yang bersifat netral, tidak memihak penjual maupun pembeli. Jadi ketika penjual dan pembeli bertransaksi, rekening bersama akan menyimpan pembayaran pembeli sementara waktu hingga barang yang dipesan sampai, baru kemudian penjual bisa mendapatkan uangnya.

2. Jual beli *software account game online mobile legends* menurut pandangan Islam memiliki hukum yang sah, karena telah sesuai dengan prinsip-prinsip akad jual beli dalam Islam yaitu: tidak mengandung unsur *gharar*, tidak *riba* dan tidak ada unsur perjudian. Dilihat dari pelaksanaan jual beli *software account game online mobile legends*, jual beli tersebut termasuk dalam jual beli *salam*, transaksi yang digunakan memakai sistem *online* dimana pihak penjual menyerahkan *software account game online mobile legends* setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli. Dan dalam akadnya, rukun serta syarat jual beli *software account game online mobile legends* pun telah terpenuhi.

B. Saran

1. Kepada semua pihak yang melakukan transaksi jual beli *software account game online mobile legends* diharapkan terlebih dahulu mengetahui dengan baik bagaimana tatacara transaksi jual beli yang benar.
2. Kepada pihak penjual diharapkan agar tidak melakukan aktivitas jual beli yang dilarang dalam ajaran Islam serta tidak merugikan orang lain (konsumen). Sehingga dalam aktivitasnya untuk tetap konsisten dalam menerapkan etika-etika yang berlaku dalam bertransaksi jual beli. Agar usaha apapun yang dijalankan mendapat keberkahan dari Allah SWT.
3. Kepada para pemain *game online* diharapkan untuk tidak berlebihan dalam memainkannya, sampai melupakan yang harus dipenuhi. Karena sesuatu yang berlebihan itu tidak baik dan dilarang dalam ajaran Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran dan Hadits

- Departemen Agama RI. 2006. *Al Quran dan Terjemahannya*, Kudus: Menara Kudus.
- Almaribariy, Syaikh Zinuddun bin Abdul Aziz. 2010. *Fathul Mu'in Bi Syarhil Qurrotil Aini*, Semarang: Pustaka Aliyah.
- Al-Asqolani, Ibnu Hajar. 2011. *Bulughul Maram*, Semarang: Pustaka Aliyah.

Buku-Buku

- Agung, Leo. 2010. *Menggenggam Dunia dengan Internet*, Yogyakarta: ANDI.
- Al Hadi, Abu Azzam. 2017. *Fiqh Muamalah Kontemporer*, Depok: Raja Wali Press.
- Al-Zuhaily, Wahbah. 2005. *Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Damaskus: Dar al-Fikr al Mu'ashir.
- Anshori, Abdul Ghofur. 2010 *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia*, Yogyakarta: UGM Press.
- Arikunto, Suharsismi. 1989. *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Ascarya. 2007. *Akad dan Produk Bank Syariah*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asnawi, Haris Faulidi. 2004. *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, Yogyakarta: Magistra Insania Press, Cet I.
- Ath-Thayyar, Abdullah bin Muhammad. 2009. *Ensiklopedia Muamalah*, Yogyakarta: Maktabah al-Hanif.
- Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Predana Media Group.
- Dewi, Gemala. 2005. *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, Jakarta: Prenada Media.
- Djazuli. 2006. *Kaidah-Kidah Fiqih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam Menyelesaikan Masalah-Masalah yang Praktis*, Ed. I, Cet I, Jakarta: Kencana.
- Djuwaini, Dimyauddin. 2015. *Pengantar Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghazali, Abdul Rahman Dkk. 2010. *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Kencana.

- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Ed.1, Cet. Ke-3, Jakarta: Bumi Askara.
- Haroen, Nasrun. 2007. *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Hasan, M Ali. 2004. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Huda, Qomarul. 2011. *Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Teras.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (kualitatif dan kuantitatif)*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kamal, Mustafa dkk. 2002. *Fiqh Islam*, Jakarta: Citra Kasra Mandiri.
- Khosyi'ah, Siah. 2014. *Fiqh Muamalah Perbandingan*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kompilasi Hukum Ekonomi syariah, buku II.
- Mardani. 2012. *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana.
- Mas'adi, Ghufron A. 2002. *Fiqh Muamalah Kontekstual*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Masjupri. 2013. *Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Asnalitera.
- Meoloeng, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Meoloeng, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Miru, Ahmadi. 2013. *Hukum Kontrak Bernuansa Islam*, Jakarta: Rajawali Pers
- Muhammad Azzam, Abdul Aziz. 2014. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, Jakarta : Amzah.
- Musbikin, Imam. 2001, *Qawaid Al-Fiqhiyyah*, PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Muslich, Ahmad Wardi. 2013. *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Amzah.
- Qamarul Huda. 2011. *Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Teras.
- Rozalinda. 2017. *Fikih Ekonomi syariah*, cet. Ke-2 Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabiq, Sayid. 1981. *Fiqh As-Sunnah*, juz 3, Beirut: Dar Al-Fikr.
- Sabiq, Sayid. 2009. *Fiqh Sunnah Juz 4*, Jakarta: PT Pena Pundi Aksara.
- Sahrani, Sohari dkk. 2011. *Fikih Muamalah*, Bogor: Ghalia Indonesia.



- Sarwono, Jonathan. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shiddiqi, T.M Hasbi Ash. 2001. *Hukum-Hukum Fiqh Islam, Tinjauan Antar Mazhab*. Cet.kedua, Semarang : PT Pustaka Rizki Putra.
- Subagyo, P Joko. 1991. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Ke-1.
- Subekti. 2004. *Hukum Perjanjian*, Jakarta: Intermedia.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R.D*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif dilengkapi dengan Contoh Proposal dalam Laporan Penelitian* Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, Hendi. 2016. *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulianta, Feri. 2015. *Langkah Jitu Jualan Online*, Bandung: Publika Edu Media.
- Syafe'i, Rachmat. 2001. *fiqh Mu'amalah*, Bandung: Pustaka Setia.
- Umar, Husein. 2009. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Bisnis*, Edisi ke-2, Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Skripsi

- Devi, Yasinta. 2010. "Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli *Gold* pada *Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)*", Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nugeraha, Abdi. 2018. "Pelaksanaan Kebijakan tentang Jam Operasional Warung *Internet* di Kota Bandar Lampung", Skripsi Universitas Lampung.
- Rupiyanto, Dwi. 2015. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli *Pre Order* di Toko *Online Sakinah*", Skripsi IAIN Surakarta.
- Sulistiyowati. 2011. "Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli *Chip* dalam *Game Poker Online*", Skripsi Institut Agama Islam Negeri Walisongo.

Wawancara

- Abil, Muhammad. 2019. Penjual *software account game online mobile legends*. Pekalongan.
- Anggara, Roni. 2019. penjual *software account game online mobile legends*. Pekalongan.



Prasetyo, Tyo. 2019. Penjual *software account game online mobile legends*. Pekalongan.

Ramadhan, Rifki Anang. 2019. Pembeli *Software Account Game Online Mobile Legends*. Pekalongan.

Risqi, Feri. 2019. Pembeli *software account game online mobile legends*. Pekalongan.

Saputro, Noval. 2019. Pembeli *software account game online mobile legends*. Pekalongan.

Shungkar, Arif. 2019. *Owner Xnet Gaming*. Pekalongan.

Internet

<http://en.wikipedia.org/OnlineGame>)

<http://rikaayuputrik.blogspot.com/2016/03/petgame-aspek-bisnis-dalam-dunia-game.html>

<http://ulasan.id/2017/11/urutan-pangkat-mobile-legends/>

<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-custom/>

<http://www.teknotune.com/2017/08/cara-mendapatkan-battle-points-mobile-legends.html>

<https://4antum.wordpress.com/2009/12/04/warnet-vs-office/>

<https://duniagames.co.id/news/2758-yuk-kita-kenalan-dengan-fitur-ranked-match-di-mobile-legends>

<https://duniagames.co.id/news/4113-inikah-5-alasan-orang-indonesia-suka-main-mobile-legends?page=2>

<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>

<https://jalantikus.com/tips/urutan-rank-mobile-legends/>

<https://metaco.gg/mobile-legends/istilah-istilah-penting-di-mobile-legends/>

<https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/7753/Bab%201.pdf?sequence=7>

<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/>

<https://steemit.com/pencipta/@arie0612/tokoh-pencipta-permainan-mobile-legends>



<https://www.brilio.net/creator/7-fakta-menarik-tentang-mobile-legends-012469.html>

<https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/>

<https://www.kincir.com/game/mobile-game/7-alasan-kenapa-lo-wajib-main-mobile-legends>

https://www.kompasiana.com/richie_019/5600ed8f5c7b612d22e3beb9/trend-jual-beli-online-sebagai-bentuk-perkembangan-teknologi-moderen

<https://www.kompasiana.com/sharasin/550dbc888133111422b1e89a/pengaruh-globalisasi-pada-perkembangan-zaman>

<https://www.marketingjoss.com/apa-itu-rekening-bersama-rekber-dan-bagaimana-cara-menggunakanya/>

<https://www.nesabamedia.com/pengertian-software/>

<https://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2017/07/12/7-alasan-mengapa-mobile-legends-jadi-game-terpopuler-saat-ini-405003>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

1. Nama Lengkap : RIZKA ARUM PUSPITA
2. Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 23 Maret 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Ds. Silirejo RT/RW 07/02
Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan
6. Alamat Email : Rizkaarum43@gmail.com

IDENTITAS ORANG TUA

1. Nama Ayah : Sodikin
2. Nama Ibu : Nur Khasanah
3. Alamat : Ds. Silirejo RT/RW 07/02
Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan

JENJANG PENDIDIKAN

1. SD Negeri Mintaragen 03 Kota Tegal Lulus Tahun 2008
2. SMP Negeri 5 Kota Tegal Lulus Tahun 2011
3. SMA Negeri 2 Kota Tegal Lulus Tahun 2014
4. IAIN Pekalongan Lulus Tahun 2019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl.Kusuma bangsa No.9 Pekalongan.Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website :perpustakaan iain-pekalongan.ac.id |Email : perpustakaan@iain
pekalongan. ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **RIZKA ARUM PUSPITA**
NIM : **2014114077**
Jurusan/Prodi : **HUKUM EKONOMI SYARIAH**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

**“JUAL BELI SOFTWARE ACCOUNT
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH”**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksektif ini
Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan,
mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan
menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk
kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama
saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan
IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta
dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, April 2019



RIZKA ARUM PUSPITA
NIM. 2014114077

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.

