

**JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE E-FOOTBALL*
DALAM HUKUM EKONOMI SYARIAH**

SKRIPSI

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



Oleh :

M. RIZQUL BAGUS MU' AFA
NIM. 1219089

**PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE E-FOOTBALL*
DALAM HUKUM EKONOMI SYARIAH**

SKRIPSI

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



Oleh :

M. RIZQUL BAGUS MU' AFA
NIM. 1219089

**PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : M Rizqul Bagus Mu'afa

NIM : 1219089

Fakultas : Syariah

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : **Jual Beli Akun *Game Online E-Football* Dalam Hukum
Ekonomi Syariah.**

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

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 11 Juli 2023

Yang Menyatakan


M RIZQUL BAGUS MU' AFA
NIM.1218092

NOTA PEMBIMBING

Tarmidzi, MSI.

Desa Larikan RT06/RW02 Kec. Doro

Kab. Pekalongan

Lamp : 2 (dua) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdr. M Rizqul Bagus Mu'afa

Yth. Dekan Fakultas Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

di -

Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara.

Nama : M Rizqul Bagus Mu'afa

NIM : 1219089

Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul : **JUAL BELI AKUN GAME ONLINE E-FOOTBALL DALAM
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.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan,

Pembimbing


Tarmidzi, M.S.I

NIP.19780222201608 DI 09



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS SYARIAH**

Alamat: Jl. Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kec. Kajen Pekalongan 51161

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi Saudara:

Nama : **M. RIZQUL BAGUS MU' AFA**
NIM : **1219089**
Judul Skripsi : **JUAL BELI AKUN GAME ONLINE E-FOOTBALL DALAM HUKUM EKONOMI SYARIAH**

Telah diujikan pada hari Selasa tanggal 18 Juli 2023 dan dinyatakan **LULUS**, serta diterima sebagai sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H).

Pembimbing,


Tarmidzi, M.S.I.

NIP. 19780222201608 DI 094

Dewan Penguji

Penguji I


Dr. H. Mohammad Fateh, M.Ag.

NIP. 197309032003121001

Penguji II


Noorma Fitriana M. Zain, M.Pd.

NIP. 19870511202001102118

Pekalongan, 24 Juli 2023

Disahkan oleh
Dekan


Dr. H. Akhmad Jalaludin, M.A.

NIP. 197306222000031001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

a. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang didalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
فا	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
هـ	Ha	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

b. Vokal

Vokal tunggal	Vokal rangkap	Vokal panjang
أ = A		أ = ā
إ = I	أِي = Ai	إِي = ī
أ = U	أُو = Au	أُو = 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-bir*

e. Kata sandang (artikel)

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

Contoh:

الشمس Ditulis asy-syamsu

الرجل Ditulis ar-rajulu

السيدة Ditulis as-sayyidah

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

Contoh:

القمر Ditulis *al-qamar*

البديع Ditulis *al-badi'*

الجلال Ditulis *al-jalil*

f. Huruf Hamzah

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

Contoh:

أمرت Ditulis *umirtu*

شيء Ditulis *syai'un*

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan pengikutnya. Merupakan kebahagiaan bagi penulis dengan mengucapkan terima kasih dan kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak M Iwan Supandi dan Ibu Etries Yudha Yani Asih telah memberikan segalanya, menyayangi setulus hati, membimbing dengan ikhlas dan mendukung setiap perjalanan thalabul ilmi, yang senantiasa memberikan do'a, nasihat, motivasi, semangat tiada henti dalam setiap langkah saya. Terimakasih atas ke ikhlasan do'a yang tak henti-hentinya sehingga saya bias mewujudkan mimpi kedua orang tua dan mimpi saya menjadi seorang sarjana.
2. Kakak kandung saya Nita Qonitah Desy Ayu Sari serta saudara-saudara saya tercinta yang sudah mendukung sepenuhnya baik moral, material maupun spiritual.
3. Dosen Pembimbing, Tarmidzi, M.S.I Terima kasih banyak atas ruang dan waktunya sudah sabar dan telaten membimbing saya selama proses penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Rekan-rekan Hukum Ekonomi Syariah 2019 yang telah menemani perjuangan penulis selama masa perkuliahan dari awal hingga akhir terutama para rombongan sekte Adul dan kawan-kawan.

5. Kepada sahabat Sekolah Menengah Pertama penulis Alfath Dzulqo, Rizal Krisdiyanto yang tidak ada hentinya selalu memberikan dukungan sehingga terselesaikannya Skripsi yang sederhana ini.
6. Kepada Suci Nur Karima sebagai partner spesial saya, terimakasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal, yang menemani, meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju dan maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian saya.
7. Yang terakhir untuk diri sendiri, terimakasih sudah berhasil melawan rasa malas meskipun dalam penyusunannya ada pahit dan manis tapi ternyata aku mampu.

MOTTO

Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan pernah dimenangkan dan untuk
memulai hal yang baru mencoba sesuatu yang lain memang harus
mempertaruhkan segalanya

(Najwa Shihab)

ABSTRAK

Mu'afa, M Rizqul Bagus 2023. *Jual Beli Akun Game Online E-Football Dalam Hukum Ekonomi Syariah*. Skripsi Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri K.H. Abduraahman Wahid Pekalongan. Tarmidzi, M.S.I.

Kemajuan teknologi membawa pengaruh besar disetiap lini kehidupan, termasuk bentuk dan proses jual beli yang diantaranya yaitu munculnya fenomena memperjual belikan akun *game online e-Football*. Jual beli menggunakan sistem *online* bisa berpotensi menjadi sebuah resiko karena ada banyak penjual yang melakukan kecurangan yaitu dengan rawannya penipuan dan pemalsuan yang mengakibatkan dampak merugikan pembeli, karena pembeli tidak mengetahui akun tersebut diperoleh, akun yang sudah dibeli bisa langsung ter blokir oleh pemilik asli dari akun tersebut dan juga bisa diblokir supaya akun *game online* itu bisa Kembali kepada pemilik aslinya. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Bagaimana praktik transaksi jual beli akun *game online e-Football* 2) Bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik jual beli akun *game online e-Football*. Jenis penelitian ini adalah yuridis empiris dengan menggunakan pendekatan kualitatif, Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Sumber data penelitian ini diperoleh dari data primer yaitu hasil wawancara dengan penjual dan pembeli akun *game online e-Football*. Sumber data sekunder diperoleh dari bahan seperti buku, jurnal, dan karya ilmiah yang relevan. Hasil penelitian ditemukan bahwa: 1) Menunjukkan bahwa dalam transaksi jual beli akun *game online e-Football* di media sosial facebook ini dimulai dengan cara mempromosikan akun ke media sosial yaitu facebook, pihak pembeli diberikan informasi tentang spesifikasi, proses pembayaran hingga penyerahan akun *game online e-Football* beserta garansi (*khiyar*) dalam waktu satu pekan. 2) Ternyata ada beberapa penjual yang tidak menepati hak (*khiyar*) tersebut, dalam praktik jual beli tersebut menurut Hukum Ekonomi Syariah ada dua kategori. Kategori yang pertama sudah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah dari segi objek, kesepakatan dan pihak-pihak serta *Aqid* (orang yang berakad) yang kedua belum memenuhi kriteria Hukum Ekonomi Syariah karena hak (*khiyar*) atau belum terpenuhi dan di kategorikan *fasid*. Rukun dan syarat jual beli dikatakan boleh dalam hukum islam dan sudah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah sementara dari beberapa penjual ada dua yang di kategorikan *fasid* karena tidak menepati garansi (*khiyar*). karena cacat atau ketidaksesuaian diketahui beberapa hari setelah akad dan transaksi jual belinya bersifat *gharar* karena pihak pembeli belum mengetahui akun yang dijual tersebut bisa hilang dan tidak bisa digunakan dalam beberapa hari. Sehingga pembeli merasa dirugikan karena akun yang diterima tidak sesuai dengan yang dikatakan penjual.

Kata Kunci: Jual beli akun *game* dalam Hukum Ekonomi Syariah

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirrobil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “**JUAL BELI AKUN GAME ONLINE E-FOOTBALL DALAM HUKUM EKONOMI SYARIAH**”. Dalam prosesnya ada hambatan dan halangan, berkat pertolongan-Nya hambatan dan halangan tersebut dapat terlewati sehingga terselesaikanlah skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw, keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang seperti sekarang ini.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang terkait. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. Akhmad Jalaludin, M.A. selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Tarmidzi, M.S.I. selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi, yang selalu meluangkan waktunya dan memberikan masukan serta saran yang membangun dalam penyusunan Skripsi ini.

4. Ibu Dr. Hj. Siti Qomariyah, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah membimbing saya selama masa perkuliahan.
5. Ibu Dr. Karimatul Khasanah, M.S.I. selaku Sekretaris Program Studi Hukum Ekonomi Syariah.
6. Kepala Perpustakaan dan staff yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam mencari bahan dan literasi Skripsi ini.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membantu dalam penyelesaian studi.
8. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Setiap kesuksesan pasti ada perjuangan dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah. Penulis menyadari dengan setulus-tulusnya bahwa Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi peningkatan kualitas penulis yang akan datang.

Akhirnya kepada Allah SWT berserah diri, semoga apa yang telah dilakukan mendapatkan ridha-Nya dan dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca. Aamiin.

Pekalongan, 11 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	HAL
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	v
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK.....	xiv
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Pustaka	6
F. Metode Penelitian	10
BAB II KONSEP JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM.....	18
A. Definisi Jual Beli	18
B. Dasar Hukum Jual Beli	20
C. Rukun dan Syarat Jual Beli	23

D. Macam-macam dan Bentuk Jual Beli	30
E. Jual Beli <i>Online</i>	34
F. <i>Khiyar</i>	38
BAB III JUAL BELI AKUN GAME ONLINE E FOOTBALL DI MEDIA	
SOSIAL	41
A. Sejarah dan Pengertian <i>Game Online E-Football</i>	41
B. Faktor Pendukung dalam Permainan <i>Game Online E-Football</i> ...	47
C. Mekanisme Praktik Jual Beli Akun <i>Game Online E-Football</i>	49
D. Faktor Penyebab Terjadinya Jual Beli Akun <i>Game Online</i>	
<i>E-Football</i>	57
BAB IV TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP	
PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE E-FOOTBALL	60
A. Analisis Praktik Jual Beli Akun <i>Game Online E-Football</i>	60
B. Analisis Praktik Jual Beli Akun <i>Game Online E-Football</i> Perspektif	
Hukum Ekonomi Syariah	64
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian.....	8
Tabel 1.2 Kriteria Pihak Penjual dan Pembeli	15
Tabel 4.1 Penjual Akun <i>Game Online E-Football</i>	68
Tabel 4.2 Pembeli Akun <i>Game Online E-Football</i>	69

DAFTAR GAMBAR

3.1 Judul Baru <i>E-Football</i>	41
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia dalam melangsungkan hidupnya, perlu orang lain dalam setiap kegiatan guna kebutuhannya terpenuhi akan dapat terjalin interaksi. Interaksi tersebut akan timbul Kerjasama antara manusia yang sering dijumpai yaitu jual beli. Jual beli adalah kegiatan dimana menukarkan barang yang kita inginkan dengan alat tukar yang biasa disebut uang dengan barang yang diinginkan.¹

Jual beli dalam hukum Islam adalah transaksi jual beli antara pembeli dan penjual saling rela yaitu menukar harta atau benda dan uang dengan kesepakatan yang sudah ditetapkan diantara dua belah pihak sesuai syarat dan rukun yang sudah ditetapkan oleh Islam. Rukun jual beli menurut jumhur ulama yakni adanya pembeli, penjual, *ijab* dan *qabul*, serta barang atau benda yang diperdagangkan. Adapun syarat jual beli yaitu terdapat persetujuan antar penjual serta pembeli, berakal, keberadaan barang yang diperdagangkan harus jelas, barang yang diperdagangkan bermanfaat dan bisa dimanfaatkan.²

Saat ini dengan semakin pesat perkembangan zaman dan teknologi di Indonesia yang dapat mengakses internet dengan cepat dan mendapatkan informasi berbentuk data maupun berita dengan cepat, dan juga dapat

¹ Pudjiharjo, *Fikih Muamalah Ekonomi Syariah* (Malang UB Press, 2019). 24.

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

bertukar informasi lewat media sosial, serta bisa memanfaatkan *game online* menjadi kegiatan usaha jual beli.

e-Football merupakan permainan video sepak bola yang dikembangkan dan diterbitkan Konami sejak 1995 (sebelumnya diberi nama *Pro Evolution Soccer* (PES) di luar Jepang dan *Winning Eleven* di Jepang) *e-Football* terdiri atas delapan belas rilis utama dan judul-judul sempatan yang dirilis di berbagai *platform*. Seri ini meraih kesuksesan baik secara kritis maupun komersial. *e-Football* banyak dipakai dalam olahraga elektronik. *eFootball* open (sebelumnya *PES World Finals* atau *PES League*) adalah gelaran olahraga elektronik yang diselenggarakan oleh konami tiap tahun sejak 2010. *e-Football* bisa dimainkan di *smartphone* yang kemudian diinstall melalui *google play store*, untuk saat ini permainan *e-Football* sudah diunduh atau dimainkan sebanyak 10 juta pemakai *android* di seluruh mancanegara. Permainan *e-Football* ini digunakan untuk bermain adalah 2,9GB, dan juga terdapat versi *IOS*.³

Dengan minat masyarakat terhadap *game online*, yang awalnya hanya memainkan saja untuk mengisi waktu luang, untuk sekarang banyak juga dari masyarakat yang mengambil keuntungan dengan cara memperjual belikan akun *game online* tersebut. Jual beli *game online* yang harganya sangat luar biasa pada kenyataannya banyak yang melakukan transaksi tersebut, karena transaksi yang banyak dilakukan dalam dunia perniagaan bahkan secara umum merupakan bagian terpenting dalam aktivitas usaha dan dengan mudah

³ <https://revivaltv.id/news/News/pes-ganti-nama-jadi-efootball-rakyat-twitter-suarakan-rip-pes>, diakses pada 19 November 2022 pukul 13.22

untuk dilakukan tanpa harus memikirkan terlebih dahulu untuk memproduksi objeknya. Jual beli akun *game online* tersebut seperti jual beli *online* seperti umumnya yaitu penjual dan pembeli belum bertemu dalam satu tempat. Penjual biasanya mempromosikan atau mengiklankan dagangannya ke media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, atau *WhatsApp* dengan cara menulis spesifikasi tentang *game online* tersebut kemudian dilanjutkan dengan *chatting*, setelah harga disepakati oleh kedua belah pihak, pihak penjual menyerahkan *id* dan *password* dari akun *game online* yang dijual tersebut.⁴

Jual beli menggunakan sistem *online* bisa menjadi sebuah resiko karena ada banyak penjual yang melakukan kecurangan yaitu dengan rawannya penipuan dan pemalsuan yang mengakibatkan dampak merugikan pembeli, karena pembeli tidak mengetahui akun tersebut diperoleh, akun yang sudah dibeli bisa langsung ter blokir oleh pemilik asli dari akun tersebut dan juga bisa diblokir supaya akun *game online* itu bisa Kembali kepada pemilik aslinya. Prinsip jual beli dalam hukum Islam sudah diatur, mulai dari syarat, serta rukun jual beli. Maka dalam Hukum Ekonomi Syariah sudah mengatur dengan adanya hak *khyar*. Hak *khyar* adalah hak yang digunakan untuk menjamin kebebasan, kemaslahatan, dan keadilan untuk pembeli dan penjual. Masalah yang terjadi adalah apakah secara hukum menurut istilah agama (*syara'*) jual beli *game online* tersebut sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak karena dalam Islam jual beli adalah tukar menukar benda atau barang dengan perjanjian yang disepakati oleh *syara'* tersebut dalam jual beli *game*

⁴ Andrea Adelheid, 1 hari Menjadi Hacker (Jakarta Selatan: Mediakita, 2013), 7.

online yang diperjual belikan tidak berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password* dari game tersebut,⁵

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Pasal 73 menyatakan bahwa syarat khusus yang di kaitkan dengan akad jual beli di pandang sah dan mengikat apabila menguntungkan pihak-pihak dan apabila hanya menguntungkan salah satu pihak, maka jual beli tersebut dipandang sah, namun persyaratannya batal atau tidak boleh.⁶

Pada jual beli ini bisa terjadi potensi *gharar* karena tidak ada pertemuan langsung antara penjual serta pembeli atau secara *online* sehingga transaksi jual beli akun *e-Football* secara *online* harus ada kepercayaan dan kejelasan mekanisme transaksinya. *Gharar* diartikan sebagai suatu informasi transaksi yang di dalamnya terdapat unsur ketidakpastiaan atau ketidakjelasan yang dapat menimbulkan potensi adanya pihak yang dirugikan.⁷

Maka dilihat kejadian yang banyak muncul dan berkembang saat ini terjadi banyak jual beli akun *e-Football* melalui *online* di media sosial tersebut mempunyai minat pembeli yang banyak dan game *e-Football* banyak diperjualkan di media sosial yang tersedia untuk seluruh masyarakat Indonesia, sehingga terdapat banyak peminat para pemain yang melakukan transaksi jual beli akun *game e-Football via online*. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti permasalahan yang ada dan menelaah lebih lanjut

⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah. Cet. 9*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),69.

⁶ Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* (Jakarta : PPHIMM, cetakan ke-3 2017), h. 33

⁷ Muhammad Abdul Wahab, *Gharar Dalam Transaksi Modern* (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019), 7.

segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem akun *game e-Football* dengan judul: “Jual Beli Akun *Game Online e-Football* Dalam Hukum Ekonomi Syariah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka rencana masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana praktik transaksi jual beli akun *game online e-Football*?
2. Bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik jual beli akun *game online e-Football*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan praktik jual beli akun *game online e-Football*.
2. Untuk mendeskripsikan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli akun *game online e-Football*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama mengenai permasalahan dan Hukum Ekonomi Syariah boleh atau tidaknya terkait praktik jual beli akun *game online e-Football* bagi masyarakat umum, khususnya bagi pembeli maupun penjual yang ingin melakukan jual beli akun *game online e-Football* tersebut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua masyarakat, terutama yang terlibat dalam praktik jual beli akun *game online e-Football*, agar dapat lebih berhati-hati dalam melakukan transaksi, sehingga apa yang ditransaksikan tidak melanggar dari norma-norma syari'ah.

E. Kajian Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran penulis ada beberapa penelitian terdahulu yang bisa penulis pakai sebagai rujukan dan juga untuk menghindari penelitian terhadap objek yang sama, maka penelitian melakukan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul yakni sebagai berikut:

Penelitian pertama di tulis oleh Ahmad Muzkki Aditya Tahun 2019 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading Di Game Mobile Legends*”. Dalam penelitian tersebut menjelaskan kegiatan jual beli uang dalam sebuah *game mobile legends* dalam kegiatan tersebut mengandung unsur *gharār* karena terdapat ketidakjelasan atas kepemilikan barang.⁸ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu membahas tentang jual beli dengan tinjauan hukum islam. Perbedaan penelitian ini yakni obyek yang diperjualbelikan

⁸ Ahmad Muzkki Aditya, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends*” (Skripsi-Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.2019)

pada penelitian ini menggunakan obyek menjual uang di dalam game penelitian sedangkan penelitian ini menggunakan obyek akun *game online*.

Penelitian kedua ditulis oleh Salsa Bella Rizky Nur Annisak Tahun 2015 yang berjudul “Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli Account *Clash Of Clans* (COC) Via Online”. Penelitian ini menjelaskan tinjauan hukum islam serta Undang-Undang ITE pada praktik jual beli akun *Clash Of Clans* (COC) online. Penelitian itu dapat di simpulkan jika praktik jual beli itu sah sesuai rukun serta syarat. Ditinjau dari segi Undang-Undang ITE jual beli tersebut banyak terjadi penipuan dan kecurangan.⁹ Persamaan pada penelitian tersebut yaitu terletak pada pembahasan yang sama membahas tentang jual beli akun game online. Perbedaan dengan penelitian terletak pada analisis pada segi Undang-Undang, dimana penelitian tersebut menggunakan analisis Undang-Undang ITE, sedangkan pada penelitian yang saya lakukan menggunakan analisis Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Penelitian ketiga ditulis oleh Yasinta Devi mahasiswa Tahun 2010 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul skripsinya “Analisis Hukum Islam Tentang jual beli *Gold* pada *Game Online* Jenis *World Of*

⁹ Salsa Bella Rizky Nur Annisak. “Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 dan pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC) Via Online” (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Warcraft (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.¹⁰

Tabel 1. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Penulis dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ahmad Muzkki Aditya Tahun 2019 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem <i>Real Money Trading Di Game Mobile Legends</i> ”.	Sama-sama membahas tentang penelitian kualitatif dan membahas masalah hukum islam	Pada objek penelitiannya, Ahmad Muzkki Aditya meneliti pada sistem. Penelitian Ahmad Muzkki Aditya meneliti permasalahan hukum islam terhadap jual beli dengan sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends. Penelitian Ahmad Muzkki Aditya menggunakan pendekatan normative sedangkan penulis empiris Perbedaan penelitian ini yakni obyek yang diperjualbelikan pada penelitian ini

¹⁰ Yasinta Devi, Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli *Gold* pada *Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)*, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.

			menggunakan obyek menjual uang di dalam game penelitian sedangkan penelitian ini menggunakan obyek akun game online.
2	Salsa Bella Rizky Nur Annisak Tahun 2015 yang berjudul “Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC) Via Online”.	Sama-sama membahas tentang Analisis Hukum Islam menggunakan metode kualitatif serta membahas pula masalah Jual Beli Account Via Online.	Pada penelitian Salsa Bella Rizky Nur Annisak meneliti terletak pada analisis pada segi Undang-Undang, dimana penelitian tersebut menggunakan analisis Undang-Undang ITE, sedangkan pada penelitian yang saya lakukan menggunakan analisis Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah
3	Yasinta Devi Tahun 2010 mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul skripsinya “Analisis Hukum Islam Tentang jual beli <i>Gold</i> pada <i>Game Online</i> Jenis <i>World Of Warcraft (WOW)</i> ,	Sama-sama membahas tentang analisis hukum Islam Tentang jual beli <i>game online</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya jual beli <i>gold</i> pada <i>game online</i> jenis <i>world of warcraft</i> 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.
--	--	--	---

2. Kerangka Teori

a. Jual Beli *Online*

Jual Beli *online* adalah akad jual beli yang dilakukan dengan menggunakan sarana elektronik baik berupa barang maupun jasa yang mana antara penjual dengan pembeli tidak terjadi pertemuan langsung.¹¹ Perbedaan jual beli *online* dengan jual beli *offline* yaitu pada proses transaksi (akad) dan media utama dalam proses tersebut. Secara umum, jual beli dalam islam menjelaskan adanya transaksi yang bersifat fisik, dengan menghadirkan barang ketika transaksi, atau tanpa menghadirkan barang yang dipesan, tetapi dengan ketentuan harus dinyatakan sifat benda secara kongkrit,¹²

b. *Game Online*

Game Online adalah gabungan dari kata *game* dan *online*, *game* merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang artinya permainan atau pertandingan sedangkan *online* diartikan terhubung, biasanya istilah

¹¹ Ahmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer*, Cet. 1, (Malang: UIN-Maliki Malang Press, 2018), h. 132.

¹² Munir Salim, "Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam", (Makassar: *Al-daulah: Jurnal Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar*, No. 2, Desember, VI, 2017), h. 372.

online digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada satu perangkat. Jadi Antonim Tri Setio menyimpulkan *game online* merupakan permainan yang terhubung antara satu server dengan server yang lain melalui jaringan internet. sehingga permainannya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama. *Game* atau permainan ini tidak sembarang di mana terdapat beberapa aturan yang harus dipahami oleh pengguna, seperti *setting*, *level*, alur cerita, bahkan efek yang ada di dalam *game*.¹³

c. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis *game online* mungkin banyak dan bermacam-macam dari media untuk memainkannya, dengan cara bermain, jumlah pemain. Berikut beberapa jenis *game online*..:

1. *Clash Of Clans*

Clash Of Clans adalah sebuah *game* permainan *multiplayer online*, di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain dari serangan pemain lain, untuk mendapatkan emas dan *Elixir*, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan juga untuk melatih dan meng-*upgrade* pasukan.

2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

MMORTS adalah jenis pemain seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya, dalam

¹³ Antonim Tri Setio Nugroho, *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*,(Jakarta:Gramedia,2016),78.

permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun strategi yang dipakai.¹⁴

3. Mobile Legends.

Game ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi dua tim. *Game* dimulai dengan setiap pemain memilih satu hero yang tersedia adalah hero yang dibeli dan hero yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain tidak semua hero langsung dapat dimainkan dalam *game* ini lama pertandingan berkisaran 20 menit dalam setiap ronde dengan tujuan untuk menghancurkan lawan.

4. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

MMORPG adalah jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama pemain bermain maka akan semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan *experience* dan perlengkapan untuk bertempur.

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis empiris yang dengan di maksudkan kata lain yang merupakan jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat disebutkan dengan penelitian secara empiris dengan jalan terjun langsung ke objeknya yang mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta yang telah terjadi didalam kehidupan masyarakat. Atau

¹⁴ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*, (Malang, Guepedia,2018),1.

dengan kata lain yaitu suatu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sebenarnya atau keadaan nyata yang telah terjadi di masyarakat dengan maksud dengan mengetahui dan menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan.¹⁵

2. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif, mendeskripsikan secara logika berfikir yang bagus dengan teori analisis dengan mengemukakan teori-teori tentang jual beli menurut Hukum Ekonomi Syariah.

3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer serta data sekunder, yaitu:

- a. Sumber data primer yaitu suatu data yang telah diperoleh secara langsung yang dari sumber pertama atau sumber asal dari lapangan atau data yang diperoleh secara langsung yang melalui wawancara terhadap narasumber yang berkompeten. Dalam hal ini adalah orang atau kelompok masyarakat maupun mahasiswa yang berjurusan Ilmu Hukum yang terikat dengan kasus di teliti.
- b. Sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku-buku sebagai data pelengkap sumber data primer. Sumber data sekunder

¹⁵ Bambang Waluyo, *“Penelitian Hukum Dalam Praktek”* (2002; Sinar Grafika; Jakarta), hlm 15.

didalam penelitian ini adalah data-data yang telah diperoleh dengan melakukan kajian pustaka.¹⁶

4. Subjek, Objek, dan Informasi Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu hal yang memiliki data tentang variable yang diteliti. Subjek penelitian kualitatif pada hal ini adalah para pihak penjual maupun pembeli akun *game online e-Football*.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu hal yang menjadi pokok perhatian dari suatu penelitian. Objek dari penelitian ini adalah praktik jual beli akun *game online e-Football* dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.¹⁷

c. Informasi penelitian

Informasi penelitian merupakan subyek yang memahami informasi obyek penelitian.¹⁸ Informan dalam penelitian ini adalah para pihak yang terlibat dalam praktik jual beli akun *game online e-Football* yaitu pihak penjual dan pembeli. Dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* ini adalah

¹⁶ Amiruddin, “*Pengantar Metode Penelitian Hukum*”, (2006; PT. Raja Grafindo Persada), Hlm 30.

¹⁷ Suharsismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1989), hlm. 91.

¹⁸ Burhan Bugin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Predana Media Group, 2008), hlm. 76.

pemilihan sampel berdasarkan pada karakteristik populasi yang sudah diketahui.¹⁹

Berikut adalah daftar tabel kriteria pihak penjual dan pihak pembeli.

Tabel 1.2 riteria pihak penjual dan pihak pembeli.

No	KRITERIA	Pihak Penjual	Pihak Pembeli
1.		Memiliki akun game online	-
2.		Pemain <i>game online e-Football</i>	Pemain <i>game online e-Football</i>
3.		Penjual melakukan transaksi sendiri tanpa diwakilkan	Pembeli melakukan transaksi tanpa diwakilkan

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan kajian penelitian teknik pengumpulan data pada penelitian melalui berbagai metode yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah suatu proses untuk melakukan penyidikan pada sebuah obyek peristiwa maupun kejadian yang di teliti nantinya dengan menggunakan berbagai pengalaman yang telah terjadi. Adapun data penelitian ini diperoleh dari penjual dan pembeli di sosial media.

¹⁹ Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan bisnis*, Edisi ke-2, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2009), hlm. 92.

b. Wawancara

Wawancara yaitu dengan mengumpulkan data penelitian melalui cara analisis pendahuluan untuk menemukan persoalan serta mengetahui hal yang dilakukan dengan memberikan berbagai responden yang akan dituju.²⁰ Untuk teknik diperoleh informasi melalui cara bertanya langsung pada penjual serta pembeli akun *game online e-Football* di sosial media.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen. Teknik ini dilakukan dengan cara membaca, menelaah, dan mempelajari buku, jurnal, dan dokumen lainnya. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku-buku, jurnal-jurnal, dan hasil penelitian skripsi terdahulu yang terkait untuk digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.²¹

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan yaitu analisis kualitatif, bahwa analisis kualitatif bersifat deskriptif yakni data yang berupa kata-kata dan wawancara yang akan dilakukan secara langsung.

²⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 137.

²¹ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Rema Rosda Karya, 2004), 248.

7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini, maka penelitian menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut

BAB I : Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian, kajian pustaka, kegunaan hasil penelitian, metode penelitian hingga sistematika pembahasan.

BAB II : Pada Bagian ini penulis akan membahas mengenai pengertian jual beli dalam hukum Islam, dasar hukum jual beli, syarat jual beli, rukun jual beli, macam-macam jual beli, serta *khiyar*.
pengertian jual beli *game online*, jenis-jenis *game online*.

BAB III : Bagian ini merupakan hasil penelitian di lapangan tentang sejarah dan transaksi jual beli akun *game online e-Football* di sosial media, merupakan pengertian perkembangan *game online e-Football*, latar belakang terjadinya jual beli akun serta cara transaksi jual beli akun *game online e-Football* di sosial media.

BAB IV : Berisikan tentang analisis Hukum Ekonomi Konsumen Syariah terhadap jual beli akun *game online e-Football* di sosial media.

Bab V : Bab ini memuat penutup yakni kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dan saran-saran, serta diakhiri dengan uraian penutup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas tentang jual beli akun *game online e-Football* di media sosial *facebook* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah, maka penulis mendapatkan kumpulan dari kesimpulan yang menjadi rujukan dari persoalan yang dirumuskan penulis. Kesimpulannya yakni:

1. Praktik jual beli akun *e-Football* di media sosial *facebook* mengaitkan beberapa beberapa pihak di grup, dimana pada grup terdapat admin yaitu pemilik akun *facebook* @JualbeliakunGAMEPekalongan yang berperan sebagai penyedia sarana bagi para pecinta *game online* terutama *game e-Football* disini admin sebagai pemantau grup dan melaksanakan transaksi serta menerima keluhan-keluhan dari para pembeli. Dalam praktiknya jual beli akun *game online e-Football* merupakan hal yang sudah biasa dilakukan oleh kebanyakan jual beli *online* yang mempunyai lebih dari satu akun *game* dan mereka sudah merasa bosan dan lebih mencari keuntungan.
2. Dalam transaksi jual beli akun *game online e-Football* di media sosial *facebook* ini dimulai dengan cara mempromosikan akun ke media sosial yaitu *facebook*, pihak pembeli diberikan informasi tentang spesifikasi, proses pembayaran mulai dari penawaran antara penjual dan pembeli sampai dengan penyerahan akun *game online e-Football* juga ada garansi

(*khiyar*) dalam waktu satu pekan. Ternyata ada beberapa penjual yang tidak menepati hak (*khiyar*) tersebut.

Dalam Praktik jual beli akun *game online e-Football* ini dikategorikan dalam Hukum Ekonomi Syariah ada dua kategori, kategori yang pertama yaitu sudah memenuhi atau sudah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah pada pasal 62 dari segi objek, kesepakatan dan pihak-pihak serta *Aqid* (orang yang berakad), tetapi ada beberapa penjual yang belum memenuhi kriteria Hukum Ekonomi Syariah karena hak *khiyar* atau belum terpenuhi dan dikategorikan *fasid*. Rukun dan syarat jual beli dikatakan boleh dalam hukum islam dan sudah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah sementara dari beberapa penjual ada dua yang dikategorikan *fasid* karena tidak menepati garansi (*khiyar*). karena cacat atau ketidaksesuaian diketahui beberapa hari setelah akad dan transaksi jual belinya bersifat *gharar* karena pihak pembeli belum mengetahui akun yang dijual tersebut bisa hilang dan tidak bisa digunakan dalam beberapa hari. Sehingga pembeli merasa dirugikan karena akun yang diterima tidak sesuai dengan yang dikatakan penjual.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan, maka penulis memberikan saran kepada pihak yang bertransaksi, diantaranya:

1. Sebaiknya para pembeli jika ingin membeli akun *game online e-Football* di media sosial *facebook* lebih tegas dan harus mengetahui akun *game* tersebut terhubung di beberapa Gmail atau website resmi konami untuk memastikan akun itu tidak hilang dan aman.
2. Sebaiknya untuk para pembeli disarankan menggunakan *third apps* seperti aplikasi *Shopee* atau jasa rekber (Rekening Bersama) untuk menghindari kecurangan.
3. Apabila terjadi penipuan yang berupa hilangnya akun diharapkan segera lapor pada pusat *game online e-Football* atau admin grup *facebook* tersebut.
4. Sebaiknya para pembeli mencari penjual akun yang masih berada dalam satu wilayah yang sama untuk menghindari kecurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Rahman. *Penjelasan Lengkap Hukum-Hukum Allah Syari'ah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2002.
- A. Djazuli. *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalahmasalah yang Praktis* Jakarta: Kencana. 2007.
- Adelheid, Andrea. *1 hari Menjadi Hacker* Jakarta Selatan: Mediakita. 2013.
- Aditya, Ahmad Muzkki. "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends*" Skripsi-Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya. 2019
- Agung, Leo. *Menggengam Dunia dengan Internet*. Yogyakarta: ANDI. 2010.
- Al-Asqalany, Al-Hafidh Imam Ibnu Hajar. *Bulughul Maram Min Adillatil ahkaam*. Hadist No.800. ter. Dani Hidayat. Tasikmalaya: Pustaka Al-Hidayat. 2008.
- Al-Faizan, Saleh. *Fiqh Sehari-hari*. Jakarta: Gema Insani Press. 2005.
- al-Zarqa', Mustafa Ahmad. *Al-Madkhal al-Fiqh al-'Am*. jilid III.
- Al-Zuhaily, Wahbah. *Al-Fiqh al-islami wa Adillatuh*. Damaskus: Dar al-Fikr al-Mu'ashir. 2005.
- Amiruddin. "*Pengantar Metode Penelitian Hukum*". 2006; PT. Raja Grafindo Persada.
- Annisak, Salsa Bella Rizky Nur. "*Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 dan pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ITE Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans COC Via Online*" Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
- Anwar, Syamsul. "*Hukum Perjanjian Syariah Teori tentang Studi Akad dalam Fikih Muamalah*" Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2010.
- Arikunto, Suharsismi. *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar*. Jakarta: Bumi Aksara. 1989.
- ash-Shawi, Shalah. *Fikih Ekonomi Islam*. Cet v. Jakarta: Darul Haq. 2015.
- Asnawi, Haris Faulidi. *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*. Yogyakarta: Laskar Press. 2008.

- Ath-Thayyar, Abdullah bin Muhammad. *Ensiklopedia Muamalah* Yogyakarta; Maktabah al-hanif. 2009.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* Jakarta : AMZAH. 2014.
- Bakry, Nadzar. *Problematika Pelaksanaan Fiqh Islam* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 1994.
- Bugin, Burhan. *Penelitian Kualitatif Komunikasi. Ekonomi. Kebijakan Publik. dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Predana Media Group. 2008.
- Dahlan, Abdul Aziz. *Ensiklopedia Hukum*. Jakarta; PT Lehtiar Baru Van Hoeve. 1996
- Devi, Yasinta. *Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold pada Game Online Jenis World Of Warcraft WOW*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2010.
- Dewi, Gemala. *Hukum Perikatan Islam Di Indonesia* Jakarta; Prenada Media. 2005.
- Fauzan. *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* Jakarta : PPHIMM. cetakan ke-3 2017.
- Ghazaly, Abdul Rahman. *Fiqh Muamalat* Jakarta:Kencana. 2010.
- Hadi, Abdul. *Dasar-Dasar Hukum Ekonomi Islam*. Surabaya. Putra Media Nusantara. 2010.
- Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah* Jakarta. Gaya Media Pratama. 2000.
- Harun. *Fiqh Muamalah* Sukarta:Muhammadiyah University Press. 2017.
- Hasan, Ahmad Farroh. *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer*. Cet. 1. Malang: UIN-Maliki Malang Press. 2018.
- Hasan, M. Ali. *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam* Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2003.
- <https://duniagames.co.id/news/4113-inikah-5-alsan-orang-indonesia-suka-main-game?page=1> diakses tanggal 9 Juni 2023
- <https://ggwp.id/media/geek/game/efootball-2023-season-4> diakses tanggal 4 Juni 2023.

<https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/> diakses tanggal 27 Mei 2023.

<https://surgatekno.com/games/penjelasan-tentang-item-calon-pemain-di-efootball-2023/> diakses tanggal 4 Juni 2023.

<https://tekno.kompas.com/read/2021/07/22/11260047/selamat-tinggal-pes-konami-resmikan-game-sepak-bola-efootball?page=2> diakses tanggal 1 Juni 2023.

<https://www.konami.com/efootball/id/page/dreamteam> diakses tanggal 4 Juni 2023.

<https://www.konami.com/efootball/id/page/gameoverview> diakses tanggal 4 Juni 2023.

https://www.konami.com/wepes/efootball_point/id/ diakses tanggal 4 Juni 2023.

<https://www.marketingjoss.com/apa-itu-rekening-bersama-rekber-dan-bagaimana-cara-menggunakanya/> diakses tanggal 9 Juni 2023

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata KUHPerdata dan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Perdata KUHAper. Yogyakarta: Pustaka Yustita. 2015

k-lub, Suhrawardi dan Chairuman Pasaribu. *Hukum Perjanjian dalam Islam*. Jakarta: Sinar Grafika. 1994.

Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah. Buku Edisi Revisi Tentang Akad.

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Buku II.

Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama Republik Indonesia Mushaf dan Terjemah Tajwid Warna Standar Kemenang RI (Sukoharjo: Madina Qura'an 2016).

Mardani. *Fiqh Syariah Ekonomi* Jakarta:Kencana. 2012.

Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif* Bandung: PT Rema Rosda Karya. 2004.

Muhammad dan Alimin. *Etika & Perlindungan Konsumen dalam Ekonomi Islam*. Yogyakarta: BPFE. 2004.

Nugroho, Antonim Tri Setio. *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*. Jakarta:Gramedia.2016.

- Nur, Efa Rodiah. "Riba dan Gharar: Suatu Tinjauan Hukum dan Etika dalam Transaksi Bisnis Modern". Semarang: *Al-Adalah: Jurnal Universitas Diponegoro Semarang*. No. 3. Juni. XII. (2015)
- Pudjiharjo. *Fikih Muamalah Ekonomi Syariah* Malang UB Press. 2019.
- Pusat Pengkajian Hukum Islam dan Masyarakat Madani. "Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah" Pasal 36 cetakan ke-2 Jakarta: Kencana. 2017
- Ridoi, Mokhamad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Malang. Guepedia.2018.
- Rohmaniyah, Wasilatur. *Fiqh Muamalah Kontemporer* Pamekasan: Duta Media Publisng. 2019.
- Salim, Munir. "Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam". Makassar: *Al-daulah: Jurnal Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri UIN Alauddin Makassar*. No. 2. Desember. VI. (2017) 372.
- Sudarsono. *Pokok-Pokok Hukum Islam* Jakarta: Rineka Cipta.1992.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta. 2016.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah* Jakarta: Rajawali Pers. 2002.
- Sulianta, Feri. *Langkah Jitu Jualan Online*. Bandung: Publika Edu Media. 2015.
- Syafi'I, Rachmat. *Fiqh Muamalah* Bandung:CV Pustaka Setia. 2000.
- Syarifuddin, Amir. *Garis-garis Besar Fiqh*. Bogor: Kencana. 2003.
- Umar, Husein. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan bisnis*. Edisi ke-2. Jakarta: PT. Raja Grafindo. 2009.
- Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik. Bab 1. Pasal 1. angka 2.
- Wahab, Muhammad Abdul. *Gharar Dalam Transaksi Modern* Jakarta: Rumah Fiqih Publishing. 2019.
- Waluyo, Bambang. "Penelitian Hukum Dalam Praktek" 2002; Sinar Grafika; Jakarta.
- Wawancara. Ahkamul Maula. Penjual Akun Game Online E-Football. Pada 14 Juni 2023

Wawancara. Ahmad Rifa'i Yasin. Penjual Akun *Game Online E-Football*. Pada 8 Juni 2023.

Wawancara. Cahyo Dwi Kurniawan. Pembeli Akun *Game Online e-Football* Pada. 12 Juni 2023.

Wawancara. Febriansyah. Pembeli Akun *Game Online e-Football* Pada. 12 Juni 2023

Wawancara. M. Afiq Zidnadin Ziddan. Penjual Akun *Game Online e-Football*. 10 Juni 2023

Wawancara. Muahammad Munif. Penjual Akun *Game Online e-Football*. Pada 10 Juni 2023.

Wawancara. Muh Fathirul Haq. Penbeli Akun *Game Online e-Football*. Pada 13 Juni 2023

Wawancara. Yanto. Pembeli Akun *Game Online e-Football* Pada. 12 Juni 2023

Wikipedia. "eFootball". <https://id.wikipedia.org/wiki/Efootball> diakses pada 19 November 2022 pukul 13.22

Wikipedia.org. "Pengertian eFootball" <https://id.wikipedia.org/wiki/EFootball>.diakses pada 27 Mei 2023.

LAMPIRAN

Lampiran 1

INTERVIEW TRANSCRIPT I (Pembeli akun game)

Nama: Cahyo Dwi Kurniawan

Umur: 27

Pekerjaan: Wirausaha

1. Sudah berapa lama anda bermain *game online e-Football*?
Jawaban: “Saya pertama download dan main *game* ini awal 2020.”
2. Darimanakah anda mengetahui informasi penjual *akun game online e-Football*?
Jawaban: “Ya saya suka masuk grup-grup jual beli di *facebok*.”
3. Apa faktor yang mendorong anda untuk membeli *akun game online e-Football*?
Jawaban: “Waktu itu saya memang main sudah lama tetapi *akun* tidak berkembang jadi saya inisiatif membeli *akun* di grup itu.”
4. Pernahkah anda merasa dirugikan dengan *akun e-Football* yang anda beli?
Jawaban: “Iya saya pernah dirugikan saya tertipu dengan *akun* nya yang spesifikasi dijual dan diterima sama selang beberapa hari berubah seperti koin dan item-itemnya berkurang “
5. Apakah ada tawar menawar sebelum anda membeli *akun game online e-Football*?
Jawaban: “Saya selalu menawar ketika ingin membeli sebuah *akun*.”
6. Menurut anda bagaimana tingkat keamanan bertransaksi jual beli *akun game online e-Football*?
Jawaban: “Kurang aman, karena saya membeli disitu merasa ketipu padahal sudah ketemu penjual tetapi masih ada yang tidak bertanggung jawab.”

INTERVIEW TRANSCRIPT II (Pembeli akun game)

Nama: Yanto

Umur: 22

Pekerjaan: Mahasiswa

1. Sudah berapa lama anda bermain *game online e-Football*?

Jawaban: "Sudah hampir satu tahun."

2. Darimanakah anda mengetahui informasi penjual akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Saya tau jual beli itu melalui teman saya, ketika dia melihat postingan jual beli akun tersebut."

3. Apa faktor yang mendorong anda untuk membeli akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Karena saya malas memulai awal bermain game tersebut jadi saya ingin instan."

4. Pernahkah anda merasa dirugikan dengan akun *e-Football* yang anda beli?

Jawaban: "Saya pernah dirugikan, dulu beli akun tetapi si penjual tidak menaati kesepakatan karena akun saya hilang dan tidak ada respon sama sekali dari penjual."

5. Apakah ada tawar menawar sebelum anda membeli akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Ada tawar menawar, melalui komentar pada postingan yang di unggah penjual."

6. Menurut anda bagaimana tingkat keamanan bertransaksi jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Belum aman masih ada pihak yang tidak bertanggung jawab."

INTERVIEW TRANSCRIPT III (Pembeli akun game)

Nama: Febriansyah

Usia: 23

Pekerjaan: Wirausaha

1. Sudah berapa lama anda bermain *game online e-Football*?

Jawaban: “Kalau *e-Football* baru setengah tahun nan.”

2. Darimanakah anda mengetahui informasi penjual *akun game online e-Football*?

Jawaban: “Saya emang suka gabung grup-grup jual beli seperti itu”

3. Apa faktor yang mendorong anda untuk membeli *akun game online e-Football*?

Jawaban: “Faktor nya saya malas karena masih awal bermain jadinya saya ingin membeli akun tersebut.”

4. Pernahkah anda merasa dirugikan dengan *akun e-Football* yang anda beli?

Jawaban: “Pernah waktu itu saya beli akun dan sudah deal, beberapa hari akun tidak bisa dibuka dan saya komplain tapi penjual tidak aktif.”

5. Apakah ada tawar menawar sebelum anda membeli *akun game online e-Football*?

Jawaban: “Ada, ketika saya tertarik pada suatu akun tersebut saya akan menanyakan detail akun tersebut dengan tawar menawar.”

6. Menurut anda bagaimana tingkat keamanan bertransaksi jual beli *akun game online e-Football*?

Jawaban: “Yang saya temui belum aman masi adanya pihak yang tidak bertanggung jawab atas prilakunya di grup itu.”

INTERVIEW TRANSCRIPT IV (Pembeli akun game)

Nama: Muh Fathirul Haq

Usia: 20

Pekerjaan: Mahasiswa

1. Sudah berapa lama anda bermain *game online e-Football*?

Jawaban: “Kira-kira sudah hampir setahun ini.”

2. Darimanakah anda mengetahui informasi penjual akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Awalnya saya disarankan sama teman saya melalui grup jual beli akun di *facebook*.

3. Apa faktor yang mendorong anda untuk membeli akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Pastinya yang pertama dari pemain-pemain nya yang bagus dan item-itemnya.”

4. Pernahkah anda merasa dirugikan dengan akun *e-Football* yang anda beli?

Jawaban: “Selama ini tidak pernah.”

5. Apakah ada tawar menawar sebelum anda membeli akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Ya sebagai manusia pasti ada tawar menawar.”

6. Menurut anda bagaimana tingkat keamanan bertransaksi jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Selama ini saya membeli disitu masih sangat aman, karena saya bertransaksi dengan admin atau bisa disebut rekber.”

Lampiran 2

INTERVIEW TRANSCRIPT (Penjual akun game)

Nama: Rifa'i Yasin

Umur; 27

Pekerjaan: Otomotif motor

1. Sudah berapa lama anda berjualan akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Sekitar tahun 2020 ann."

2. Ada berapa sistem Jual beli akun *game online e-Football* yang di lakukan?

Jawaban: "Ada 3, yakni sistem transfer bank, sistem rekber, dan COD"

3. Bagaimana proses transaksi jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Saya biasanya melakukan dengan memposting akun *game* yang akan dijual pada media sosial grup *facebook*."

4. Apakah ada kriteria akun *game online e-Football* pada saat dijual?

Jawaban: "Saya biasanya menjual dengan keadaan koin dan item-item yang sangat banyak."

5. Akun yang dijual punya sendiri apa dari oranglain?

Jawaban: "Lebih sering dari orang lain."

6. Apakah ada pembeli yang mengeluh dengan akun *game online* yang anda jual?

Jawaban: "Ada beberapa yang mengeluh ada yang tidak."

7. Apa faktor anda menjual akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Karena menguntungkan dan untuk sedikit memeuhi kebutuhan sehari-hari."

INTERVIEW TRANSCRIPT II (Penjual akun game)

Nama: Muhammad Munif

Umur: 25

Pekerjaan: Usaha angkringan

1. Sudah berapa lama anda berjualan akun *game online e-Football*?

Jawaban; “Saya mulai berjualan dan bermain pada pertengahan tahun 2021.”

2. Ada berapa sistem jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Terdapat 2 Sistem, pertama bisa transfer secara langsung tanpa menggunakan perantara, kedua transfer menggunakan perantara atau pihak rekber. Pihak rekber biasanya orang yang dipercaya atau admin dalam grup.”

3. Bagaimana proses transaksi jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Biasanya saya lewat *whatsapp*, grup *facebook* dengan memposting akun nya.”

4. Apakah ada kriteria akun *game online e-Football* pada saat dijual?

Jawaban: “Ada dengan kriteria pemain-pemain yang iconic dan langka atau susah didapatkan.”

5. Apakah ada kendala dalam penjualan akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Pembeli menawar terlalu murah.”

6. Apakah ada pembeli yang mengeluh dengan akun game yang anda jual?

Jawaban: “Sejauh ini tidak ada.”

7. Apa faktor anda menjual akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Sangat menguntungkan dan tidak perlu modal hanya butuh waktu dan kouta.”

INTERVIEW TRANSCRIPT III (Penjual akun game)

Nama: M. Afiq Zidnadin Ziddan

Umur: 23

Pekerjaan: Mahasiswa

1. Sudah berapa lama anda berjualan akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Saya dari tahun 2018.”

2. Ada berapa sistem jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Saya selama menjual akun *game online e-Football* saya hanya menerapkan sistem *online* dengan pihak ketiga selaku rekber, karena pembeli tidak mesti tinggal dalam satu tempat.”

3. Bagaimana proses transaksi jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Bisa di iklankan lewat situs jual beli *online* atau posting pada grup khusus jual beli *online*.”

4. Apakah ada kriteria akun *game online e-Football* pada saat dijual?

Jawaban: “Tidak ada, yang penting pembeli tertarik dan ingin membeli.”

5. Apakah ada kendala dalam penjualan akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Kadang pembeli terkendala karena tidak mempunyai kartu debit.”

6. Apakah ada pembeli yang mengeluh dengan akun game yang anda jual?

Jawaban: “Belum ada”

7. Apa faktor anda menjual akun *game online e-Football*?

Jawaban: “Karena saya punya lebih dari satu akun dan memang sewaktu saya membuatnya, saya berniat untuk menjualnya.”

INTERVIEW TRANSCRIPT IV (Penjual akun game)

Nama: Ahkamul Maula

Umur: 27

Pekerjaan: Wiraswasta

1. Sudah berapa lama anda berjualan dan bermain *game online e-Football*?

Jawaban: "Sekitar tahun 2019-2020 an."

2. Ada berapa sistem jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Cuma ada dua sistem yang pertama transfer bank yang kedua rekber."

3. Bagaimana proses transaksi jual beli akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Biasanya ya saya memposting di sosial media seperti *facebook, Instagram, tiktok.*"

4. Apakah ada kriteria akun *game online e-Football* pada saat dijual?

Jawaban: "Tidak ada, bebas saja."

5. Apakah ada kendala dalam penjualan akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Banyak sih, ada salah satunya pembeli yang membeli ke saya terus dalam beberapa hari akun tiba-tiba hilang tidak bisa dibuka."

6. Apakah ada pembeli yang mengeluh dengan akun *game* yang anda jual?

Jawaban: "Akun tiba-tiba tidak bisa dibuka dan hilang setelah transaksi selesai selang beberapa hari."

7. Apa faktor anda menjual akun *game online e-Football*?

Jawaban: "Faktor utama si untuk memenuhi kebutuhan saya saja."

Lampiran 4



Wawancara. . Cahyo Dwi Kurniawan. Pembeli Akun *Game Online E-Football*.

Pada 14 Juni 2023



Wawancara. Ahmad Rifa'i Yasin. Penjual Akun *Game Online E-Football*. Pada 8

Juni 2023.



Wawancara. Muahammad Munif. dan M. Afiq Zidnadin Ziddan Penjual Akun
Game Online e-Football Pada. 12 Juni 2023.



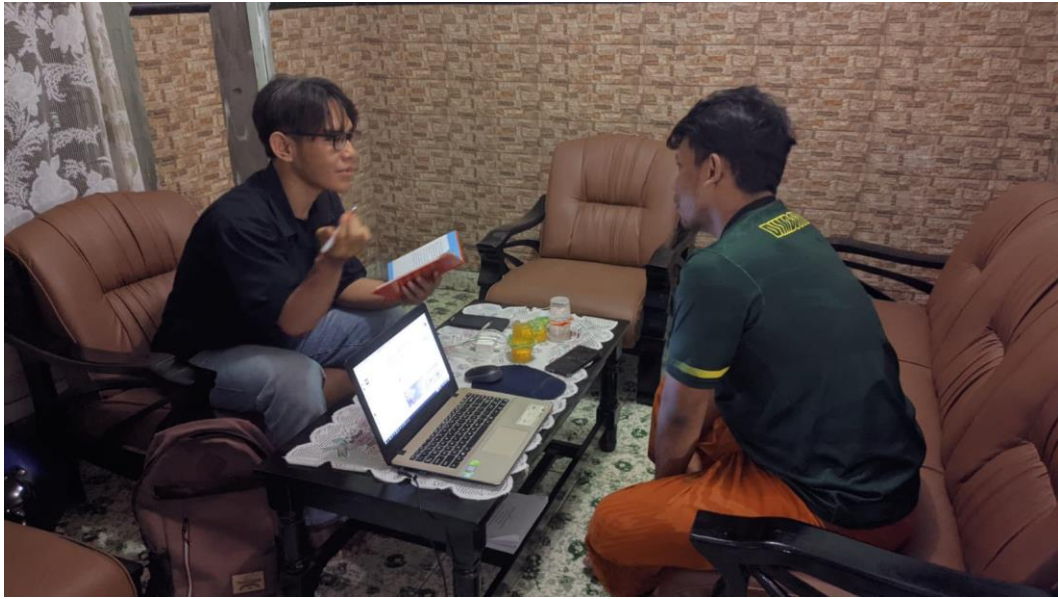
Wawancara. Muh Fathirul Haq. Pembeli Akun *Game Online e-Football* Pada. 12
Juni 2023



Wawancara. Febriansyah. Pembeli Akun *Game Online e-Football*. 10 Juni 2023



Wawancara. Akhkamul Maula. Penjual Akun *Game Online e-Football*. Pada 10 Juni 2023.



Wawancara. Febriansyah. Penbeli Akun *Game Online e-Football*. Pada 13 Juni
2023



Wawancara. Yanto. Pembeli Akun *Game Online e-Football* Pada. 12 Juni 2023

RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. IDENTITAS

1. Nama : M. Rizqul Bagus Mu'afa
2. Tempat tanggal lahir : Pekalongan, 25 Agustus 2001
3. Alamat rumah : Jln. HayamWuruk, Kampung Batik Pesindon
GG 1A NO 7 Kota Pekalongan Kecamatan
Pekalongan Barat, Jawa Tengah.
4. Alamat tinggal : Jln. HayamWuruk, Kampung Batik
Pesindon GG 1A NO 7 Kota Pekalongan
Kecamatan Pekalongan Barat, Jawa Tengah.
5. Email : rizqulbagusmuafa25@Gmail.com
6. Nama ayah : M. Iwan Supandi
7. Pekerjaan ayah : Wiraswasta
8. Nama ibu : Etries Yudha Yani Asih
9. Pekerjaan ibu : Ibu Rumah Tangga

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SD Muhammadiyah 02 Bendan (2007-2013)
2. SMP : SMP Islam Pekalongan (2013-2016)
3. SMA : SMA Muhammadiyah 1 Pekajangan di
Pekalongan (2016-2019)

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. UKM Sport Ketua Divisi Bola Basket, 2020-2021
2. UKM Sport Departemen K3, 2021-2022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Pahlawan-Rowolaku KM.5 Kajen. Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id | Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : M RIZQUL BAGUS MU' AFA

NIM : 1219089

Fakultas/Prodi : FASYA / Hukum Ekonomi Syariah

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada

Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

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

**JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE E-FOOTBALL*
DALAM HUKUM EKONOMI SYARIAH**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid 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 UIN K.H. Abdurrahman Wahid 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, 24 Juli 2023



M Rizqul Bagus Mu'afa
NIM. 1219089

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