

**ANALISIS TRANSAKSI VOUCHER GAME ONLINE PADA
RETAIL STORE ALFAMIDI DAN WEBSITE STORE
TOKOPEDIA PANDANGAN MAJELIS ULAMA INDONESIA
KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Faizun Ghufron

15220059



JURUSAN HUKUM BISNIS SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019



**ANALISIS TRANSAKSI VOUCHER GAME ONLINE PADA
RETAIL STORE ALFAMIDI DAN WEBSITE STORE
TOKOPEDIA PANDANGAN MAJELIS ULAMA INDONESIA
KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Hukum (S.H)

oleh:

Muhammad Faizun Ghufron

15220069



JURUSAN HUKUM BISNIS SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah SWT,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan, penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**ANALISIS TRANSAKSI VOUCHER GAME ONLINE PADA RETAIL
STORE ALFAMIDI DAN WEBSITE STORE TOKOPEDIA PANDANGAN
MAJELIS ULAMA INDONESIA KOTA MALANG**

Benar-benar merupakan karya ilmiah yang disusun sendiri, bukan duplikat atau memindah data milik orang lain, kecuali yang disebutkan refrensinya secara benar, jika di kemudian hari terbukti disusun orang lain, ada penjiplakan, dupikasi, atau memindah data orang lain, baik secara sebagian atau keseluruhan, maka skripsi dan gelar yan saya peroleh karenanya, batal demi hukum.

Malang, 17 Juni 2019

Penulis,

Muhammad Faizun Ghufron

NIM 15220059

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Muhammad Faizun Ghufron NIM: 15220059, Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Judul:

**ANALISIS TRANSAKSI VOUCHER GAME ONLINE PADA RETAIL
STORE ALFAMIDI DAN WEBSITE STORE TOKOPEDIA PANDANGAN
MAJELIS ULAMA INDONESIA KOTA MALANG**

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji pada Majelis Dewan Penguji.

Mengetahui

Ketua Jurusan

Hukum Bisnis Syariah

Malang, 17 Juni 2019

Dosen Pembimbing,

Dr. Fakhruddin, M.H.I.
NIP. 197408192000031002

Dr. H. Abbas Arfan, Lc, M.H.
NIP. 197212122006041002

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan penguji skripsi saudara Muhammad Faizun Ghufron NIM:
15220059, Mahasiswa Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah Universitas
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Judul:

**ANALISIS TRANSAKSI VOUCHER GAME ONLINE PADA RETAIL
STORE ALFAMIDI DAN WEBSITE STORE TOKOPEDIA PANDANGAN
MAJELIS ULAMA INDONESIA KOTA MALANG**

Telah dinyatakan **LULUS**

Dewan Penguji:

1. Dr. Burhanuddin Susamto, M.hum (_____)
NIP 197801302009121002 Penguji Utama
2. Dr. Noer Yasin, M.H.I. (_____)
NIP 196111182000031001 Ketua
3. Dr. H. Abbas Arfan, M.H.I. (_____)
NIP 197212122006041004 Sekretaris Penguji

Malang, 17 Juni 2019

Dekan,

Dr. Saifullah, S.H.,M.Hum
NIP.196512052000031001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ

تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“ Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”

(QS. an-Nisa: 29)



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan rahmat Allah SWT, yang selalu terlimpahkan setiap detiknya, penulisan skripsi yang berjudul **ANALISIS TRANSAKSI VOUCHER GAME ONLINE PADA RETAIL STORE ALFAMIDI DAN WEBSITE STORE TOKOPEDIA PANDANGAN MAJELIS ULAMA INDONESIA KOTA MALANG** terselesaikan.

Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Jurusan Hukum Bisnis Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis sangat menyadari bahwa banyak pihak yang telah berjasa. Untuk itu, kepada seluruh teman, sahabat, dan rekan yang selama ini bersedia menjadi teman yang baik secara intelektual maupun secara emosional, penulis menghaturkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas ketulusan kalian selama ini. Ucapan terimakasih ini secara khusus penyusun sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.,Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Saifullah, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Fakhruddin, M.H.I., selaku Ketua Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Fakhruddin, M.H.I., selaku dosen wali selama kuliah di Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis mengucapkan terimakasih atas arahan dan motivasi selama ini sehingga penulis dapat menempuh perkuliahan dengan baik.
5. Dr. H. Abbas Arfan, Lc, M.H. selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih penulis haturkan atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama penulis menempuh perkuliahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Segenap dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi pendidikan, pengajaran, bimbingan dan mengamalkan ilmunya dengan ikhlas. Semoga Allah SWT menjadikan ilmu tersebut sebagai modal kelak di Akhirat dan mendapat balasan yang sepadan kepada beliau semua.
7. Kepada orangtuaku tercinta Bapak Sunari dan Ibu Amini, selaku orang tua penulis yang telah memberikan support berupa doa serta lainnya dan memotivasi penulis, terimakasih sudah memberikan yang terbaik untuk putranya sehingga bisa sampai ke titik saat ini.
8. Terimakasih buat teman-teman Hukum Bisnis Syariah angkatan 2015 yang telah memberi semangat dan dukungan, semoga Allah SWT

mempermudah langkah kalian untuk terus mengamalkan ilmu yang bermanfaat.

9. Terimakasih juga untuk segenap anggota keluarga nasi bungkus, kalian telah memberikan pelajaran hidup yang begitu berharga.

10. Serta berbagai pihak yang turut serta membantu proses penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca. Penulis berharap apa yang telah penulis peroleh selama kuliah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu penulis sangat mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 17 Juni 2019

Penulis

Muhammad Faizun Ghufroon
NIM. 15220059

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi adalah peimindah alihan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemah bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab dari bangsa Araba, sedangkan nama Arab dari bangsa Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *footnote* maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang standar internasional. Nasional maupun ketentuan yang khusus digunakan penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 22 Januari 1998, No. 159/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku Pedoman Transliterasi bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

ا	= Tidak dilambangkan	ض	= dl
ب	= B	ط	= th
ت	= T	ظ	= dh
ث	= Ta	ع	= ‘ (menghadap keatas)

ج = J	غ = gh
ح = H	ف = f
خ = Kh	ق = q
د = D	ك = k
ذ = Dz	ل = l
ر = R	م = m
ز = Z	ن = n
س = S	و = w
ش = Sy	ه = h
ط = Sh	ي = y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (‘), berbalik dengan koma (‘) untuk penggantian lambing ع.

B. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal	Panjang	Diftong
a = fathah	Â	قال menjadi qâla
i = kasrah	î	قيل menjadi qîla

u = dlommah	û	دون menjadi dûna
-------------	---	------------------

Khusus untuk bacaanya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “î”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelahm *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong	Contoh
aw = و	قول menjadi qawlun
ay = ي	خير menjadi khayrun

C. Ta'marbûthah(ة)

Ta' marbûthah (ة) ditransliterasikan dengan “ṭ” jika berada di tengah kalimat, tetapi ta' marbûthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة *al-riṣāla* menjadi *al-riṣāla li-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlafilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “t” yang disambungkan dengan kalimat berikut, misalnya الله في رحمة menjadi *fi rahmatillâh*.

D. Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa “al” (ال) dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut :

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan.....
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan
3. *Masyâ' Allah kânâ wa mâlam yasyâ lam yakun*
4. *Billâh 'azza wa jalla*

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila terletak di awal kata, hamzah tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh : شيء - syai'un أمرت - umirtu

النون - an-nau'un تأخذون - ta'khudzûna

F. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'Il* (kata kerja), *isim* atau *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain, karena adah uruf Arab atau harakat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh : وان الله لهو خير الرازقين - wa innalillâha lahuwa khairar-râziqîn.

Meskipun dalam system tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan

untuk menuliskan oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sanfangnya.

Contoh : وما محمد إلا رسول = wa maâ Muhammadun illâ Rasûl

ان اول بيت وضع للناس = inna Awwala baitin wu dli'a linnâsi

Penggunaan huruf capital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan arabnya memang lengkap demikian dan jika penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka huruf capital tidak dipergunakan.

Contoh : نصر من الله وفتح قريب = nas'run minallâhi wa fathun qarîb

الله الامر جميعا = lillâhi al-amru jamî'an

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan ilmu tajwid.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xxi
ملخص البحث	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Oprasional	6
F. Sistematika Pembahasan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Pustaka.....	17
1. Konsep Transaksi Dalam Islam.....	17
2. Game Online	24
3. Deskripsi voucher Game Online	27

4. Deskripsi Retail Store dan website Store	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Pendekatan Penelitian	33
C. Lokasi Penelitian	33
D. Jenis dan Sumber Data	33
E. Metode Pengumpulan Data	34
F. Metode Pengolahan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	38
B. Praktek Transaksi Voucher Game Online Pada Retail Store Alfamidi Dan Website Store Tokopedia Beserta Cara Menggunakan Voucher Game Online	46
C. Pandangan Maelis Ulama Indonesia (MUI) Kota Malang Terhadap Transaksi Voucher Game Online	55
1. Paparan Data	55
2. Analisis Data	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu..... 14



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Laman proses awal transaksi voucher game online	49
Gambar 1.2. Terdapat jenis nominal yang hendak dipilih	50
Gambar 1.3 variasi transparansi penjualan voucher game online.....	51
Gambar 1.4 variasi game online dan voucher game yang hendak dipilih	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti konsultasi	73
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian	74



ABSTRAK

Muhammad Faizun Ghufron, 15220059, 2015 *Analisis Transaksi Voucher Game Online Pada Retail Store Alfamidi dan Website Store Tokopedia Pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang*. Skripsi Jurusan Hukum Bisnis Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. H. Abbas Arfan, Lc, M.H.

Kata Kunci : Voucher Game Online, Transaksi, Majelis Ulama Indonesia.

Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dalam pandangan mensikapi suatu masalah sangatlah penting agar masyarakat sendiri faham betul terhadap fenomena transaksi voucher game online ini kedalam sebuah literatur. maka salah satu permasalahan saat ini adalah bentuk transaksi yang terjadi adalah pembelian voucher game online pada retail store beserta webstore agar dapat membandingkan antara transaksi bersifat langsung dengan transaksi bersifat maya hal ini yang menjadi objek kajian adalah Voucher yang berisikan nominal Gold atau Diamond (alat transaksi pada sebuah game tertentu) yang mana game ini akan diklasifikasin pada jenis penggunaan dan jenis game online itu sendiri. Penggunaan Gold atau Diamond sendiri beragam sebagai contoh gambaran, sebuah developer (atau pengembang, game (A) membuat game dan isinya adalah alat-alat persenjataan yang dipergunakan untuk bermain karena didalam game biasanya persenjataan yang gratis itu terbatas maka kita perlu membeli alat transaksi didalam game tersebut harganya beragam tergantung penentuan besaran atas developer yang menentukan.

Berdasarkan latar belakang di atas muncul rumusan masalah 1. Bagaimana Praktek Transaksi Voucher Game Online pada Retail store Alfamidi dan Website store Tokopedia yang terjadi dikota Malang. 2. Bagaimana Status Hukum Transaksi Voucher Game online Pandangan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kota Malang.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis sosiologis. Pendekatan yuridis sosiologis. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara dan dokumentasi. Adapun metode pengolahan datanya yakni dengan memerikasi data, klasifikasi, verivikasi, analisis, dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini diketahui Transaksi Voucher game online ini dimulai dari pembeli yang ingin memperoleh voucher dengan datang ke retail store alfamidi ataupun dengan cara mengakses website store tokopedia, para pihak sudah mengetahui tentang spesifikasi, cara transaksi dimulai dari datang langsung ke retail store alfamidi ataupun mengakses website store tokopedia sampai penyerahan voucher game online. Tentunya dengan kesepakatan atas spesifikasi yang telah disetujui sebelum waktu transaksi dimulai. Pandangan ulama majelis ulama Indonesia kota malang transaksi voucher game online yakni mubah artinya disejajarkan dengan jual beli yang lain yang sesuai dengan *syara'*

ABSTRACT

Muhammad Faizun Ghufron, 15220059, 2015 Analysis of Online Game Voucher Transactions at the Retail Store Alfamidi and Website Store Tokopedia The View of the Indonesian Ulema Council in Malang City. Thesis Department of Islamic Business Law, Faculty of Sharia, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor Dr. H. Abbas Arfan, Lc, M.H.

Keywords: Online Game Vouchers, Transactions, Indonesian Ulema Council.

The fatwa of the Indonesian Ulema Council (MUI) in view of addressing a problem is very important so that the people themselves fully understand the phenomenon of online gaming voucher transactions into a literature. then one of the current problems is the form of transactions that occur is the purchase of online game vouchers at retail stores and the webstore in order to compare transactions directly with virtual transactions. This is the object of study: Vouchers containing nominal Gold or Diamond (transaction tool at a particular game) which this game will be classified into the type of use and type of online game itself. The use of Gold or Diamond itself varies as an example, a developer (or developer, game (A) makes a game and the contents are weapon tools used to play because in games usually free weaponry is limited then we need to buy in-game transaction tools the price varies depending on the determination of the amount of the decisive developer.

Based on the background above, the formulation of the problem arises 1. How to Practice Game Online Voucher Transactions at Alfamidi Retail store and Tokopedia Website store that occur in Malang city. 2. How is the Legal Status of Online Game Voucher Transactions The views of Malang City Indonesian Ulama Council (MUI).

The approach method used in this study is a sociological juridical approach. Sociological juridical approach. Data collection methods used are interviews and documentation. The data processing method is by data verification, classification, verification, analysis, and conclusions.

The results of this study note that this online game voucher transaction starts from buyers who want to get vouchers by coming to Alfamidi retail stores or by accessing the Tokopedia Store website, the parties already know about specifications, how transactions are started from coming directly to Alfamidi retail stores or accessing websites store tokopedia until the submission of online game vouchers. Of course, with an agreement on the specifications that have been agreed upon before the transaction starts. The views of Indonesian Ulema Council of Ulama in Malang city, online game voucher transaction, that is *mubah*, means that it is aligned with other buying and selling in accordance with *syara* '.

مستلخص البحث

محمد فائز غفران، 15220059، 2015 م. " تحليل معاملة وصل اللعب الإنترنت في متجر التجزئة ألفاميدي ودكان المواقع توكوفيديا حسب فكرة مجلس العلماء إندونيسية لمدينة مالانج ". البحث الجامعي. قسم القانون التجاري الإسلامي، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور عباس أرفان الماجستير.

الكلمة الإشارية : وصل اللعب الإنترنت، معاملة، مجلس العلماء إندونيسية.

الفتوى من مجلس العلماء إندونيسية على فعلة المسألة مهم جدا لفهم المجتمع على وقيع معاملة وصل اللعب الإنترنت بشكل مطبوع. وإحدى من المسألة الموجودة يعني شكل بشراء وصل اللعب الإنترنت في متجر التجزئة ودكان المواقع لمقارنة بين المعاملة المباشرة وغير المباشرة. موضع البحث يعني الوصل بعدد الذهب والجوهر (آلة المعاملة)، أينما التصنيف منه على نوع الإستعمال ونوع اللعب. وكان الإستعمال متنوع، المثال يعني المطور يصنع اللعب الإنترنت وفيه الأسلحة الموجودة الكثيرة. وكان سلاح مستعمل مجان محددًا، إذا نشترى هذه الأسلحة بوسيلة هذه المعاملة. من خلفية البحث، فنجد أسئلة البحث يعني : (1) كيف تطبيق معاملة وصل اللعب الإنترنت في متجر التجزئة ألفاميدي ودكان المواقع توكوفيديا في مدينة مالانج، (2) كيف حكم معاملة وصل اللعب الإنترنت في متجر التجزئة ألفاميدي ودكان المواقع توكوفيديا حسب فكرة مجلس العلماء إندونيسية لمدينة مالانج. منهجية البحث المستخدمة لهذا البحث يعني مقارنة القانونية الإجتماعية. طريقة جمع البيانات يعني المقابلة والوثائق. طريقة عرض البيانات يعني تفتيش البيانات وتصنيف البيانات وتحقيق البيانات وتحليل البيانات والخلاصة.

الحاصل تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن هذه الصفقة الخاصة بقسيمة شراء الألعاب عبر الإنترنت تبدأ من المشترين الذين يرغبون في الحصول على قسائم عن طريق الوصول إلى متاجر بيع بالتجزئة في الفميدي أو عن طريق الوصول إلى موقع متجر Tokopedia ، أو الأطراف التي تعرف بالفعل عن المواصفات ، وكيف يتم بدء المعاملات من الوصول مباشرة إلى متاجر بيع بالتجزئة الفميدي أو الوصول إلى مواقع الويب قم بتخزين tokopedia حتى يتم تقديم قسائم الألعاب عبر الإنترنت. بالطبع ، مع اتفاق على المواصفات التي تم الاتفاق عليها قبل بدء المعاملة. إن آراء مجلس العلماء الإندونيسيين في مدينة أولاما في مدينة مالانج ، معاملات قسيمة الألعاب عبر الإنترنت ، والتي هي جائز ، تعني أنها تتماشى مع عمليات البيع والشراء الأخرى وفقًا لسيارا.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Transaksi adalah suatu kegiatan tukar menukar barang dengan barang lain dengan tata cara tertentu. Transaksi merupakan akad yang umum digunakan oleh masyarakat, karena dalam setiap pemenuhan kebutuhan masyarakat tidak bisa berpaling untuk meninggalkan akad ini. Definisi transaksi secara linguistik, transaksi berarti pertukaran sesuatu dengan sesuatu. Secara istilah, menurut madzhab Hanafiyah, transaksi adalah pertukaran hartadengan harta dengan menggunakan cara tertentu. Pertukaran harta dengan harta disini, diartikan harta yang memiliki manfaat serta terdapat kecenderungan manusia untuk menggunakannya, cara tertentu yang dimaksud adalah ijab dan qabul.¹

Dalam perdagangan secara Islam, dijelaskan bahwa transaksi ada yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda yang menjadi objek ketika terjadi transaksi atau tanpa menghadirkan benda tersebut dengan cara memesan dan harus dinyatakan sifat benda tersebut secara konkret, baik diserahkan secara langsung atau dikemudian hari sampai batas tertentu. Jual beli merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi yang mengandung unsur tolong menolong sesama manusia dan ketentuan hukumnya telah diatur dalam syari'at Islam. Al-Qur'an dan hadits telah memberikan batasan-batasan yang jelas mengenai ruang lingkupnya, khusus yang berkaitan dengan hal-hal yang diperbolehkan dan yang

¹ Muhammad, *Etika Bisnis Islami*, (Yogyakarta: UPP AMP Y K PN, 2004), 19.

dilarang. Allah telah menghalalkan jual beli yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik sesama manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya secara benar.²

Dalam era globalisasi dewasa ini perkembangan perekonomian suatu negara tidak hanya ditentukan oleh negara yang bersangkutan akan tetapi dengan sistem perekonomian global khususnya dalam bidang perdagangan internasional. Sejalan dengan itu pesatnya perkembangan suatu konteks permasalahan harus kita kaji pada beberapa kondisi yang mana menunjukkan relatifitas kemaslahatan yang bersifat umum tidak menjadi suatu hal yang tidak jelas dalam masyarakat, peran Majelis Ulama Indonesia (MUI) dalam pandangan mensikapi suatu masalah sangatlah penting agar masyarakat sendiri faham betul terhadap fenomena transaksi voucher game online ini kedalam sebuah literatur. maka salah satu permasalahan saat ini adalah bentuk transaksi yang terjadi adalah pembelian voucher game online pada retail store beserta webstore agar dapat membandingkan antara transaksi bersifat langsung dengan transaksi bersifat maya hal ini yang menjadi objek kajian adalah Voucher yang berisikan nominal Gold atau Diamond (alat transaksi pada sebuah game tertentu) yang mana game ini akan diklasifikasin pada jenis penggunaan dan jenis game online itu sendiri.

Penggunaan Gold atau Diamond sendiri beragam sebagai contoh gambaran, sebuah developer (atau pengembang, game (A) membuat game

² Muhammad Abdul Manan, *Teori dan Praktek Ekonomi Islam*, (Jakarta: Internusa, 1992), 162.

dan isinya adalah alat-alat persenjataan yang dipergunakan untuk bermain karena didalam game biasanya persenjataan yang gratis itu terbatas maka kita perlu membeli alat transaksi didalam game tersebut harganya beragam tergantung penentuan besaran atas developer yang menentukan. Hal yang sering terjadi transaksi pada transaksi voucher game ini adalah pada jenis game online atau game yang dimainkan dengan menyambung internet dan dapat bermain dengan orang yang sama-sama aktif pada waktu itu.

Pada permasalahan kali ini yang menjadi titik temu adalah konsep transaksi voucher game online yang Bahwa belum ditemukan implikasi hukum yang bersifat menjawab atas fenomena transaksi voucher ini pada syari'at islam, sehingga pengidentifikasian masalah diharapkan menjawab serta melibatkan tokoh masyarakat yang berpengaruh. dalam tradisi perdagangan jual beli dikenal beberapa bentuk transaksi yang status hukumnya dalam perdagangan Islam berbeda dengan bentuk lain baik secara fisik dan kemaslahatan yang bersifat luas agar menciptakan masyarakat yang peka pada fenomena disekitar, berangkat dari belum adanya jawaban itulah sehingga muncul permasalahan apa sebenarnya status hukum transaksi voucher game online ini pada ranah dintinjau dari pandangan MUI kota malang. Proses pendekatan secara syariat memang harus runtut sehingga menghasilkan pengetahuan yang ideal diketahui bersama, sehingga penulis melakukan penelitian skripsi dengan judul **“Analisis Transaksi Voucher Game Online Pada Retail Store Alfamidi**

Dan Website Store Tokopedia Pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, penulis dapat menemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimana Praktek transaksi voucher game online pada retail store alfamidi dan website store tokopedia yang terjadi dikota malang.?
2. Bagaimana transaksi voucher game online pandangan Majelis Ulama Indonesia (MUI) kota malang.?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mencapai suatu hasil yang sesuai dan tepat maka setiap penulisan memerlukan adanya suatu tujuan, Adanya penulisan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menjelaskan kondisi Praktek Transaksi Voucher Game Online pada Retail store Alfamidi dan Website store Tokopedia yang terjadi dikota Malang.
2. Mendeskripsikan Status Hukum Transaksi Voucher Game online Pandangan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan penelitian skripsi ini diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dalam penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu, khususnya dalam ilmu hukum.

Yakni seperti:

- a. Digunakan sebagai pelatihan untuk dapat mengembangkan keilmuan dan ketrampilan membaca yang efektif.
 - b. Digunakan sebagai bahan acuan terhadap penelitian selanjutnya dalam bidang kajian yang sama.
 - c. Menambah wawasan dan memperluas pengetahuan tentang status hukum Transaksi Voucher Game online.
 - d. Sebagai wujud kontribusi dalam perkembangan keilmuan yang berhubungan dengan fiqh muamalah islam tentunya pada transaksi Voucher game online yang dibandingkan pada retail store berbasis fisik dan maya.
 - e. Mengetahui implikasi permasalahan yang terjadi dan menambah wawasan atas jawaban dari permasalahan tersebut.
2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, di dalam penulisan penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sesama :

- a. Bagi Masyarakat
 1. Memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya pengguna Game online agar mengenal muamalah islam ketika dihadapkan pada permasalahan kontemporer yakni transaksi Voucher Game online.

2. Memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat dalam hal status hukum Transaksi Voucher Game online.
- b. Bagi mahasiswa hukum bisnis syariah
1. Dapat menjadi rujukan ketika mendapatkan persoalan yang subjeknya tentang Transaksi yang berhubungan dengan Game online.
 2. Dapat menambah khasanah keilmuan dalam menempuh studi.

E. Definisi Operasional

Untuk mempermudah pemahaman penulis dalam penelitian skripsi ini, maka perlu kiranya dijabarkan beberapa definisi dalam penelitian ini, yakni :

1. Transaksi voucher game online

Voucher game online yang dimaksudkan adalah cara satu-satunya untuk penggiat game atau pemain didalam sebuah platform game memperoleh atau membeli alat-alat perlengkapan game dengan membeli voucher tersebut lalu diturkarkan sejumlah *diamond* atau *gold* (sebutan alat transaksi dalam sebuah game) yang mana bisa digunakan sesuai dengan peruntukannya.

2. *Retail store* dan *website store*

Retail store dan *website store* yang dimaksudkan adalah tempat ditujukanya pembelian voucher game online yang mana memperolehnya berbeda cara, *Retail store* (pasar eceran ataupun toko beli barang berupa satuan dalam penelitian ini Alfamidi)

sedangkan *website store* (pasar berbasis digital ataupun disebut *website* sebuah platform memperoleh sebuah barang tanpa datang langsung menemui penjual cukup dengan mengakses laman Tokopedia) sehingga kedua hal tersebut yang menjadi subjek penelitian ini.

3. Pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang

Adapun pandangan MUI Kota Malang yang dimaksudkan adalah memberikan jawaban atas permasalahan transaksi voucher game online ini untuk kemudian bisa menjawab permasalahan yang ada.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih mempermudah dalam pembahasan masalah secara garis besar terhadap penyusunan skripsi ini maka penulis menyusun dalam lima bab, yang masing-masing bab dibagi dalam sub-sub, dengan perincian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah yang menjadi awal permasalahan serta menjadi landasan dalam penulisan penelitian ini serta berisi deskripsi pentingnya masalah yang akan diteliti, kemudian rumusan masalah yang diangkat dalam skripsi ini, yakni beberapa permasalahan yang diteliti dalam skripsi ini.

Selanjutnya berisi tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dengan diadakannya penelitian ini, kemudian definisi operasional yang menjelaskan beberapa definisi agar lebih mudah dalam memahami makna dalam judul proposal ini. Setelah itu berisikan tentang sistematika pembahasan yang bertujuan untuk mempermudah didalam melakukan penulisan penelitian ini.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang penelitaian terdahulu yang berfungsi sebagai pembeda penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian selanjutnya membahas tentang kajian pustaka dimana dalam bagian ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan konsep jual beli menurut islam, akad-akad muamalah, voucher game online pada perspektif literature, dan yan paling pokok adalah status dan juga praktek dan piranti aturan bisa akad transaksi tersebut dapat terjadi, serta membahas tentang aturan fatwa MUI yang mana hal ini menjadi rujukan penting, sebagai bahan untuk menganalisis data yang diperoleh dari lapangan, seperti penemuan hukum, kasus yang terjadi ataupun suatu hal yang baru.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab tiga ini berisi tentang metodologi dalam melakukan penelitian ini yang selanjutnya berisikan tentang jenis penelitaian dimana letak penelitian ini bersifat empiris, pendekatan penelitian dalam

penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis hukum sosiologis, selanjutnya lokasi penelitian ini bertempat di kota malang.

Selanjutnya berisikan tentang jenis dan sumber data dimana sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini di dapatkan dengan cara wawancara langsung kepada pihak dewan fatwa MUI kota Malang, selanjutnya berisikan tentang metode pengumpulan data, dimana dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik terjun langsung ke lokasi penelitian, selanjutnya mengenai metode pengolahan data dimana data yang diperoleh dari lapangan kemudian diolah dengan cara analisis kasus yang ada, metode penelitian ini bertujuan agar bisa dijadikan pedoman dalam melakukan kegiatan penelitian, agar dihasilkan penelitian yang ideal dan dapat memperoleh hasil yang tepat.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian serta pembahasan dalam penelitian ini pada bagian awal dibahas mengenai gambaran umum lokasi penelitian dimana dalam penelitian ini bertempat di MUI Kota Malang, Selanjutnya membahas mengenai permasalahan transaksi voucher game online pada gambaran ruang sisi prakteknya , kemudian membahas tentang bagaimana tinjauan Dewan Fatwa MUI Kota Malang memberikan gambaran implikasi status hukum transaksi voucher game online serta pada bab ini akan disajikan data-data hasil wawancara dan *study literature*, tentu saja menjawab masalah-masalah yang telah dirumuskan.

Bab V Penutup

Merupakan bab terakhir berisi tentang kesimpulan serta saran dimana dalam kesimpulan ini berisikan jawaban singkat terhadap rumusan yang telah ditetapkan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Agar mewujudkan penelitian yang ideal dan runtut penulis perlu mengemukakan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan transaksi voucher game online ini. Penelitian terdahulu dimaksudkan menjadi bagian terpenting dalam penelitian skripsi, hal ini untuk menunjang agar peneliti dapat menelaah permasalahan yang belum terjawab pada penelitian sebelumnya khususnya pada transaksi voucher game online ini pada pandangan MUI Kota Malang, serta dapat dijadikan khasanah keilmuan dan juga pandangan atau acuan agar penelitian ini memiliki ciri khas dari penelitian sebelumnya sehingga penulis terhindar dari tindakan seperti plagiasi, duplikasi dan repetisi, dengan adanya penelitian terdahulu juga untuk menjaga orisinalitas penelitian skripsi. Adapun penelitian terdahulu yang dimaksud sebagai berikut :

- a. Skripsi oleh Mela Melani, Tahun 2017, mahasiswa Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah Dan Hukum, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung. Yang berjudul **“Analisis Jual Beli Akun Game Online, Clash Of Clans Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, (studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah Dan Hukum IAIN Raden Intan Lampung)”**. Penelitian ini adalah penelitian empiris normatif

atau penelitian lapangan yang berfokus kepada kasus dilapangan yang dianalisis menggunakan teori yang ada yakni seputar jual beli. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian kami adalah pada tema penelitian yakni game online serta pada jual belinya, adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian kami adalah pada objek jual beli yang diteliti, pada penelitian ini berfokus pada jual beli akun game online, akan tetapi pada penelitian kami, berfokus pada jual beli voucher gamenya.³

Hasil dari penelitian ini adalah transaksi jual beli akun game online tinjauan hukum Islam adalah boleh, karena dalam transaksinya tidak mengandung *Gharar*, *riba*, atau Perjudian, sedangkan dalam hukum positif juga diperbolehkan karena tidak menimbulkan kerugian bagi konsumen.

- b. Skripsi karya Arif Yusuf, Tahun 2018, mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, dengan judul **“Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Budi Bodong Traitor Purwokerto)”**. Penelitian ini adalah penelitian empiris normatif atau penelitian lapangan yang dilakukan di Budi Bodong Traitor Purwokerto, dimana dalam penelitian ini membenturkan kasus yang ada dengan teori jual beli, adapun persamaan penelitian ini dengan

³Mela Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online, Clash Of Clans Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah Dan Hukum UIN Raden Intan Lampung)*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017).

penelitian kami adalah pada objek jual beli yang menjadi fokus penelitian, dimana penelitian ini berfokus kepada jual beli akun game online, akan tetapi penelitian kami berfokus kepada jual beli Voucher yang digunakan didalam game online tersebut.⁴

Hasil Penelitian ini adalah jual beli akun game online ini adalah jual beli tersebut telah memenuhi syarat jual beli dalam hukum Islam, dimana penjual telah menjelaskan tentang spesifikasi objek jual beli yang akan di transaksikan, serta dalam proses ijab qabulnya penjual dan pembeli bertemu langsung dalam proses transaksinya.

- c. Penelitian Oleh Dedy Ardian, Tahun 2018, Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, dengan judul **“Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Game Online Jenis *Rising Force Classic*”**. Penelitian ini merupakan penelitian pustaka atau normatif yang berfokus kepada penelitian dengan teroi-teori yang ada kemudian dinalisis berdasarkan masalah yang di dapatkan, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian kami adalah pada jenis penelitain dan pada objek yang menjadi fokus penelitian, adapun persamaannya adalah pada transaksi yang menggunakan sistem online yang berkaitan dengan game online ataupun berkaitan dengan alat yang digunakan untuk menunjangnya.⁵

⁴Arif Yusuf, *Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Budi Bodong Traiton Purwokerto)*. (Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Tahun 2018).

⁵Dedy Ardian, *Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Game Online Jenis *Rising Force Classic**, (Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2018)

Adapun hasil penelitan yang didapatkan didalam penelitian ini adalah jual beli game onine jenis *rissing force classic* adalah tidak sah, sebab barang yang diperjual belikan adalah bukan milik si penjual serta objek yang diperjual belikan adalah merupakan suatu pemborosan sehingga menyalahi kaidah atau aturan dalam hukum Islam yang ada.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun, PT	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1	Mela Melani, Analisis Jual Beli Akun Game Online, Clash Of Clans Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, (studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah Dan Hukum IAIN Raden Intan	Diketahui bahwa hasil dari penelitian ini adalah transaksi jaul beli akun game online tinjauan hukum Islam adalah boleh, karena dalam transaksinya tidak mengandung <i>Gharar, riba,</i> atau Perjudian, sedangkan dalam hukum positif juga diperbolehkan karena tidak menimbulkan kerugian bagi konsumen.	-Penelitian Empiris atau penelitian lapangan. -Meneliti tentang game online.	-Penelitian bertempat di Lampung. -Meneliti tentang jual beli akun game online.	-Menganalisis bagaimana transaksi voucher game online pada retail store alfamidi dan toko pedia pandangan Majelis Ulama Kita Malang.

	Lampung). 2017, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung				
2	Arif Yusuf, Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Budi Bodong Traitor Purwokerto) Tahun 2018, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.	Hasil Penelitian ini adalah jual beli akun game online ini adalah jual beli tersebut telah memenuhi syarat jual beli dalam hukum Islam, diamn penjual telah menjelaskan tentang spesifikasi objek jual beli yang akan di transaksikan, serta dalam proses ijab qabulnya penjual dan pembeli bertemu langsung dalam proses transaksinya.	-Penelitian Empiris atau penelitian lapangan. -Meneliti tentang game online.	-Lokasi Penelitian bertempat di Budi Bodong Taitor Purwokertp -Meneliti tentang jual beli akun game online.	-Menganalisis bagaimana transaksi voucher game online pada retail store alfamidi dan toko pedia pandangan Majelis Ulama Kita Malang.

3	<p>Dedy Ardian, Tinjauan <i>Fiqh Muamalah</i> Terhadap Jual Beli Game Online Jenis <i>Rising Force Classic</i>, Tahun 2018, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.</p>	<p>Hasil penelitan yang didapatkan didalam penelitian ini adalah jual beli game online jenis <i>rissing force classic</i> adalah tidak sah, sebab barang yang diperjual belikan adalah bukan milik si penjual serta objek yang diperjual belikan adalah merupakan suatu pemborosan sehingga menyalahi kaidah atau aturan dalam hukum Islam yang ada.</p>	<p>-Penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan normatif.</p>	<p>Menggunakan pendekatan Hukum umum, atau yuridis. -Objek penelitian berupa jual beli online game rising force classic</p>	<p>Menganalisis bagaimana pandangan mui terhadap fenomena transaksi voucher game online.</p>
---	---	--	---	---	--

B. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Transaksi Dalam Islam

a. Pengertian transaksi

Transaksi, jual beli atau *bai'* secara bahasa adalah tukar menukar harta dengan harta yang lain untuk memiliki dan memberi kepemilikan, sedangkan menurut istilah jual beli atau *bai'* adalah transaksi tukar menukar materi yang memberikan konsekuensi kepemilikan barang secara permanen.⁶ Pengertian yang lain mengeni jual beli atau perdagangan secara kebahasaan yang lain juga berarti menjual atau mengganti.⁷

Menurut pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *ba'i* ialah jual beli petukaran antara benda dengan uang, atau benda dengan benda.⁸ Pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa jual beli menurut pasal tersebut adalah tukar menukar apa saja, baik antara uang dengan barang maupun barang dengan barang dan lain sebagainya.

Imam Taqiyuddin mendefinisikan jual beli adalah tukar menukar harta, saling menerima, dapat dikelola (*tasharruf*) dengan ijab dan qabul, dengan cara yang sesuai dengan Islam.⁹ Tetapi

⁶Tim Laskar pelangi, *Metodelogi Fiqih Muamalah Diskursus Metodologis Konsep Interaksi Sosial-Ekonomi*, (Kediri: Lirboyo Press, 2013), 3.

⁷Abdul Rahman Ghazali, Ghufroon Ihsan, Sapiudin Shidiq, *Fiqih Muamalat*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), 67.

⁸Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Kencana, 2012), 101.

⁹Imam Taqiyuddin Aby Bakrin Muhammad Al Husaain, *Kifayatul Akhyar*, Juz II, (Bandung: CV. Alma'arif), 29.

menurut Sayid Sabiq mengartikan jual beli (al-bai'‘i) menurut bahasa adalah tukar menukar secara mutlak.¹⁰

Jual beli adalah merupakan suatu perjanjian timbal balik dalam mana pihak yang satu (penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedang pihak lainnya (pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut. Barang yang menjadi objek jual beli harus cukup tertentu, setidaknya tidaknya dapat ditentukan wujud dan jumlahnya pada saat ia akan diserahkan hak miliknya kepada pembeli.¹¹

Di dalam Hadis yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah, Rosulullah bersabda bahwa jual beli itu bisa terjadi dan sah hukumnya apabila masing-masing pihak (penjual dan pembeli) itu saling ridho atas transaksi tersebut. Akan tetapi sifat saling ridho ini tetap dibatasi oleh koridor-koridor hukum Islam, misalnya keharaman riba tidak bisa dihapus dengan keridhoan masing-masing pihak.

حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ مُحَمَّدٍ، عِنْدَ أَوْدِ بْنِ صَالِحٍ الْمَدَنِيِّ، عَنْ أَبِيهِ، قَالَ: سَمِعْتُ أَبَا سَعِيدٍ الْخُدْرِيَّ، يَقُولُ

لُ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «إِنَّمَا الْبَيْعُ عِنْتَرَا ضِ

Artinya: Telah menceritakan kepada kami [Al Abbas bin Al

Walid Ad Dimasyqi] berkata, telah menceritakan kepada kami

¹⁰Sayid Sabiq, *Fiqh As-Sunnah, Juz 3*, (Beirut: Dar Al-Fikr, 1981),126.

¹¹R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 1989),1.

[Marwan bin Muhammad] berkata, telah menceritakan kepada kami [Abdul Aziz bin Muhammad] dari [Dawud bin Shalih Al Madini] dari [Bapaknya] berkata; aku mendengar [Abu Sa'id] ia berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "bahwasanya jual beli berlaku dengan saling ridla".¹²

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ulama mazhab tersebut dapat diambil intisari bahwa:

- 1) Jual beli adalah akad *mu'awadhah*, yakni akad yang dilakukan oleh dua pihak, dimana pihak pertama menyerahkan barang dan pihak kedua menyerahkan imbalan, baik berupa uang maupun barang.
- 2) Syafi'iyah dan Hanabilah mengemukakan bahwa objek jual beli bukan hanya barang (benda); tetapi juga manfaat, dengan syarat tukar menukar berlaku selamanya, bukan untuk sementara. Dengan demikian, *ijarah* (sewa menyewa) tidak termasuk jual beli karena manfaat digunakan untuk sementara, yaitu selama waktu yang ditetapkan dalam perjanjian. Demikian pula *i'arah* yang dilakukan timbal balik (saling pinjam), tidak termasuk jual beli, karena pemanfaatannya hanya berlaku sementara waktu.¹³

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa jual beli adalah aktifitas penjual dan pembeli, dimana seorang penjual

¹²Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah, Juz 2, Hadis Nomor 2185*, (Cairo: Dar Ihya' al kutub al arabiyah, 1905), 737.

¹³Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: AMZAH, 2015), 175-177.

menyerahkan barangnya kepada si pembeli setelah itu keduanya bersepakat untuk terhadap barang tersebut, kemudian pembeli menyerahkan sejumlah uang sebagai imbalan atas barang yang diterimanya, yang dimana penyerahan dilakukan oleh kedua belah pihak dengan didasarkan atas rela sama rela. Sehingga dapat dipahami bahwa pengertian jual beli adalah kesepakatan tukar menukar antara uang dengan barang, ataupun barang dengan barang yang dapat ditasharufkan, disertai dengan penukaran hak kepemilikandari yang satu ke yang lain secara sukarela sesuai dengan ketentuan Islam.

Dan dari berbagai pengertian jual beli tersebut di atas, terdapat beberapa kesamaan pengertian jual beli, antara lain:

1. Jual beli dilakukan oleh dua orang (dua pihak) yang saling melakukan kegiatan tukar-menukar.
2. Tukar-menukar tersebut atas suatu harta (barang). Atau sesuatu yang dihukumi sebagai harta yang seimbang nilainya.
3. Adanya perpindahan kepemilikan antara pihak yang melakukan transaksi tukar-menukar harta tersebut.
4. Dilakukan dengan cara tertentu / wajah tertentu, yang dibenarkan oleh hukum syara'¹⁴

b. Hukum Jual Beli

¹⁴Dimyaudin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, Pustaka Pelajar, 2008), 69.

Jual beli pada dasarnya merupakan akad yang diperbolehkan, hal ini berdasarkan atas dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an, Hadits dan Ijma' Ulama. Diantara dalil yang membolehkan praktik akad jual beli adalah sebagaiArtinya : dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Ayat tersebut menjelaskan tentang dasar kehalalan (kebolehan) hukum jual beli dan keharaman (menolak) riba.Allah SWT adalah dzat yang maha mengetahui atas hakikat persoalan kehidupan. Maka, jika dalam suatu perkara terdapat kemaslahatan, maka akan diperintahkan untuk dilaksanakan. Sebaliknya jika menyebabkan kemudharatan, maka Allah SWT akan melarangnya. Dan dalam ayat lain yang artinya: Artinya: bukanlah suatu dosa bagimu mencari karunia dari tuhanmu. Ayat di atas menunjukkan keabsahan menjalankan usaha guna mendapatkan anugerah Allah SWT. dan dalam konteks jual beli, ia merupakan akad antara dua pihak guna menjalankan usaha dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup, karena pada dasarnya manusia saling membutuhkan. Dengan demikian legalitas operationalnya mendapatkan pengakuan dari syara'.Para ulama juga sepakat (ijma') atas kebolehan akad jual beli. Ijma' ini memberikan hikmah bahwa kebutuhan manusia sering berhubungan dengan sesuatu yang ada dalam kepemilikan orang lain, dan kepemilikan tersebut tidak akan diberikan begitu saja tanpa adanya kompensasi yang harus diberikan. Maka, dengan

di syariatkan-nya jual beli merupakan cara mewujudkan pemenuhan kebutuhan manusia tersebut. Karena pada dasarnya, manusia tidak akan bisa hidup tanpa bantuan dari orang lain. Dan berdasarkan dalildalil tersebut, maka jelas sekali bahwa pada dasarnya praktik/akad jual beli mendapatkan pengakuan syara' dan sah untuk dilaksanakan dalam kehidupan manusia.¹⁵

c. Rukun dan Syarat Jual Beli

Menurut Imam Nawawi dalam *syarah al-Muhadzab* rukun jual beli meliputi tiga hal, yaitu: harus adanya akid (orang yang melakukan akad), ma'qud alaihi (barang yang diakadkan) dan shighat, yang terdiri atas ijab (penawaran) qabul (penerimaan).

- 1) *Akid* adalah: pihak-pihak yang melakukan transaksi jual beli, yang terdiri dari penjual dan pembeli. Baik itu merupakan pemilik asli, maupun orang lain yang menjadi wali / wakil dari sang pemilik asli. Sehingga ia memiliki hak dan otoritas untuk mentransaksikanya.
- 2) *Ma'qud 'Alaihi* (obyek akad). Harus jelas bentuk, kadar dan sifat-sifatnya dan diketahui dengan jelas oleh penjual dan pembeli. Jadi, jual beli barang yang samar, yang tidak dilihat oleh penjual dan pembeli atau salah satu dari keduanya, maka dianggap tidak sah. Imam Syafi'i telah mengatakan, tidak sah jual beli tersebut karena ada unsur penipuan. Para Imam tiga

¹⁵Taqiyuddin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar*, (CV Bina Iman, 1995), 535.

dan golongan ulama madzhab kita juga mengatakan hal yang serupa. Artinya: dari Abu Hurairah, ia berkata, “Nabi telah melarang memperjual belikan barang yang mengandung tipu daya. (riwayat Muslim dan lainnya).

- 3) *Shighat (ijab dan qabul)* :Ijab adalah perkataan dari penjual, seperti “aku jual barang ini kepadamu dengan harga sekian”. Dan qabul adalah ucapan dari pembeli, seperti “aku beli barang ini darimu dengan harga sekian”. Dimana, keduanya terdapat persesuaian maksud meskipun berbeda lafaz seperti penjual berkata “aku milikkan barang ini”, lalu pembeli berkata “aku beli” dan sebaliknya. Selain itu tidak terpisah lama antara ijab dan qabulnya, sebab terpisah lama tersebut membuat boleh keluarnya (batalnya) qabul tersebut¹⁶

d. Jual Beli Yang Dilarang (fasid/batil)

Jual beli batil adalah akad yang salah satu rukun dan syaratnya tidak terpenuhi dengan sempurna, seperti penjual yang bukan berkompeten, barang yang tidak bisa diserahterimakan dan sebagainya. Sedangkan jual beli yang fasid adalah akad yang secara syarat rukun terpenuhi, namun terdapat masalah atas sifat akad tersebut, seperti jual beli majhul yaitu jual beli atas barang yang spesifikasinya tidak jelas. Menurut mayoritas ulama, kedua

¹⁶Sulaiman Rasjid, *Fiqih Islam*, cet. XLIX (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010),280.

akad ini dilarang serta tidak diakui adanya perpindahan kepemilikan.¹⁷

2. Game Online

Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*" game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer , biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer* , meskipun *single-player* game online yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.

a. Jenis Jenis Game Online

1) Point Blank

Point Blank merupakan sebuah *Online First Person ShootingGame* dengan tingkat realistik tinggi. Point Blank adalah merupakan sebuah game atau permainan komputer yang bergenre FPS atau tembak menembak yang dimainkan secara online.

Point Blank atau biasa disebut dengan istilah PB merupakan sebuah game dengan menggunakan media online didalam memainkan game tersebut, point blank tersebut bergenre tembak menembak ataupun berberang yang dimainkan secara

¹⁷Dimyaudin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah* Pustaka Pelajar, 2008), 82.

online dengan musuh yang online juga. Point blank sendiri dikembangkan oleh *Zepetto* yang berasal Korea Selatan dan kemudian dipublikasikan atau dikembangkan oleh NCSOFT. Saat ini point blank sendiri telah memiliki server di beberapa negara di dunia seperti Thailand, Rusia termasuk didalamnya di Indonesia.¹⁸

Point Blank sendiri mulai diperkenalkan di Indonesia pada April 2009 dengan menawarkan banyak fitur menarik didalam game tersebut membuat point blank menjadi salah satu game favorit. Dalam game point blank terdapat beberapa pemain atau biasa disebut dengan *Trooper*. Dalam game ini terdapat dua kubu yang berseteru atau berperang, yaitu *CT Force* dan *Free Rebels*. Setiap *Trooper* dapat bermain sebagai *CT Force* maupun *Free Rebels* sesuai selera masing-masing.¹⁹

2) Mobile Legend

Mobile Legend Bang Bang atau MLBB adalah salah satu produk mobile game yang dihadirkan di Indonesia lebih dahulu dan langsung menjadi salah satu game favorit fans dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang tidak perlu menggunakan komputer didalam proses memainkannya, melainkan game tersebut dapat dioperasikan dengan *smartphone* saja.²⁰

¹⁸<https://www.pointblank.id/Profil.bit>. (diakses 10 Juni 2019).

¹⁹<https://www.pointblank.id/Profil.bit>. (diakses 10 Juni 2019).

²⁰<https://twitter.com/mobilelegendsol-Profil>. (diakses 11 Juni 2019)

Spesifikasi Mobile Legend Bang Bang yang cenderung memiliki ringan serta dapat dimainkan pada *smartphone* dengan spesifikasi standar sekalipun memudahkan fans mengakses realitas kreatif dalam dunia digital. Karakteristik MLBB yang kompetitif, mempertemukan pemain secara real time dalam sebuah arena permainan *virtual*, menjadikan MLBB game yang paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran file yang sangat ringan yaitu sekitar 194 MB dan hanya memerlukan memori akses yang sangat rendah, sebesar 1GB RAM, menjadi lain alasan mengapa MLBB begitu diminati.

3) PUBG (PlayerUnknown's Battleground)

PlayerUnknown's Battlegrounds adalah sebuah permainan dengan genre battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim.

PlayerUnknown's Battlegrounds diluncurkan di Steam pada bulan Maret 2017. Walaupun belum genap satu tahun, tapi permainan ini telah membuat rekor baru, ada sekitar 877.844 pemain yang daring secara bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2017 di platform Steam. Angka ini mengalahkan rekor jumlah

pemain Dota 2 dalam waktu bersamaan yang hanya mencapai 842.919.

Di Playstore, permainan ini telah dimainkan sebanyak lebih dari 50 juta pengguna Android seluruh dunia. Spesifikasi ponsel pintar untuk memainkan PUBG adalah 2Gb/16Gb (versi lite) tetapi disarankan 4Gb/64Gb dan 6Gb/128Gb (versi asli).²¹

3. Deskripsi Voucher Game Online

a. Cara Transaksi Menurut Alfamidi

Berikut ini adalah langkah-langkah top up lewat tunai di Alfamidi yaitu.²²

1. Buka website.
2. Pilih game yang kredit game-nya mau dibeli.
3. Masukkan ID Pengguna, pilih Denominasi (voucher cuma tersedia dalam denominasi tertentu), dan pilih channel pembayaran Tunai di Gerai Retail Alfamidi.
4. Lalu masukkan email dan pilih Konfirmasi.
5. Lakukan pembayaran dengan ikuti petunjuk-petunjuk yang dikirim ke email.

b. Cara Transaksi Menurut Tokopedia

Berikut ini adalah langkah-langkah top up lewat tunai di Tokopedia.²³

²¹ <https://twitter.com/PubGM-Profil.html> (diakses pada 10 Juni 2019)

²² Bobby, <https://www.moneysmart.id/unipin-voucher-game-online/> diakses tanggal 20 Mei 2019.

²³ <https://www.tokopedia.com/blog/bagaimana-cara-beli-voucher-game-lewat-internet/>, diakses tanggal 20 Mei 2019.

1. Akses Halaman Pulsa
2. Pilih Button Voucher Game.
3. Tentukan penyedia layanan game online dan nominal voucher yang akan dibeli. Klik tombol Lanjut
4. Akan muncul detail pembayaran. Klik Lanjut
5. Pilih metode pembayaran, lalu klik Lanjut
6. Lakukan pembayaran sesuai dengan metode yang sudah dipilih
7. Setelah transaksi berhasil, voucher game akan kamu terima via SMS atau email. Kamu juga bisa melihat voucher game di halaman Daftar Transaksi atau Order List.

4. Deskripsi Retail Store dan Webstore

- a. Retail Bisnis meliputi seluruh aktivitas yang melibatkan penjualan barang dan jasa langsung pada konsumen eceran (retailing) adalah semua kegiatan yang terlibat dalam penjualan barang atau jasa secara langsung kepada konsumen akhir untuk penggunaan pribadi dan bukan penggunaan bisnis Retailing (bisnis eceran) merupakan pihak yang menjual barang atau jasa langsung kepada para konsumen, baik untuk pemakaian pribadi ataupun rumah tangga Retailing merupakan tahapan terakhir dalam suatu channel distribusi, yang membentuk bisnis dan orang-orang yang terlibat di dalam suatu pergerakan fisik dan transfer kepemilikan barang atau jasa dari produsen kepada konsumen.²⁴ Dalam

²⁴<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132319413/pendidikan/MODUL+RETAIL+BAGIAN+1+-+PENDAHULUAN.pdf> (diakses 10 Juni)

suatu channel distribusi, retailing memainkan suatu peranan penting sebagai penengah antara para produsen,agen dan para suplier lain dan para konsumen akhir. Retailer mengumpulkan berbagai jenis barang dan jasa dari berbagai sumber dan menawarkannya kepada konsumen Retailing tidak harus melibatkan suatu toko. Mail order atau telepon order, penjualan langsung ke konsumen di rumah-rumah dan kantor, mesin-mesin penjaja termasuk dalam skope retailing.

b. Website Store

Website store atau disebut *e-commerce* (sebuah laman digital tempat bertemunya pengguna internet) dapat diartikan sebagai konsep penerapan *e-bussines* (sebuah cara bisnis melalui sambungan internet sebagai penghubung antara pengguna dengan pengguna lain) sebagai strategi jual-beli barang dan jasa melalui jaringan elektronik dan biasanya melibatkan transaksi data elektronik, sistem manajemen otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis. Hal ini disebabkan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi baik dalam segi efisiensi serta keamanannya, sehingga memunculkan ide-ide gagasan untuk menjadikan teknologi informasi itu sebagai media untuk melakukan pemasaran, promosi, bahkan transaksi data yang dianggap bisa lebih efisien dan mempermudah transaksi jual-beli, *e-commerce* juga sebuah perangkat lunak terintegrasi oleh beberapa aplikasi untuk menjangkau keamanan yang lebih bersaing berikut ini :

- a. E-mail dan Messaging
- b. Content Management Systems
- c. Dokumen, spreadsheet, database
- d. Akunting dan sistem keuangan
- e. Informasi pengiriman dan pemesanan
- f. Pelaporan informasi dari klien dan enterprise
- g. Sistem pembayaran domestik dan internasional
- h. Newsgroup
- i. On-line Shopping
- j. Conferencing
- k. Online Banking



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan kerangka berfikir secara komprehensif mendalam untuk mencapai suatu taraf sebuah kajian pengetahuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporan.²⁵ Istilah metodologi berasal dari kata metode yang berarti jalan, namun demikian menurut kebiasaan metode dirumuskan dengan kemungkinan- kemungkinan suatu tipe yang dipergunakan dalam penelitian dan penilaian.²⁶

Untuk memperoleh kebenaran data yang dipercaya, maka suatu penelitian harus menggunakan metode yang tepat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Penelitian pada hakikatnya merupakan suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Suatu penelitian secara umum juga diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Soerjono Soekanto, penelitian hukum adalah: “Suatu kegiatan ilmiah, yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari sesuatu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan jalan menganalisisnya. Disamping itu, juga diadakan pemeriksaan yang mendalam terhadap faktor hukum tersebut, untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan

²⁵ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), 1

²⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 1981), 5

atas permasalahan-permasalahan yang timbul di dalam gejala yang bersangkutan.”²⁷

Pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini telah dilakukan untuk mendukung penulisan ini sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Dalam upaya pengumpulan data tersebut, metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian yuridis empiris yang dengan kata lain adalah jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat di sebut pula dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataannya di masyarakat.²⁸ Atau dengan kata lain yaitu suatu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sebenarnya atau keadaan nyata yang terjadi di masyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta- fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data yang dibutuhkan terkumpul kemudian menuju kepada identifikasi masalah yang pada akhirnya menuju pada penyelesaian masalah.²⁹ penelitian ini termasuk kedalam penelitian empiris, karna peneliti ingin mengetahui bagaimana analisis transaksi voucher game online pada retail store alfamidi dan toko pedia pandangan MUI Kota Malang.

²⁷Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, 43.

²⁸Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktik*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), 15.

²⁹Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktik*, 16.

B. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis sosiologis. Pendekatan yuridis sosiologis adalah mengidentifikasi dan mengkonsepsikan hukum sebagai institusi sosial yang riil dan fungsional dalam sistem kehidupan yang nyata.³⁰ Pendekatan yuridis sosiologis adalah menekankan penelitian yang bertujuan memperoleh pengetahuan hukum secara empiris dengan jalan terjun langsung ke obyeknya.

C. Lokasi Penelitian

1. Kantor Sekretariat Majelis Ulama Indonesia (MUI), Jl. Tangkuban Perahu No.1 B Kota Malang.
2. Jl. Raya Bandulan No.25b, Bandulan, Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146.

D. Jenis dan Sumber Data

- a. Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama yang terkait dengan permasalahan yang akan dibahas. Sumber data diperoleh dari lapangan secara langsung dengan wawancara kepada:
 - 1) Dewan Fatwa MUI Kota Malang (KH. Chamzawi)
 - 2) Komisi pendidikan dan fatwa (Drs. H.M Qusyairi M,Pd.)
 - 3) Kepala Toko Alfamidi Jalan Bandulan No.25b, Bandulan, Sukun, Kota Malang (Raharja)

³⁰ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, 51

4) Kasir Toko Alfamidi Jalan Gatot Subroto No.69, Kota Malang
(moeslim)

b. Data Sekunder adalah data-data yang diperoleh dari buku- buku sebagai data pelengkap sumber data primer. Sumber data sekunder penelitian ini adalah data data yang diperoleh dengan melakukan kajian pustaka seperti buku- buku ilmiah, hasil penelitian dan sebagainya.³¹ Data sekunder mencakup dokumen- dokumen, buku, hasil penelitian yang berwujud laporan dan seterusnya.³²

E. Metode Pengumpulan Data

Pada bagian ini peneliti mendapatkan data yang akurat dan otentik karena dilakukan dengan mengumpulkan sumber data baik data primer maupun data sekunder, yang disesuaikan dengan pendekatan penelitian. Teknik pengumpulan data primer dan data sekunder yang digunakan adalah:

1. Wawancara Langsung

Wawancara adalah situasi peran antara pribadi bertatap muka, ketika seseorang yakni pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh jawaban yang relevan dengan masalah penelitian kepada responden.³³ Wawancara langsung dalam pengumpulan fakta sosial sebagai bahan kajian ilmu hukum empiris, dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dimana semua pertanyaan disusun secara sistematis, jelas dan terarah sesuai dengan isu hukum, yang di angkat dalam penelitian. Wawancara

³¹ Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2006),30

³² Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: PT. Hanindita Offset, 19983), 56

³³ Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, 82.

langsung ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang benar dan akurat dari sumber yang ditetapkan sebelumnya. Wawancara tersebut semua keterangan yang diperoleh mengenai apa yang diinginkan dicatat atau direkam dengan baik.³⁴ Wawancara dilakukan untuk memperoleh keterangan secara lisan guna mencapai tujuan yaitu mendapatkan informasi yang akurat dari narasumber.³⁵ Adapun pengelolaan data ditelusuri dan diperoleh melalui:

- a) Wawancara langsung kepada Responden atas Transaksi yang dilakukan terhadap Voucher Game Online.
- b) Observasi langsung kepada KH. Chamzawi di Jalan Gajayana No. 50, Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.
- c) Observasi langsung kepada Drs. H.M Qusyairi M,Pd. di jalan gading kasri no.38 kota malang
- d) Observasi langsung kepada kasir dan managemen toko alfamidi jalan gatot subroto no 28 kota malang

Teknik dokumentasi teknik pengumpulan data yang berwujud sumber data tertulis atau gambar. Sumber tertulis atau gambar berbentuk dokumen resmi, buku, majalah, arsip, dokumen pribadi, dan foto yang terkait dengan permasalahan penelitian.³⁶

³⁴Bahder Johan Nasutionj, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, 167- 168.

³⁵Burhan Asshoha, *Metode Penelitian Hukum*, 95.

³⁶Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 71.

F. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data harus sesuai dengan keabsahan data.³⁷Cara kualitatif artinya menguraikan data dalam bentuk kalimat yang teratur, runtun, logis, tidak tumpang tindih dan efektif sehingga memudahkan pemahaman dan intrpretasi data. Adapun tahapan- tahapan dalam menganalisis data yaitu:

a. *Editing/ edit*

Editing adalah kegiatan yang dilakukan setelah menghimpun data di lapangan. Proses yang dilakukan penulis yakni memparafrase dari buku- buku fiqh muamalah, fenomena fiqh Islami, asas-asas hukum muamalat dan juga dengan membaca serta memadukan dari jurnal, skripsi, tesis sesuai dengan tema penelitian ini.

b. *Classifying*

Agar penelitian ini lebih sistematis, maka penulis melakukan wawancara langsung kepada KH. Chamzawi dan Drs. H.M Qusyairi M,Pd. berdasarkan pertanyaan yang sesuai dengan rumusan masalah, sehingga data yang diperoleh benar- benar memuat informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

c. Verifikasi

Dalam pengolahan data verifikasi penulis mengumpulkan data-data yang sudah terkumpul sebelumnya seperti mendengarkan dan mencocokkan kembali hasil wawancara kepada KH. Chamzawi dan Drs. H.M Qusyairi M,Pd. berupa rekaman dan tulisan ketika penulis

³⁷Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 2012), 36.

melakukan wawancara apakah sesuai dengan yang diinformasikan untuk mengetahui keabsahan datanya apakah benar-benar sudah valid dan sesuai dengan yang diharapkan Peneliti.³⁸

d. Analisis data

Dalam analisis data, penulis memadukan dan dan memilah data-data yang diperoleh dari wawancara langsung dengan teori-teori yang ada. Kemudian dari data tersebut penulis dapat mengelola dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Analisis data kualitatif adalah suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan data-data yang telah terkumpul, sehingga diperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

³⁸Lexy J. Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), 104

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Majelis Ulama Kota Malang

Berhubungan dengan data-data yang harus dicari sesuai dengan fokus penelitian yang ditentukan, maka penentuan objek penelitian merupakan hal yang penting. Lokasi penelitian juga menentukan apakah data bisa diambil dan memenuhi syarat berkenaan dengan karakter data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan mempertimbangkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian di MUI kota Malang. Majelis Ulama Indonesia adalah wadah atau majelis yang menghimpun para ulama, zuama dan cendekiawan muslim Indonesia untuk menyatukan gerak dan langkah-langkah umat Islam Indonesia dalam mewujudkan cita-cita bersama. Majelis Ulama Indonesia berdiripada tanggal, 7 Rajab 1395 H, bertepatan dengan tanggal 26 Juli 1975 di Jakarta, sebagai hasil dari pertemuan atau musyawarah para ulama, cendekiawan dan zu'ama yang datang dari berbagai penjuru tanah air.³⁹

Antara lain meliputi dua puluh enam orang ulama yang mewakili 26 Propinsi di Indonesia, 10 orang ulama yang merupakan unsur dari ormas- ormas Islam tingkat pusat, yaitu, NU, Muhammadiyah, Syarikat Islam, Perti. Al Washliyah, Math'aul Anwar, GUPPI, PTDI, DMI dan

³⁹<http://www.mui.or.id/tentang-mui/prifl-mui.html>, diakses pada 10 Juni 2019.

alIttihadiyyah, 4 orang ulama dari Dinas Rohani Islam, AD, AU, AL dan POLRI serta 13 orang tokoh/cendekiawan yang merupakan tokoh perorangan.

Dari musyawarah tersebut, dihasilkan sebuah kesepakatan untuk membentuk wadah tempat bermusyawarahnya para ulama, zuamadan cendekiawan muslim, yang tertuang dalam sebuah "PIAGAM BERDIRINYA MUI", yang ditanda tangani oleh seluruh peserta musyawarah yang kemudian disebut Musyawarah Nasional Ulama I.

Momentum berdirinya MUI bertepatan ketika bangsa Indonesiatengah berada pada fase kebangkitan kembali, setelah 30 tahun merdeka,di mana energi bangsa telah banyak terserap dalam perjuangan politikkelompok dan kurang peduli terhadap masalah kesejahteraan rohani umat. Ulama Indonesia menyadari sepenuhnya bahwa mereka adalah pewaris tugas-tugas para Nabi (*Warasatul Anbiya*).

Maka mereka terpanggil untuk berperan aktif dalam membangun masyarakat melaluiwadah MUI, seperti yang pernah dilakukan oleh para ulama pada zaman penjajahan dan perjuangan kemerdekaan. Di sisi lain umat IslamIndonesia menghadapi tantangan global yang sangat berat. Kemajuansains dan teknologi yang dapat menggoyahkan batas etika dan moral,serta budaya global yang didominasi Barat, serta pendewaan kebendaandan pendewaan hawa nafsu yang dapat melunturkan aspek

religiusitas masyarakat serta meremehkan peran agama dalam kehidupan umat manusia.⁴⁰

Selain itu kemajuan dan keragaman umat Islam Indonesia dalam dalam pikiran keagamaan, organisasi sosial dan kecenderungan aliran dan aspirasi politik, sering mendatangkan kelemahan dan bahkan dapat menjadi sumber pertentangan di kalangan umat Islam sendiri. Akibatnya umat Islam dapat terjebak dalam egoisme kelompok (*ananiyah hizbiyah*) yang berlebihan. Oleh karena itu kehadiran MUI, makin dirasakan kebutuhannya sebagai sebuah organisasi kepemimpinan umat Islam yang bersifat kolektif dalam rangka mewujudkan silaturahmi, demi terciptanya persatuan dan kesatuan serta kebersamaan umat Islam.

Dalam perjalanannya, Majelis Ulama Indonesia sebagai wadah musyawarah para ulama, zu'ama dan cendekiawan muslim berusaha untuk memberikan bimbingan dan tuntunan kepada umat Islam dalam mewujudkan kehidupan beragama dan bermasyarakat yang diridhoi Allah Subhanahu wa Ta'ala; memberikan nasihat dan fatwa mengenai masalah keagamaan dan kemasyarakatan kepada Pemerintah dan masyarakat, meningkatkan kegiatan bagi terwujudnya ukhwah Islamiyah dan kerukunan antar-umat beragama dalam memantapkan persatuan dan kesatuan bangsa serta; menjadi penghubung antara ulama dan umaro (pemerintah) dan penterjemah timbal balik antara umat dan pemerintah guna mensukseskan pembangunan nasional; meningkatkan hubungan serta

⁴⁰<http://www.mui.or.id/tentang-mui/prifl-mui.html>, diakses pada 10 Juni 2019.

kerjasama antar organisasi, lembaga Islam dan cendekiawan muslimin dalam memberikan bimbingan dan tuntunan kepada masyarakat khususnya umat Islam dengan mengadakan konsultasi dan informasi secara timbal balik.

Dalam khithah pengabdian Majelis Ulama Indonesia telah dirumuskan lima fungsi dan peran utama MUI yaitu:⁴¹

- 1) Sebagai pewaris tugas-tugas para Nabi (*Warasatul Anbiya*)
- 2) Sebagai pemberi fatwa (*mufti*)
- 3) Sebagai pembimbing dan pelayan umat (*Riwayat wa khadim al ummah*)
- 4) Sebagai gerakan *Islah wa al Tajdid*
- 5) Sebagai penegak amar ma'ruf dan nahi munkar.

2. Profil Retail Store Alfamidi Jalan Gatot Subroto No.28 Malang

Alfamidi adalah jaringan retail dengan konsep yang baru yaitu midimarket. Konsep Alfamidi dikembangkan untuk menyesuaikan perubahan belanja konsumen dari belanja bulanan menjadi belanja mingguan dan belanja ke toko yang terdekat. Gerai ini lebih besar dari minimarket pada umumnya yang menempati luas area penjualan dari 200 - 400 meter persegi; dimana sekitar 20% luasnya digunakan untuk memajang produk *fresh-food* (buah, sayur dan makanan beku). Bauran produk yang dijual di Alfamidi mencapai 7.000 SKU dan dilengkapi dengan produk-produk *fresh-food*, seperti: buah, sayur mayur, dan daging olahan/makanan beku yang dibutuhkan oleh masyarakat serta tidak

⁴¹ <http://www.mui.or.id/tentang-mui/prifl-mui.html>, diakses pada 10 Juni 2019.

dijumpai di gerai minimarket-minimarket yang sudah ada. Selain menjual buah dan sayur, Alfamidi juga menjual berbagai produk makanan, minuman dan barang kebutuhan hidup lainnya. Lebih dari 5000 produk makanan dan barang kebutuhan hidup lainnya tersedia dengan harga bersaing, memenuhi kebutuhan konsumen sehari-hari.⁴²

Alfamidi dikembangkan sebagai konsep “supermarket mini”. Alfamidi sebagai “gerai komunitas”, berlokasi di wilayah pemukiman agar dapat melayani dengan cepat dan mudah dijangkau masyarakat dari rumah. Sebagai gerai komunitas, Alfamidi juga mengajak masyarakat sekitar gerai untuk dapat berusaha/berdagang dengan menempati area depan samping gerai. Alfamidi sendiri memiliki *tagline* “Belanja Puas Harga Hemat” diposisikan untuk dapat memberikan pelayanan dan pengalaman belanja pelanggan agar terpenuhi kebutuhannya dan dengan harga yang hemat.

Perseroan didirikan pada bulan Juni 2007 oleh keluarga Djoko Susanto yang telah berkecimpung dalam industri ritel sejak tahun 1960-an. Perseroan didirikan dengan nama PT Midimart Utama, dengan gerai pertama “Alfamidi” di Jl. Garuda, Jakarta Pusat. pada awal pendiriannya, PT Midi Utama Indonesia Tbk bernama PT Midimart Utama. Perseroan mulai beroperasi secara komersial pada tahun 2007. Gerai pertamanya menyangand nama Alfamidi terletak di Jalan Garuda, Jakarta Pusat.⁴³

⁴²<https://www.alfamidiku.com/menu-korporasi> diakses pada 10 juni 2019.

⁴³<https://www.alfamidiku.com/menu-korporasi> diakses pada 10 juni 2019.

Kian berkembang juga gerai alfamidi juga menjual voucher game online yang mana diperoleh perjanjian kerjasama

3. Profil Website Store Tokopedia

Tokopedia.com merupakan salah satu mal online di Indonesia yang mengusung model bisnis marketplace dan mall online. Tokopedia memungkinkan setiap individu, toko kecil dan brand untuk membuka dan mengelola toko online. Sejak diluncurkan sampai hingga akhir 2015, layanan dasar Tokopedia bisa digunakan oleh semua orang secara gratis.⁴⁴

Dengan visi untuk "Membangun Indonesia yang Lebih Baik Lewat Internet", Tokopedia memiliki program untuk mendukung para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dan perorangan untuk mengembangkan usaha mereka dengan memasarkan produk secara online.

Tokopedia.com resmi diluncurkan ke publik pada 17 Agustus 2009 di bawah naungan PT Tokopedia yang didirikan oleh William Tanuwijaya dan Leontinus Alpha Edison pada 6 Februari 2009. Sejak resmi diluncurkan, PT Tokopedia berhasil menjadi salah satu perusahaan internet Indonesia dengan pertumbuhan yang sangat pesat. PT Tokopedia mendapatkan *seed funding* (pendanaan awal) dari PT Indonusa Dwitama pada tahun 2009. Kemudian pada tahun-tahun berikutnya, Tokopedia kembali mendapatkan suntikan dana dari pemodal ventura global seperti *East Ventures* (2010), *Cyber Agent Ventures* (2011), *Netprice* (2012), and *SoftBank Ventures Korea* (2013). Hingga pada Oktober 2014, Tokopedia

⁴⁴<https://www.tokopedia.com/profil> (diakses pada 10 Juni 2019).

berhasil mencetak sejarah sebagai perusahaan teknologi pertama di Asia Tenggara, yang menerima investasi sebesar USD 100 juta atau sekitar Rp 1,2 triliun dari *Sequoia Capital* dan *SoftBank Internet and Media Inc* (SIMI).⁴⁵

Berkat peranannya dalam mengembangkan bisnis online di Indonesia, PT Tokopedia berhasil meraih penghargaan *Marketeers of the Year 2014* untuk sektor *E-Commerce* pada acara *Markplus Conference 2015* yang digelar oleh *Markplus Inc* tanggal 11 Desember 2014.

Tokopedia.com menawarkan jutaan produk yang terbagi dalam 21 kategori besar, meliputi: Pakaian, Fashion & Aksesoris, Kecantikan, Kesehatan, Rumah Tangga, Dapur, Perawatan Bayi, Handphone & Tablet, Laptop & Aksesoris, Komputer & Aksesoris, Elektronik, Kamera, Foto & Video, Otomotif, Olahraga, Office & Stationery, Souvenir, Kado & Hadiah, Mainan & Hobi, Makanan & Minuman, Buku, Software, Film, Musik & Game, Hingga Januari 2015, terhitung lebih dari 1.200 kategori produk tersedia di Tokopedia.com.

Sistem pembayaran di Tokopedia.com menggunakan sistem Rekening Bersama atau escrow. Dalam hal ini, Tokopedia.com berperan sebagai pihak ketiga yang menengahi antara penjual dan pembeli, sehingga dapat meminimalisir terjadinya tindak penipuan. Hingga awal tahun 2015, terdapat 5 metode pembayaran yang dapat digunakan untuk bertransaksi di Tokopedia.com, antara lain Saldo Tokopedia, Transfer

⁴⁵<https://www.tokopedia.com/profil> (diakses pada 10 juni 2019).

Bank serta pembayaran instan seperti Mandiri ClickPay, Mandiri E-Cash dan BCA KlikPay. Dan pada pertengahan 2015 ini, Tokopedia mendukung sistem pembayaran via Indomaret.

Ide pendirian Tokopedia tercetus di benak kedua co-foundernya, William Tanuwijaya dan Leontinus Alpha Edison, ketika menyadari belum adanya marketplace yang bagus untuk memfasilitasi jual-beli yang aman dan nyaman di Indonesia. Ide pendirian tersebut baru terealisasi pada tahun 2009, tepat pada tanggal 17 Agustus 2009 website Tokopedia diluncurkan secara publik dalam versi beta.⁴⁶

Sejak saat itu, Tokopedia terus bertumbuh. Pada ulang tahunnya yang kelima bulan Agustus lalu, Tokopedia mengklaim telah mengirimkan 24 juta produk per tahun kepada pembeli di website-nya. Dengan angka tersebut, Tokopedia berhasil mencatatkan pertumbuhan yang signifikan dibandingkan tahun sebelumnya, yakni sebesar 13,4 juta produk.

Bidang spesifik TIK adalah aplikasi mobile start up. Sejak pendiriannya lima tahun lalu, Tokopedia selalu mendapat investasi per tahunnya. Tokopedia mendapatkan pendanaan awal dari PT Indonusa Dwitama (2009), *East Ventures* (2010), *CyberAgent Ventures* (2011), *NetPrice* (2012), *Softbank Ventures Korea* (2013), dan baru-baru ini kembali mendapatkan pendanaan dari *SoftBank* dan *Sequoia Capital* (2014). Pendanaan terbaru Tokopedia ini bahkan bernilai fantastis yakni sebesar USD 100 juta! Dengan nilai pendanaan tersebut, Tokopedia

⁴⁶<https://www.tokopedia.com/profil> (diakses pada 10 juni).

mencatat rekor sebagai startup teknologi yang mendapatkan pendanaan (yang diumumkan ke publik) terbesar dalam sejarah startup Indonesia dan bahkan Asia Tenggara (setidaknya seperti yang diklaim William di blog resmi Tokopedia).

Pertumbuhan Tokopedia yang signifikan juga mempengaruhi valuasinya. Tahun lalu saja, marketplace yang melakukan monetisasi dari biaya langganan pedagangnya ini mempunyai valuasi senilai *USD* 20 juta (atau sekitar Rp 241,16 miliar). Itu merupakan angka valuasi tahun lalu, dengan semakin bertumbuhnya Tokopedia, angka tersebut kemungkinan semakin membesar.

Berita investasi *USD* 100 juta Tokopedia minggu ini memunculkan banyak pertanyaan, komentar, serta spekulasi, salah satunya adalah apakah nantinya Tokopedia bisa menjadi seperti raksasa *e-commerce* *Alibaba*.

B. Praktek Transaksi Voucher Game Online Pada Retail Store Alfamidi Dan Website Store Tokopedia Beserta Cara Menggunakan Voucher Game Online

Praktik jual beli merupakan suatu aktivitas tidak bisa terpisahkan dari kehidupan masyarakat di manapun ia berada. Jual beli merupakan proses tukar menukar yang memiliki kemanfaatan. Salah satu objek yang diperjualbelikan adalah voucher game online. Yang dimaksud voucher game online adalah bentuk tulisan pada selebar kertas kecil yang berisikan tanggal transaksi, nomor transaksi, nominal transaksi, keterangan produk yang ditransaksikan yang paling penting adalah nomor id transaksi berguna

untuk masuk kedalam aplikasi pihak ketiga yakni google play dan appstore untuk kemudian diteruskan ke pada developer game dan dikonfirmasi ke pengguna yang menggunakan game tersebut. Ada 2 cara yang mana menggambarkan cara transaksi pada penelitian kali ini, yaitu antara lain :

a. Pada runtutan pertama ini saya selaku peneliti mengkonfirmasi kepada manager toko alfamidi dan mengajukan beberapa pertanyaan wawancara yang mana pertama kali saya tanyakan bagaimana praktek transaksi yang terjadi alfamidi, kemudian narasumber mengatakan bahwa :

“jika pertama itu saya masukan dulu nama dan password akun mas hanya pihak toko yang tau lalu kemudian saya mengakses utility komputer dan masuk ke multi company acces dan saya tinggal tanya berapa nilai yang diinginkan mas kalau sudah diterima uangnya langsung lanjut pilih game yang diinginkan kami menyebutnya top-up mas soalnya hampir sama dengan pembayaran listrik dan yang dibutuhkan itu struknya dan distruknya ada kode voucher yang mana dipakai untuk login game yang tau gamenya ya pembeli itu”⁴⁷

Objek yang diperjualkan yaitu voucher dan paling penting adalah kode dari voucher itu atau struk dan pembayarannya bisa dengan tunai ataupun debet.

Karena sudah menggunakan sistem *Multi Company Acces* sesuai pernyataan manager toko yang mengatakan bahwa :

“kami melayani berbagai jenis transaksi mas bisa langsung cash ataupun debet karena kami sudah ada mesin lengkap di mesinnya ada BCA, Mandiri sama BRI juga jadi misalkan bayar pake nontunai atau tunai semuanya bisa”⁴⁸.

⁴⁷Raharja, Wawancara (Malang, 11 Juni 2019)

⁴⁸Raharja, Wawancara (Malang, 11 Juni 2019)

Alasan mengapa bisa menggunakan ini karena alfamidi memudahkan *costumer* (pelanggan) dalam bertransaksi, jika ada kesalahan transaksi maka akan segera di infoakan menurut narasumber bahwa :

“jika ada kesalahan transaksi dari pihak alfamidi maka ada tim yang dinamakan busdef mas ataupun tidak sesuai yang diminta costumer jadinya person toko akan menginfokan ke busdef bahwa info pembatalan, jadi nanti di info sama busdef apakah digagalkan atau tidak kalau semisal tidak bisa dibatalkan, mohon maaf nanti itu customernya tetap bayar nominal yang sesuai terinput oleh personil”⁴⁹

Maka dengan ini yang saya dapatkan dari narasumber cukup jelas alasan mengapa jika ada kesalahan dari pihak *costumer* ataupun pihak toko maka di infokan kepada tim khusus menangani tentang kesalahan input ataupun kesalahan struk yakni tim busdef, meskipun begitu jika memang yang diminta oleh *costumer* semisal seratus ribu rupiah dan pihak toko menginput seratus sepuluh ribu rupiah maka *costumer* tetap membayar seratus ribu, karena berkenaan dengan struk yang terhubung langsung pada pusat penjualan kantor alfamidi.

c. Praktek transaksi voucher game online pada website store tokopedia

Pada praktek ini transaksi voucher game online yakni pada semua jenis game yang telah di rilis oleh developer game dan resmi dipublikasi untuk dinikmati keleluasan, sedangkan yang menyetujui dalam kanal pusat adalah *Google play store* selaku *developer* aplikasi berbasis *software* yang menjadi pusat *programmer* untuk menjual hasil karyanya.

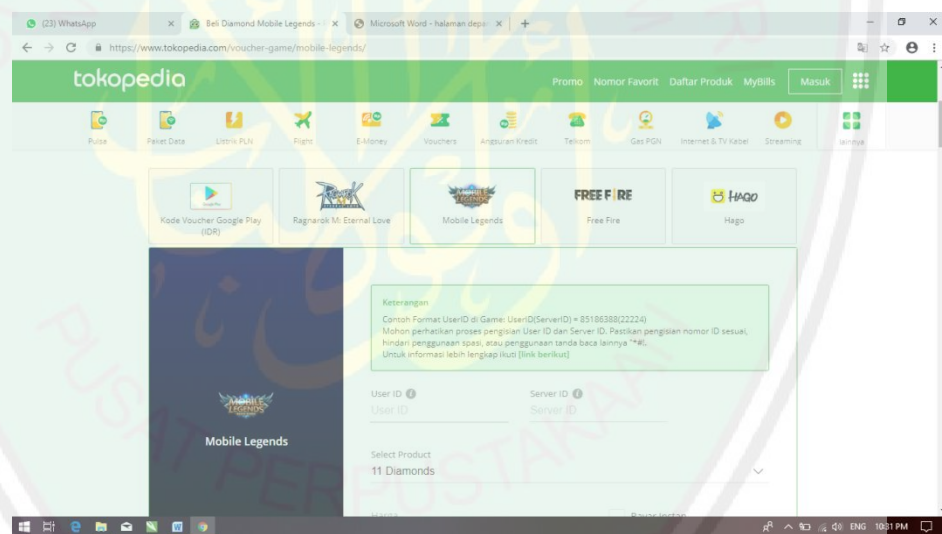
Sebagai contoh praktek dalam hal ini diperoleh di tokopedia Contoh:

memasukan Format UserID di Game: UserID(ServerID) =

⁴⁹Raharja, Wawancara (Malang, 11 Juni 2019)

85186388(22224) Mohon perhatikan proses pengisian User ID dan Server ID. Pastikan pengisian nomor ID sesuai, hindari penggunaan spasi, atau penggunaan tanda baca lainnya "*#!. Dengan mengklik logo game maka hanya tinggal menentukan game yang mana yang ingin kita beli produk voucher game onlinenya atau sering disebut diamond. Bila sudah maka akan ada pilihan jumlah diamond dan harga yang dipilih, maka dari itu transaksi ini haruslah tranparan. Seperti pada gambar berikut ini jika ingin bertransaksi maka laman awal tersaji kolom nominal diamond dan nominal uang rupiah dan juga tersaji game apa yang ingin dipilih sesuai yang diinginkan.⁵⁰

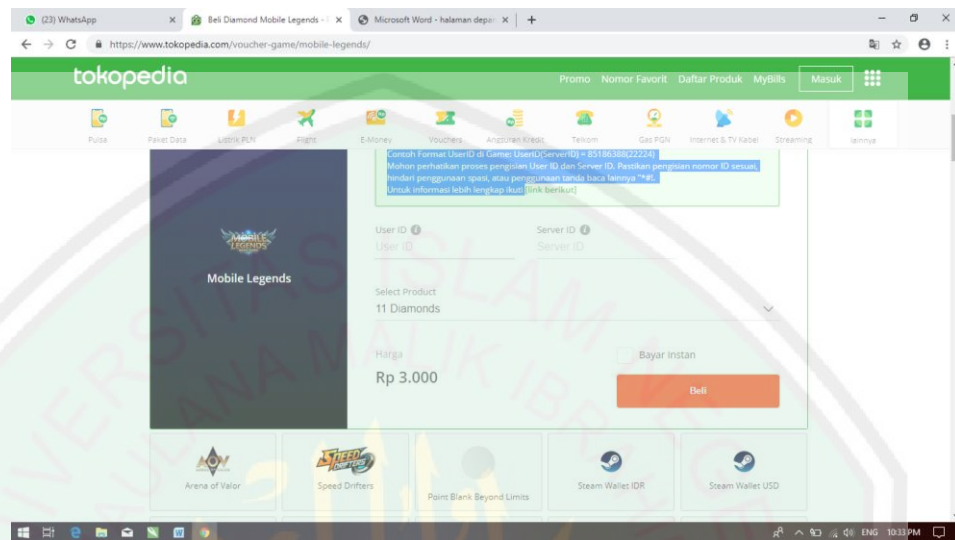
Gambar 1.1 laman proses awal transaksi voucher game online



Sebagai contoh aneka jenis sesuai diamonds yang diinginkan ketika menginginkan 11 diamonds maka nilai tukar uangnya yakni Rp.3000.yang mana nominal uang rupiah yang dipilih semakin besar maka nominal diaomondpun juga besar.

⁵⁰<https://www.tokopedia.com/transaksi>

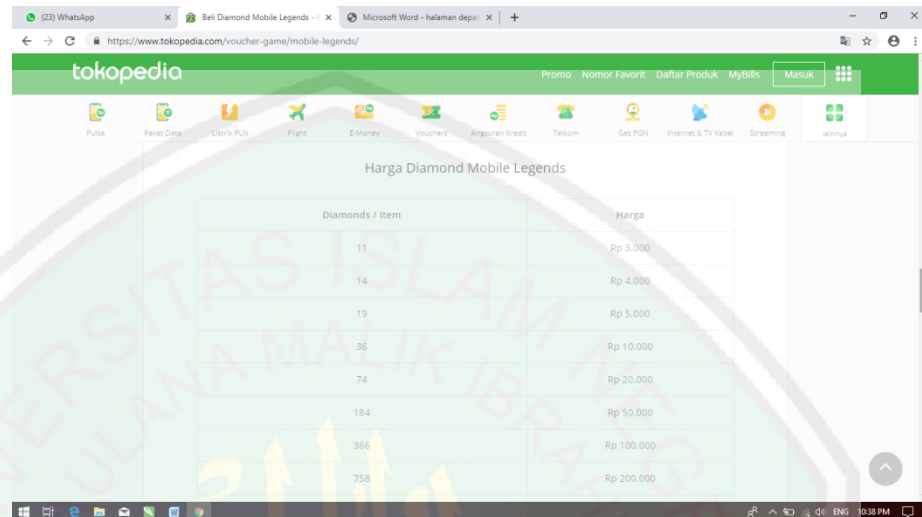
Gambar 1.2 terdapat jenis nominal yang hendak dipilih



Berikut ini sebagai contoh nominal voucher game online yang hendak dipilih beserta harga yang diinginkan

Sebagai contoh game yang dipilih maka pengguna dapat menentukan diamonds mana yang masuk pada jenis game yang diinginkan, adapun game yang rilis resmi yang dapat dibeli diaomondsnya adalah Arena of Valor, Speed Drifters, Point blanks dan masih banyak seperti digambar berikut.

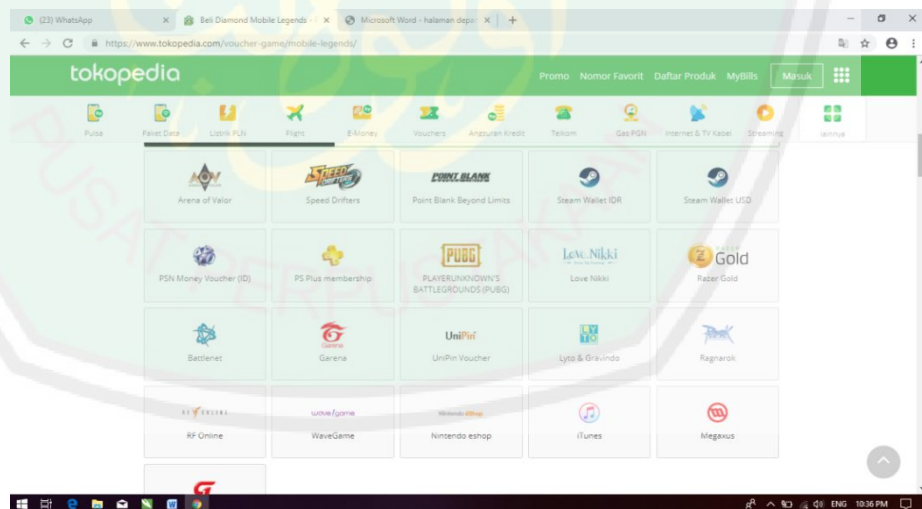
Gambar 1.3 variasi transparansi penjualan voucher game online



The screenshot shows a web browser window displaying the Tokopedia website. The page title is 'Harga Diamond Mobile Legends'. Below the title is a table with two columns: 'Diamonds / Item' and 'Harga'. The table lists various diamond amounts and their corresponding prices in Indonesian Rupiah (Rp).

Diamonds / Item	Harga
11	Rp 3.000
14	Rp 4.000
19	Rp 5.000
36	Rp 10.000
74	Rp 20.000
184	Rp 50.000
366	Rp 100.000
758	Rp 200.000

Gambar 1.4 variasi game online dan voucher game.



c. Praktek cara memasukkan voucher game online registrasi pada aplikasi, google play selaku platform toko perangkat lunak Untuk dapat berbelanja di *Google Play Store*, kamu harus terlebih dahulu melakukan *top up* / mengisi saldo *Google Play* . Setelah Saldo *Google Play* terisi, dana yang

ada baru bisa dibelanjakan di dalam *Google Play Store*. Berikut panduan cara menggunakan *Google Play Gift Card* untuk mengisi saldo *Google Play*. Sebelum menggunakan pastikan negara dan alamat *account Google* Anda beserta *IP address* Anda sudah sesuai dengan *region* negara yang akan dibeli. Contoh :

1. *Google Play Gift Card US* hanya bisa digunakan pada *account Google* dengan *region* negara / alamat *US* dan *IP address* asli *US* (Amerika)
2. *Google Play Gift Card Indonesia* hanya bisa digunakan pada *account Google* dengan *region* negara / alamat Indonesia dan *IP address* asli Indonesia.⁵¹

Google dapat mendeteksi *IP address* asli atau *history IP address account Google* Anda, dan jika Google mendeteksi bahwa Anda berada di luar wilayah geografis *account Google* Anda, maka kode *Google Play Gift Card* akan dikunci tidak dapat di-*redeem* dengan pesan error “*There is a problem with that code. Try a differet one or learn more*”.

Info *region* negara dan alamat *account Google* Anda dapat ditemukan dengan cara berikut:

1. Masuk ke <https://payments.google.com/>
2. Klik “*Settings*”
3. Lihat kolom “*Country*”

⁵¹<https://digicodes.net/cara-menggunakan-google-play-gift-card/>

Jika ingin mengganti *region* negara dan alamat *account* Anda menjadi negara yang berbeda, silahkan ikuti cara : Jika Anda menemukan *error* “Negara kode tidak cocok dengan negara akun Anda” / “*Code country does not match your account country*” saat sedang menggunakan kode *Google Play Card*, maka coba ikuti solusi berikut :

- a. Melalui *Browser Smartphone* atau *Browser PC*
- b. Masuk ke : <https://play.google.com/store>
- c. Klik menu “*Redeem*” di sebelah kiri layar

Masukan kode dan klik “*Redeem*” (Kode harus diketik manual, bukan secara *copy paste*) Melalui Aplikasi *Google Play Store* pada Smartphone Android Buka Aplikasi *Google Play Store* Klik pada icon tiga garis horizontal pada sisi atas kiri. Atau *swipe* / geser layar pada ponsel dari sisi kiri layar ke kanan (cara bisa berbeda pada masing-masing ponsel) Klik menu “*Redeem*” Masukan kode dan klik “*Redeem*” (Kode harus diketik manual, bukan secara *copy paste*) Setelah saldo *Google Play* kamu terisi, kini kamu bisa mulai berbelanja di *Google Play Store* Ayo belanja berbagai aplikasi dan game di *Google Play Store* dengan *Google Play Gift Card* :

- a. Cara melihat saldo *google play*
- b. Melalui *Browser Smartphone* atau *Browser PC*
 - a. Masuk ke : <https://play.google.com/store>
 - b. Klik menu “*My Account*” di sebelah kiri layar
 - c. Saldo akan tampil di bawah menu “*Payment Methods*”

1. Melalui Aplikasi Google Play Store pada *Smartphone Android*

Buka Aplikasi Google *Play Store* Klik pada icon tiga garis horizontal pada sisi atas kiri. Atau swipe / geser layar pada ponsel dari sisi kiri layar ke kanan (cara bisa berbeda pada masing-masing ponsel) berikut :

- a. Klik menu “My Account”
- b. Saldo akan tampil di bawah menu “Payment Methods”

Cara Mengubah Alamat Region pada Negara tinggal

Jika Anda ingin mengganti *region* negara dan alamat *account* Anda menjadi negara yang berbeda, Berikut adalah solusi jika anda menemukan *error* di atas Ganti *region* negara *account* Anda sesuai dengan *region* negara *Google Play Gift Card* yang digunakan, misal : *Google Play Gift Card US* hanya bisa digunakan pada *account Google region US*. Temukan panduannya pada link berikut :

- a. Pastikan semua *payment method* pada *account google* yang digunakan untuk *meredeem* kode *Google Play Gift Card* sudah dihapus :
- b. Pastikan anda sudah menghapus *payment profile* negara lama pada *account google play* Anda :

Jika pesan *error* di atas masih muncul setelah semua langkah di atas diikuti, silahkan membuat *account Google* baru dan pilih *region* negara yang sesuai dengan *region Google Play Gift Card* anda, kemudian hapus semua *account Google* lain dalam *device* anda selain *account* yang digunakan untuk *meredeem* kode *Google Play Gift Card* dengan cara

masuk ke setting > account > delete / remove account. Lalu coba redeem kembali kode Google Play Gift Card Anda Google Play Gift Card US tidak dapat digunakan untuk membeli dan menyewa Movies / Film dan membership / subscription dari game-game tertentu di dalam Google Play Store Semua kebijakan di dalam Google Mohon diperhatikan, terkadang untuk alasan keamanan, Google memiliki kebijakan untuk menolak pembelian di dalam Google Play Store untuk sementara waktu. Penolakan ini biasanya bersifat sementara dan tidak akan mempengaruhi saldo dalam account Google. Kasus ini biasanya terjadi jika account Google yang digunakan.⁵²

C. Pandangan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kota Malang Terhadap Transaksi Voucher Game Online

1. Paparan Data

Fenomena transaksi voucher game online banyak terjadi di kalangan pengguna game online, biasanya pengguna game tersebut mulai dari remaja jenjang Sekolah Menengah Pertama sampai kalangan Mahasiswa, dimana dalam penggunaan game online saat ini makin banyak peminatnya setelah banyak turnamen atau perlombaan dengan menggunakan game online sebagai media perlombaan tersebut, serta adanya wadah pengguna game online untuk menyalurkan hobi atau bakatnya dalam hal game online atau biasa disebut E-Sport.

⁵²<https://digicodes.net/cara-menggunakan-google-play-gift-card/>

Dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Drs. KH. Chamzawi selaku Dewan Fatwa Majelis Ulama Indonesia dan Drs. H.M. Qusyairi, M.Pd selaku Komisi pendidikan dan dakwah MUI Kota Malang, terkait transaksi voucher game online yang menjadi fokus penelitian skripsi ini, sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu terkait konteks permasalahan dalam penelitian ini serta memberikan pemahaman bahwa permasalahan pada penelitian ini adalah berkaitan dengan objek Transaksi Voucher, dimana narasumber memberikan jawaban sebagai berikut:

Kh. Chamzawi mengatakan :

“Secara umum segala sesuatu tergantung pada konteksnya, dalam kasus transaksi voucher game online ya bisa dihukumi mubahah tinggal dilihat pada sisi kemanfaatannya ”⁵³

Selanjutnya lebih utama lagi, peneliti menanyakan kepada narasumber mengenai hukum dari game atau permainan, termasuk didalamnya game online yang pada hukumnya masih ada pada iktilaf atau perbedaan pendapat mengenai status hukumnya, berupa makruh, dan ada yang menyatakan bahwa hukum dari game online adalah haram berdasarkan segi kemanfaatannya, di tambah dengan tidak adanya fatwa majelis ulama indonesia tentang hukum dari game online tersebut. Kemudian pihak narasumber memberikan jawaban sebagai berikut:

Kh. Chamzawi mengatakan :

“Selama belum ada mui akan mengacu pendapat ulama apabila mengatakan barang haram ya haram, kalau jual beli kan lihat barangnya kalau makruh ya makruh, barangnya tidak haram ya tidak haram yang penting ada manfaatnya, kalau tidak ada manfaatnya kan anggap barang yang menghabiskan waktu bahkan ada yang mengatakan tidak boleh

⁵³Kh. Chamzawi, wawancara (Malang, 12 Juni 2019).

karena tidak ada gunanya. Kan ada kumalafa fa idatal, apalagi faedahnya tidak ada kecuali haram”⁵⁴

Dari jawaban diatas dapat diambil kesimpulan bahwasannya jika memang tidak ada fatwa dari majelis ulama Indonesia, maka penggalan hukumnya dilakukan dengan mengacu kepada pendapat ulama, apabila barang atau objek dari jual beli tersebut haram maka haram, maka intinya tergantung kepada barang yang menjadi objek jual beli tersebut. Termasuk hukum dari transaksi voucher game online yang belum ada fatwa ataupun pendapat ulama’, maka dilihat dari segi kemanfaatannya.

Kemudian pembahasan selanjutnya dan menjadi pertanyaan peneliti kepada Kh. Chamzawi dari Majelis Ulama Indonesia selaku nara sumber pada penelitian ini mengatakan bahwasannya :

“Kalau barang itu ada manfaatnya mubahah itu boleh tapi kalau tidak ada manfaatnya yang mubahah itu jadi haram bahkan kalau barang itu walaupun najis tapi ada manfaatnya yang mubahah itu membolehkan. Contohnya orang jual darah, darah itu kan nasih tapi ada manfaatnya itu jadinya boleh. Jual kotoran ayam itu kan mubahah kalau ada manfaatnya jadi boleh. Ada jual ayam tp keperuntukannya untuk di sabu itu jadi haram kalau tau. Jual anggur di jual di pabrik minuman keras jelas haram, jadi manfaatnya barangnya halal tapi manfaatnya jelas haram walaupun bisa dimanfaatkan selain haram”.

”Yang terpenting dalam transaksi menggunakan voucher game online, terdapat unsur-unsur kemaslahatan bagi keduanya, yakni bagi developer selaku pembuat game atau penyedia layanan mata uang game online dan pengguna game online selaku pengguna game”

*“Jadi permainan game online itu anda perumpamakan apakah ada manfaatnya atau tidak, manfaat mubahah atau tidak kalau dia hanya menghabiskan-waktu dan menjadi boleh karena barangnya jelas ya jadi boleh jika tidak ada manfaatnya ya jd haram”.*⁵⁵

⁵⁴Kh. Chamzawi, wawancara (Malang, 12 Juni 2019).

⁵⁵Kh. Chamzawi, wawancara (Malang, 12 Juni 2019).

Kemudian terkait transaksi voucher game online yang menjadi fokus penelitian skripsi ini, sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu terkait konteks permasalahan dalam penelitian ini serta memberikan pemahaman bahwa permasalahan pada penelitian ini adalah berkaitan dengan objek Transaksi Voucher, dimana narasumber memberikan jawaban sebagai berikut:

Drs. H.M. Qusyairi, M.Pd mengatakan :

“Kalau saya pelajari masalahnya ini saya sependapat dengan kh. Chamzawi akan tetapi disini saya lebih memandang pada ranah ihyaul mawatnya mas, konteksnya ikut game tetapi voucher itu jadi pelengkap yang mana kegiatan e-sport tersebut bisa menjadi lapangan pekerjaan tanpa meninggalkan voucher game itu ya sebagai pelengkap, dampaknya akan baik jika yang menggunakannya juga baik, Ihyaul mawat sendiri bisa disikapi pada waktu tertentu semisal tidak ada lapangan pekerjaan ditengah” hal tersebut muncul fenomena ini ya boleh dilakukan selama tidak melanggar syariat”⁵⁶

Kemudian peneliti menanyakan bagaimana hukum tentang voucher game online itu sendiri yang mana menjadi objek transaksi voucher game online.

Drs. H.M. Qusyairi, M.Pd mengatakan :

“Perlu diingat juga ya pada kondisi tertentu hal tersebut juga bisa jadi mubah seperti jual beli yang lain yang sesuai dengan syara’ ,ataupun wajib yang mana hal tersebut digunakan untuk mencari nafkah dan memang keahliannya disitu kegiatan e-sport itu juga bisa dikatakan manfaat tergantung yang menggunakannya.”⁵⁷

Kemudian peneliti juga menanyakan hukum dari kegiatan e-sport yang sedang berlangsung banyak event di Indonesia.

Drs. H.M. Qusyairi, M.Pd mengatakan :

“Tetapi juga hal tersebut bisa juga ataupun ada yang masuk kategori judi contoh kongkretnya lomba tujuhbelasan tarik tambang yang hadiahnya atas pembayaran daftar itu menjadi judi akan tetapi bila tidak menjadi judi itu harus ada salah satu peserta tidak bayar maka itu bisa tidak judi, Yang menjadi perhatian pengguna

⁵⁶ Drs. H.M. Qusyairi, M.Pd, wawancara (Malang, 27 september 2019).

⁵⁷ Drs. H.M. Qusyairi, M.Pd, wawancara (Malang, 27 september 2019)

*voucher itu harus betul-betul faham terhadap apa yang dilakukan dan yang akan terjadi intinya baligh berakal sehat mas”.*⁵⁸

Dengan pernyataan tersebut yang menjadi implikasi objek voucher game online ini diperbolehkan adalah baligh berakal sehat atau dengan kata lain sudah menginjak remaja dan dewasa, dan yang tidak diperbolehkan adalah ketika sebuah perlombaan dijadikan ajang judi yang contohnya acara tarik tambang pada event tertentu menggunakan dana swadaya atau iuran dari peserta lomba untuk membeli hadiah maka hal ini menjadi judi.

2. Analisis Data

Kegiatan transaksi voucher game online banyak terjadi di kalangan pengguna game online, biasanya pengguna game tersebut mulai dari remaja jenjang Sekolah Menengah Pertama sampai kalangan Mahasiswa, dimana dalam penggunaan game online saat ini makin banyak peminatnya setelah banyak turnamen atau perlombaan dengan menggunakan game online sebagai media perlombaan tersebut, serta adanya wadah pengguna game online untuk menyalurkan hobi atau bakatnya dalam hal game online atau biasa disebut *E-Sport* (olahraga dilakukan secara elektronik)

Fenomena transaksi voucher game online terjadi belakangan ini seiring berkembangnya game-game yang berbasis online dan memerlukan pembiayaan dalam mengoperasikan game online, menaikkan level, dan membeli peralatan atau pelengkap dalam menjalankan game online tersebut, adapun beberapa game yang memerlukan voucher game online, *Player Unknowns Battle Grounds* atau *PUBG*,

⁵⁸ Drs. H.M. Qusyairi, M.Pd, wawancara (Malang, 27 september 2019)

Mobile Legend, Point Black dan banyak lagi game lainnya yang telah ada jalinan kepada Google Play.

Sebagai masyarakat yang hidup di negara hukum serta sebagai masyarakat yang beragama Islam, maka dalam setiap kegiatan muamalah atau kegiatan sehari-hari termasuk didalamnya kegiatan muamalah jangan sampai terjerumus kedalam jual beli yang bertentangan dengan hukum yang berlaku, baik hukum di positif maupun hukum Islam tersendiri.

Hasil dari apa yang diperoleh melalui narasumber telah dilakukan peneliti di Majelis Ulama Indonesia Kota Malang, dengan mendapatkan hasil bahwasannya transaksi voucher game online memiliki sesuatu (benda) yang menurut *syara'* boleh dimiliki yang dimaksud dengan barang-barang yang diperbolehkan di sini adalah barang (dapat juga berupa harta atau hal yang ada nilai nominalnya maka hal ini dihukumi *mubah*, yang belum dimiliki oleh seseorang dan tidak ada larangan *syara'* untuk dimiliki seperti air di sumbernya, rumput di tanah lapang, kayu dan pohon-pohon di belantara atau ikan di sungai dan di laut. Istilah lainnya adalah menghidupkan tanah yang mati.

Di ketahui bahwa transaksi voucher game online berkaitan dengan *ijab dan qobul* yang mana serah terima jelas dan sesuai dengan *syara'* islam tentang transaksi, Imam Taqiyuddin mendefinisikan jual beli adalah tukar menukar harta, saling menerima, dapat dikelola (tasharruf) dengan *ijab dan qobul*, dengan cara

yang sesuai dengan Islam.⁵⁹ Tetapi menurut Sayid Sabiq mengartikan jual beli (al-bai‘i) menurut bahasa adalah tukar menukar secara mutlak

Jual beli adalah merupakan suatu perjanjian timbal balik dalam mana pihak yang satu (penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedang pihak lainnya (pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut. Barang yang menjadi objek jual beli harus cukup tertentu, setidaknya tidaknya dapat ditentukan wujud dan jumlahnya pada saat ia akan diserahkan hak miliknya kepada pembeli.

Di dalam Hadist yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah, Rosulullah bersabda bahwa jual beli itu bisa terjadi dan sah hukumnya apabila masing-masing pihak (penjual dan pembeli) itu saling ridho atas transaksi tersebut. Akan tetapi sifat saling ridho ini tetap dibatasi oleh koridor-koridor hukum Islam, misalnya keharaman riba tidak bisa dihapus dengan keridhoan masing-masing pihak.

حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ مُحَمَّدٍ، عِنْدَ أَوْدِ بْنِ صَالِحٍ الْمَدِينِيِّ، عَنْ أَبِيهِ، قَالَ: سَمِعْتُ أَبَا سَعِيدٍ الْخُدْرِيَّ، يَتْلُو

وَلَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «إِنَّمَا الْبَيْعُ عِنْتَرَا ضٍ

Artinya: *Telah menceritakan kepada kami [Al Abbas bin Al Walid Ad Dimasyqi] berkata, telah menceritakan kepada kami [Marwan bin Muhammad] berkata, telah menceritakan kepada kami [Abdul Aziz bin Muhammad] dari [Dawud bin Shalih Al Madini] dari [Bapaknya] berkata; aku mendengar [Abu Sa'id] ia berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "bahwasanya jual beli berlaku dengan saling ridla".⁶⁰*

⁵⁹Imam Taqiyyudin Aby Bakrin Muhammad Al Husaain, *Kifayatul Akhyar*, Juz II, (Bandung: CV. Alma'arif),29.

⁶⁰Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah, Juz 2, Hadis Nomor 2185*, (Cairo: Dar Ihya' al kutub al arabiyah, 1905), 737.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ulama mazhab tersebut dapat diambil intisari bahwa:

- 1) Jual beli adalah akad *mu''awadhah*, yakni akad yang dilakukan oleh dua pihak, dimana pihak pertama menyerahkan barang dan pihak kedua menyerahkan imbalan, baik berupa uang maupun barang.
- 2) Syafi''iyah dan Hanabilah mengemukakan bahwa objek jual beli bukan hanya barang (benda); tetapi juga manfaat, dengan syarat tukar menukar berlaku selamanya, bukan untuk sementara. Dengan demikian, *ijarah* (sewa menyewa) tidak termasuk jual beli karena manfaat digunakan untuk sementara, yaitu selama waktu yang ditetapkan dalam perjanjian. Demikian pula *i''arah* yang dilakukan timbal balik (saling pinjam), tidak termasuk jual beli, karena pemanfaatannya hanya berlaku sementara waktu.⁶¹

Adapun jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu:⁶²

- a. Ada orang yang berakad (penjual dan pembeli);

Pihak-pihak yang berakad adalah orang pengguna dari salah satu game yang vouchernya disediakan, dan juga pelayan customer service dari website store tokopedia ataupun kasir retail store alfamidi, dan syaratnya berakal sehat, baligh.

⁶¹Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: AMZAH, 2015), 175-177.

⁶²Syafei Rachmat, *Fiqh Muamalah*, 116

b. Ada *Sighat* (lafal *ijab* dan *qabul*);

Sebelum melakukan akad pembeli dari voucher game online ini mengetahui berapa nominal yang akan didapat berapa nominal yang akan dibayar dan implikasi apa yang terjadi setelah membeli voucher game online ini kemudian dilangsungkan akad jual beli jika secara website store maka tahapan proses tersebut sampai akhirnya menyetujui nominal yang diharapkan, kemudian jika melalui retail store ketika pembayaran atas voucher game online tersebut dilakukan.

Dasar hukumnya terdapat pada surat Annisa' ayat 29 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا
 أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.

c. Obyek transaksi atau *ma'qud 'alayah*;

Menurut hukum islam benda-benda yang dapat dijadikan sebagai objek transaksi haruslah memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Bersih barangnya

Bahwa di dalam islam dilarang melakukan jual beli barang yang mengandung unsur najis ataupun barang-barang yang nyata-nyata

diharamkan oleh ajaran islam. Minuman keras, daging babi, bangkai dan sebagainya. Diantara bangkai ada pengecualinya, yakni ikan dan belalang. Berbeda halnya dengan transaksi voucher game online ini yang tidak diketahui apakah barangnya najis atau tidak, hal ini dikarenakan yang diperjual belikan berupa data voucher untuk mengakses perangkat game namun akan tetapi didalam kaidah fiqh disebutkan “ asal sesuatu adalah mubah selama tidak terdapat dalil yang menunjukkan keharamannya.”

2. Dapat dimanfaatkan

Kemanfaatan yang didapatkan oleh pihak developer selaku penyedia voucher game online adalah berupa keuntungan yang didapatkan dari hasil pembuatan dan penyediaan dari game tersebut, dan termasuk dalam upah atau dalam hukum Islam disebut dengan Ijarah, upah atau secara istilah adalah uang dan sebagainya yang dibayarkan sebagai balas jasa atau bayaran atas tenaga yang telah dilakukan, dalam hal ini developer mendapatkan *ujrah* atau upah terhadap pembuatan game yang telah dia buat. Bagi pengguna game online atau pembeli voucher game online, Memberikan kemanfaatan berupa kemudahan dalam memberikan kepuasan didalam menggapai tujuan berupa level selanjutnya, dan untuk memfasilitasi pengguna agar memperoleh wadah untuk menghibur diri, ditengah kesibukan, serta didalam perlombaan atau E-Sport yang telah di tetapkan sebagai salah satu cabang olah raga , dan dapat menambah lapangan pekerjaan

bagi penggiat game yang sungguh menekuni hal ini karena di Indonesia sering diadakan kompetisi game yang hadiahnya puluhan juta.

3. Milik orang yang melakukan akad

Bahwa barang yang menjadi objek transaksi harus benar-benar milik penjual secara sah, apabila tidak demikian maka transaksi tersebut batal. Dalam fenomena ini transaksi voucher game online yang mana voucher game tersebut sah dan resmi milik dari website store tokopedia maupun retail store alfamidi.

4. Mampu menyerahkan

Dalam artian barang harus sudah ada, diketahui wujud dan jumlahnya pada saat sebelum ijab dan qobul.

d. Ada nilai tukar pengganti barang dan kemaslahatan

Transaksi pada penelitian ini adalah transaksi dengan menggunakan uang rupiah yang kemudian ditukarkan dengan voucher game online. adapun unsur kemaslahtan dalam hal ini bersifat relatif namun peneliti melihat ketika sesuatu hal tidak menimbulkan kemudharatan ataupun kerusakan maka berdasar dengan kaidah dalam ilmu *Qawaidul Fiqihya* yang berbunyi :

دَرْءُ الْمَقَاسِدِ أَوْلَى مِنْ جَلْبِ الْمَصَالِحِ

Artinya: “*Unsur Kemaslahatan lebih diutamakan daripada kemabsadatan atau kerusakan*”

Dalam kaidah tersebut dapat kita ketahui bahwasannya segala sesuatu yang belum dapat di rumuskan mengenai ketentuan hukumnya maka hal tersebut dapat dipertimbangkan mengenai unsur kemaslahatannya, apakah hal tersebut lebih memberikan kemaslahatan atau kemamfaatan dari pada kemudharatan atau efek samping yang negatif terhadap hal tersebut maka dapat diberikan kesimpulan bahwa hukum dari sesuatu tersebut adalah boleh.

Jika kita kaitkan dengan trnasaksi voucher game online yang menjadi fokus penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hukum dari transaksi voucher game online ini adalah *mubah* atau boleh hal ini dikarenakan dalam proses transaksi voucher game online, terdapat beberapa pihak yang mendapatkan kemanfaatan dari transaksi tersebut, dan kemanfaatannya lebih besar daripada kemudharatan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah memaparkan studi transaksi voucher game online pada retail store dan website store tokopedia pandangan majelis ulama indonesia Kota Malang, maka peneliti menyimpulkan :

1. Transaksi Voucher game online ini dimulai dari pembeli yang ingin memperoleh voucher dengan datang ke retail store alfamidi ataupun dengan cara mengakses website store tokopedia, para pihak sudah mengetahui tentang spesifikasi, cara transaksi dimulai dari datang langsung ke retail store alfamidi ataupun mengakses website store tokopedia sampai penyerahan voucher game online. Tentunya dengan kesepakatan atas spesifikasi yang telah disetujui sebelum waktu transaksi dimulai.
2. Praktek transaksi voucher game online secara akad sah karena telah sesuai dengan asas akad jual beli yakni akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemaslahatan. Pandangan ulama majelis ulama Indonesia kota malang transaksi voucher game online yakni mubah artinya disejajarkan dengan jual beli yang lain yang sesuai dengan *syara*'.

B. Saran

1. Sebagai ummat muslim seharusnya kita bisa menyikapi sesuatu hal dengan komprehesif artinya fenomena demikian disikapi sebagai pelajaran yang

mana memandang hukum bukan pada penerapannya tetapi lebih kepada proyeksi memilah mana hal yang maslahat dan yang merusak.

2. Diharapkan untuk masyarakat penggiat game untuk memperhatikan waktu permainan dan juga voucher meskipun tidak ada hukum yang melarang tetapi jika pembelianya boros dan tidak manfaat menimbulkan mafsadat maka hal ini tidak diperbolehkan.



DAFTAR PUSTAKA

Literatur

Al- Qur'an Karim

Fatwa Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia, Edisi Revisi No:28/DSNMUI/III/2002

Ghufron, A. Mas'adi Fiqh Muamalah Konstektual, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002,

Abdulah, Ruff'ah , *Fikih Muamalah*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Abu Bakar, Taqiyuddin, Kifayatul Akhyar, CV Bina Iman, 1995

Ahmad Hasan, *Mata Uang Islami*, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2005.

Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2006

Arikunto, Suharsini, *Prosedur Pnelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta 2002.,

Azhar Basyir, Ahmad, *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2008

Asshofa, Burhan, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta : Rineka Cipta, 2007.

Djuwaini, Dimyaudin, Pengantar Fiqih Muamalah, Pustaka Pelajar, 2008.

Ghazali, Abdul Rahman, Ghufron Ihsan, Sapiudin Shidiq, *Fiqih Muamalat*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010.

Hasan, Ahmad, Mata Uang Islam, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.

Hasan, Ahmad, Mata Uang Islami Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005

Imam Taqiyyudin Aby Bakrin Muhammad Al Husaain, *Kifayatul Akhyar*, Juzz II, Bandung: CV. Alma'arif, t.th

J. Meleong, *Lexy Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022

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

Mark, Hachman,. "Infographic: A Massive History of Multiplayer Online Gaming". PC Magazine. Retrieved October 6, 2015.

Marzuki, *Metodologi Riset*, Yogyakarta: PT. Hanindita Offset, 19983

Muslich, Ahmad Wardi, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: AMZAH, 2015

Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003

Nasutionj, Bahder Johan, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*

Prastowo, Andi, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*, Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 2012.

R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 1989

Rasjid, Sulaiman, *Fiqh Islam*, cet. XLIX Bandung: Sinar Baru Alglesindo, 2010

Sayid Sabiq, *Fiqh As-Sunnah, Juz 3*, Dar Al-Fikr, Beirut, cet.III, 1981

Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, 1981

Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002

Waluyo, Bambang, *Penelitian Hukum dalam Praktik*, Jakarta: Sinar Grafika, 2002

Skripsi

Mela Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online, Clash Of Clans Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah Dan Hukum UIN Raden Intan Lampung)*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017.

Arif Yusuf, *Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Budi Bodong Traitor Purwokerto)*. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Tahun 2018.

Dedy Ardian, *Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Game Online Jenis Rising Force Classic*, (Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2018.

Sumber dari Website

<https://www.tokopedia.com/>

<https://m.mobilelegends.com/en>

<https://www.pubgmobile.com/en-US/>

<https://digidocodes.net/>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Muhammad Faizun Ghufron
 Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 18 Desember 1996
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jalan Raden Fatah No. 08 Desa Sukolilo Kecamatan Jabung Kabupaten Malang
 Email : ghufronfaizun3@gmail.com
 Telepon : 085853258962
 Riwayat Pendidikan :



No	Lembaga	Nama Lembaga	Tahun
1	TK	TK Muslimat 1 Jabung	2002-2003
2	SD/MI	MI Miftahul Huda Jabung	2003-2009
3	SMP/MTS	MTS Ahmad Yani Jabung	2009-2012
4	SMA/MAN	MA Al Ittihad Poncokusumo	2012-2015
5	S1	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	2015-2019

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Hormat Kami

Malang, 31 Mei 2019

Muhammad Faizun Ghufron
NIM. 15220059

LAMPIRAN



Dokumentasi penelitian



Bersama KH. Chamzawi selaku Dewan Fatwa MUI Kota Malang

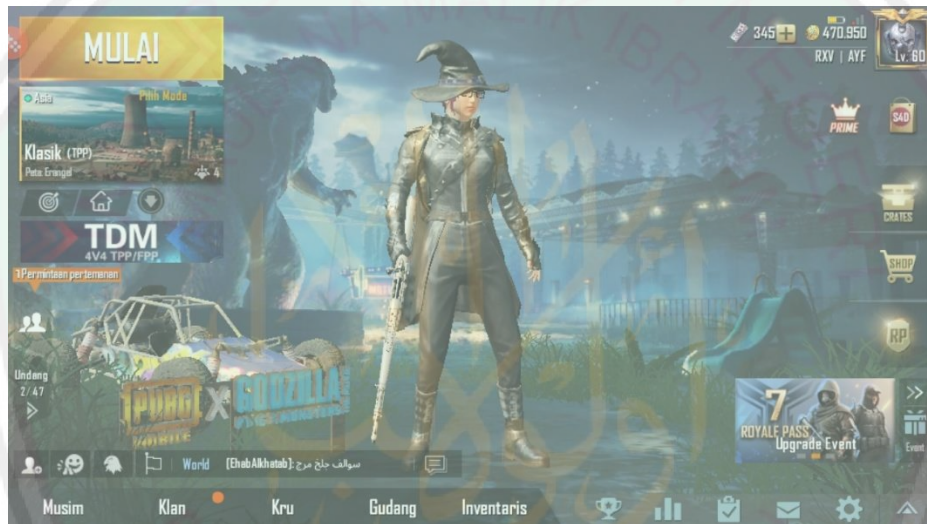




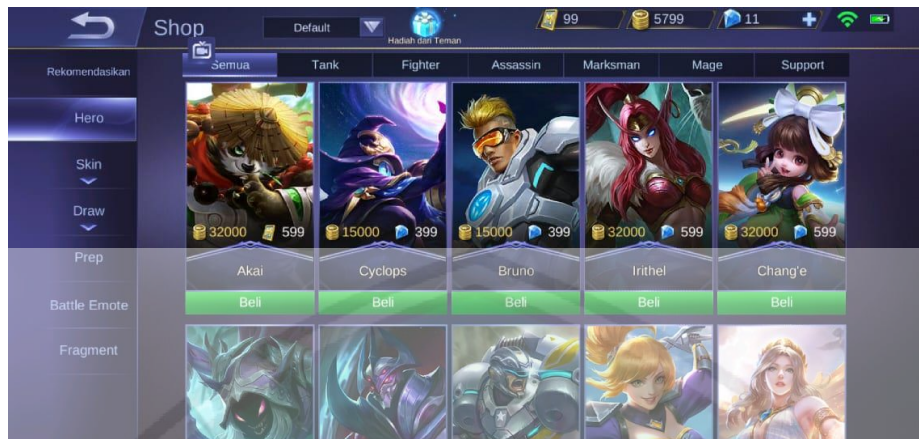
Foto bersama Drs. H.M Qusyairi M,Pd.



Gambar Tampilan Mobile legend



Gambar Tampilan Game PUBG



Gambar Tampilan Toko Mobile Legend



Foto Bersama Kasir Alfamidi