JUAL BELI AKUN GAME ONLINE DITINJAU DARI FIQH MUAMALAH DI KELURAHAN KAYUOMBUN KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA KOTA PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat- syarat
Mencapai Gelar Sarjana Hukum (S.H.)
Dalam Bidang Ilmu Hukum Ekonomi Syariah

Oleh

HAMDAH MARDIYANA HASIBUAN
NIM. 1410200084
PRODI HUKUM EKONOMI SYARIAH

PEMBIMBING I

Dr. H. Ali Sati, M.Ag
NIP. 19620926 199303 1 001

PEMBIMBING II

Dr. H. Zul Anwar Ajim Harahap, M.A
NIP. 19770506 200501 1 006

FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2018

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telephon 0634-22080 Fax 0634-24022
website:http//.syariah.iain-padangsidimpuan.ac.id – e-mail : fasih 141 psp@gmail.com

Padangsidimpuan, 09 November 2018
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum
IAIN Padangsidimpuan
Di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Hamdah Mardiyana Hasibuan** berjudul **"Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Fiqh Muamalah Di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan"**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana Hukum (S.H) dalam bidang Hukum Ekonomi Syariah pada Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum IAIN Padangsidimpuan.

Untuk itu, dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I

Dr. H. Ali Sati, M.Ag
NIP. 19620926 199303 1 001

PEMBIMBING II

Dr. H. Zul Anwar Ajim Harahap, M.A
NIP. 19770506 200501 1 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM	: 1410200084
Fakultas/ Prodi	: Syariah dan Ilmu Hukum/Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi	: Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Fiqh Muamalah Di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain dalam skripsi saya ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidimpuan, November 2018
Saya yang menyatakan,

Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM.1410200084

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM.	: 1410200084
Prodi	: Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas	: Syariah dan Ilmu Hukum
Jenis Karya	: Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **"Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Fiqh Muamalah Di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan"**.Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan
Pada tanggal : November 2018
Yang menyatakan,

Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM. 1410200084

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telephon 0634-22080 Fax 0634-24022
website:http//.syariah.iain-padangsidimpuan.ac.id – e-mail : fasih 141 psp@gmail.com

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama	:	**Hamdah Mardiyana Hasibuan**
NIM	:	**1410200084**
Judul Skripsi	:	**JUAL BELI AKUN GAME ONLINE DITINJAU DARI FIQH MUAMALAH DI KELURAHAN KAYUOMBUN KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Ketua

Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M.Ag.
NIP. 19731128 200112 1 001

Sekretaris

Dra. Asnah, M.A.
NIP. 19710528 200003 2 005

Anggota

Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M.Ag.
NIP. 19731128 200112 1 001

Dra. Asnah, M.A.
NIP. 19710528 200003 2 005

Drs. H. Zulfan Efendi, M.A.
NIP. 19640901199303 1 006

Drs. H. Dame Siregar, M.A.
NIP. 19630907 199103 1 001

Pelaksana Sidang Munaqasyah	
Di	: Padangsidimpuan
Hari/Tanggal	: Jum'at, 09 November 2018
Pukul	: 09.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai	: 76,25 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)	: 3,72 (Tiga Koma Tujuh Puluh Dua)
Predikat	: **Pujian**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telephon 0634-22080 Fax 0634-24022
website:http//.syariah.iain-padangsidimpuan.ac.id – e-mail : fasih 141 psp@gmail.com

PENGESAHAN

Nomor: 1961 /In.14/D/PP.00.9/11/2018

Judul Skripsi : Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Fiqh Muamalah Di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan

Ditulis Oleh : Hamdah Mardiyana Hasibuan

NIM. : 1410200084

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Hukum (S.H.)

Padangsidimpuan, 28 November 2018
Dekan,

Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M.Ag.
NIP. 19731128 200112 1 001

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan Salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah bersusah payah menyampaikan ajaran Islam kepada ummatnya sebagai pedoman hidup di dunia dan akhirat kelak.

Skripsi ini berjudul **"Jual Beli *Akun Game Online* Ditinjau Dari Fiqh Muamalah Di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan",** merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (SH) pada jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum IAIN Padangsidimpuan.

Tidak sedikit hambatan dan kendala yang dihadapi penulis dalam penulisan skripsi ini karena kurangnya Ilmu Pengetahuan dan literatur yang ada pada penulis. Namun berkat kerja keras dan arahan dari pembimbing dan yang lainnya, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis tidak dapat memungkiri bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta orang-orang disekitar penulis, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Rektor IAIN Padangsidimpuan, Bapak Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan, dan Bapak Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M. Ag selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Bapak Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M. Ag selaku Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, Ibu Dra. Asnah, M. Ag selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi

Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Muhammad Arsad Nasution, M. Ag selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

3. Bapak Dr. Ali Sati, M. Ag selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Zul Anwar Ajim Harahap, MA selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis
4. Bapak Musa Aripin, SHI., M.SI selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Padangsidimpuan.
5. Bapak Ahmatnijar, M. Ag selaku Penasehat Akademik.
6. Bapak/Ibu Dosen, Pegawai serta seluruh Civitas Akademik IAIN Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
7. Bapak Drs. Yusri Fahmi S.Ag, M. Hum selaku Kepala UPT perpustakaan beserta pegawai perpustakaan yang telah membantu penulis dalam peminjaman buku untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Teristimewa Ibunda **Arni Wati Nasution** dan Ayahanda **Drs. M. Jasa Hasibuan** tercinta. Atas kasih sayang dan doa yang tiada henti dalam setiap sujudmu. Kalianlah inspirasi dalam setiap langkah kakiku sehingga dapat menyelesaiakan skripsi ini.
9. Abanghanda Khoirul Anwar Hasibuan, SHI., Khoiruddin Syarif Hasibuan, SH., dan Khoirul Marzuki Hasibuan, SE., serta Adinda Khoirul Fauzi Hasibuan yang selalu memberikan motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku Muhammad Harun Ritonga, Juryana Megawati Hasibuan, Dwi Moranda Ritonga, Irna Yati Pohan, Aisyah Pane, Mulyadi, Jalaluddin, Ummi Kalsum, Nurhamna Dalimunthe, Mannawiyah Harahap, Mahdalena Sihombing, Ida Febriani Lubis dan Suci Rahmadini yang selalu menyemangati penulis.
11. Teman-teman seperjuangan, Haryati Novrina, Elvina Sari Dewi, Winda, Sofia Sari, Elinda, Rizky Ayu Hasibuan, Rosmayanti Gultom, Abdi Novia Batubara, Andika Martua Hasibuan, Asrof Rangkuti, Ardilla Agustina Ritonga, Elisa Risky, Agung Syaputra Lubis, dan Arman Setiadi yang telah memberi saran dan

dorongan kepada penulis, serta teman-teman di IAIN Padangsidimpuan khusunya Keluarga Besar HES 3 Angkatan 2014, KKL 76 Pagaran Tonga Angkatan 2017, dan PHL Kota Padangsidimpuan Angkatan 2018.

Semoga Allah SWT memberikan balasan lebih atas segala budi baik yang telah diberikan. Amin.

Padangsidimpuan, 09 Oktober 2018

Penulis

HAMDAH MARDIYANA HASIBUAN

NIM. 1410200084

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	NamaHuruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṡa	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	.‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiridari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـ	Fatḥah	A	A
ـِـ	Kasrah	I	I
ـُـ وْ	Dommah	U	U

b. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....يْ	*Fatḥah* dan ya	Ai	a dan i
وْ	*Fatḥah* dan wau	Au	a dan u

c. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dantanda.

HarkatdanHuruf	Nama	HurufdanTanda	Nama
ى.....ـَـ	*Fatḥah* dan alif	ā	a dan garis

	atau ya		atas
...ِ..ى	*Kasrah* dan ya	ī	I dan garis di bawah
...ُو	*Dommah* dan wau	ū	u dan garis di atas

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

a. Ta marbutah hidup, yaitu Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat *fatḥah, kasrah,* dan *ḍommah*, transliterasinya adalah /t/.

b. Ta marbutah mati, yaitu Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

4. *Syaddah* (*Tasydid*)

Syaddah atau *Tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu:

ال . Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

a. Kata sandang yang diikuti huruf Syamsiah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf Syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
b. Kata sandang yang diikuti huruf Qamariah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

6. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa *hamzah* ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila *hamzah* itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il, isim,* maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama.

ABSTRAK

NAMA : Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM : 1410200084
JUDUL : Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Fiqh Muamalah Di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.
TAHUN : 2018

Permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara dan bagaimana pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara ditinjau dari Fiqh Muamalah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara dan untuk mengetahui pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara ditinjau dari Fiqh Muamalah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field reseach*) yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan mendeskripsikan peristiwa serta kejadian yang terjadi di lapangan sesuai dengan fakta yang ditemukan. Penelitian menggunakan tehnik wawancara untuk memperoleh informasi ataupun data dari lapangan. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis deskriptif.

Hasil dari penelitian ini adalah Bahwa dalam pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara yaitu dengan cara si penjual memposting *akun game* yang ingin dijualnya di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*. Jika sudah ada pembelinya, maka penjual dan pembeli melakukan kesepakatan dengan cara *Chating* sampai menyepakati harga. Setelah terjadi kesepakatan, maka pembeli mendapatkan kode berupa *id* dan *password* yang dipakai untuk bermain *game*. Kemudian si pembeli dapat memainkan *game* tersebut tanpa ada batas waktu untuk memainkannya. Namun beberapa hari setelah si pembeli memainkan *game* tersebut, *akun game online* tersebut tidak dapat dibuka lagi dengan alasan kata sandi (*password*) salah. Karena si penjual dapat mengambil kembali *akun game online* yang telah dijualnya dengan cara mengganti kata sandi dari *akun game online* yang sudah dijualnya. Adapun Tinjauan Fiqh Muamalah terhadap jual beli *akun game online* yang terjadi di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara adalah bahwa transaksi itu tidak memenuhi persyaratan dalam Islam. Karena di dalam Fiqh Muamalah jelas dilarang jual beli yang di dalamnya terdapat unsur penipuan (*gharar*) sehingga dapat merugikan salah satu pihak yaitu pihak pembeli.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **ii**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING ..... **iii**

PENGESAHAN DEKAN ..... **iv**

BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSAYAH ..... **v**

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI ..... **vi**

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **vii**

ASBTRAK ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN ..... **xii**

DAFTAR ISI ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 10
E. Kajian Terdahulu 10
F. Batasan Istilah 13
G. Sistematika Penulisan 13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Jual Beli 15
   1. Pengertian Jual Beli 15
   2. Dasar Hukum Jual Beli 18
   3. Rukun dan Syarat Sahnya Jual Beli 22
   4. Macam-Macam Jual Beli 26
   5. Jual Beli Online 28
   6. Jual Beli Istishna' 31
B. Akun Game Online 33
   1. Pengertian Akun Game Online 33
   2. Fungsi Akun Game Online 34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian 36
B. Jenis Penelitian 36
C. Informan Penelitian..... 37
D. Sumber Data 37
E. Teknik Pengumpulan Data 38
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pelaksanaan jual beli Akun Game Online di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara 42
B. Pelaksanaan jual beli Akun Game Online di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara ditinjau dari Fiqh Muamalah..... 56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 61
B. Saran-saran..... 62

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-sehari, manusia tidak terlepas dari bantuan orang lain. Masing-masing saling membutuhkan bantuan satu sama lain, supaya mereka tolong-menolong, tukar-menukar keperluan dalam segala urusan kepentingan hidup masing-masing, yang dilakukan dengan jalan muamalah.

Muamalah adalah semua transaksi atau perjanjian yang dilakukan oleh manusia dalam hal tukar-menukar manfaat.[1] Fiqh muamalah adalah ilmu tentang hukum syara' yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lain yang sasarannya adalah harta benda. Hubungan tersebut sangat luas karena mencakup hubungan antara sesama manusia, baik muslim maupun non muslim.

Akad merupakan hal yang penting dalam kegiatan bermuamalah. Secara etimologi, akad berasal dari bahasa Arab "*al aqdu*" yang berarti perikatan, perjanjian dan kemufakatan. *Akad* atau *ijab qabul* adalah suatu perbuatan atau pernyataan untuk menunjukkan suatu keridhoan dalam berakad di antara dua orang atau lebih, sehingga terhindar atau keluar dari suatu ikatan yang tidak berdasarkan syara'. Perjanjian atau akad mempunyai arti penting dalam kehidupan masyarakat.

[1]Ibnu Mas'ud, *Edisi Lengkap Fiqh Mazhab Syafi'I* (Bandung, Pustaka Setia, 2007), hlm. 19.

Menurut Hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan kepemilikan suatu harta atau benda dengan cara tukar-menukar, yaitu menyerahkan barang yang diperjualbelikkan dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang ditentukan oleh Hukum Islam.[2] Yang mana pihak-pihaknya, yaitu antara penjual dan pembeli bertemu secara langsung. Kemudian penjual menyerahkan barang terlebih dahulu kepada pembeli. Setelah itu pembeli menyerahkan harga berupa uang tunai kepada penjual.

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. Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, saat ini sangat memungkinkan manusia bertransaksi secara langsung dengan cepat karena telah didukung oleh teknologi yang canggih. Namun dalam Islam dijelaskan supaya seseorang tidak begitu saja mengambil hak orang lain.

[2]Husein Shaharah dan Muhammad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam* (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), hlm. 14.

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah ayat 188 yaitu:

وَلَا تَأْكُلُوٓاْ أَمْوَٰلَكُم بَيْنَكُم بِٱلْبَٰطِلِ وَتُدْلُواْ بِهَآ إِلَى ٱلْحُكَّامِ لِتَأْكُلُواْ فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَٰلِ ٱلنَّاسِ بِٱلْإِثْمِ وَأَنتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿١٨٨﴾

Artinya: Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, Padahal kamu mengetahui.[3]

Terdapat juga dalam firman Allah SWT dalam QS. An-Nisaa' ayat 29 yaitu:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تَأْكُلُوٓاْ أَمْوَٰلَكُم بَيْنَكُم بِٱلْبَٰطِلِ إِلَّآ أَن تَكُونَ تِجَٰرَةً عَن تَرَاضٍ مِّنكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوٓاْ أَنفُسَكُمْ ۚ إِنَّ ٱللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.[4]

Ayat di atas menjelaskan, bahwa transaksi jual beli harus berdasarkan atas suka sama suka, tidak ada unsur pemaksaan, penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak yang berakad, baik penjual ataupun pembeli dengan kerugian materil maupun non materil.

---

[3]Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: Asy Syifa', 2001), hlm. 72.
[4]*Ibid*., hlm. 216.

Adapun hadis yang menyangkut tentang jual beli yang baik, yaitu dalam hadis yang diriwayatkan dari Rifa'ah bin Rafi' Rasulullah SAW., bersabda sebagaimana riwayat di bawah:

عَنْ رِفَا عَةَ ابْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّىَ اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ: أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ: عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِ هِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُوْرٍ(رواه البزاروصححه الحا كم)

Artinya: Dari Rifa'ah bin Rafi' r.a. (katanya): Sesungguhnya Nabi Muhammad saw. Pernah ditanyai, manakah usaha yang paling baik? Nabi menjawab: ialah amal usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan semua jual beli yang bersih.(H.R. Al-Bazzar dan dinilai shohih oleh Al-Hakim).[5]

Dijelaskan juga dalam hadis yang diriwayatkan dari Abu Hurairah Rasulullah SAW., bersabda:

وَ عَنْ أَ بِى هُرَ يْرَةَ رَ ضِيَ ا للهُ عَنْهُ قَا لَ : نَهَى رَ سُوْ لُ ا للهُ عَلَيْهِ وَ سَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَا ةِ وَ عَنْ بَيْعِ ا لْغَرَ رِ (رواه مسلم)

Artinya: Dari Abu Hurairah r.a. Ia berkata: Rasulullah saw. sudah melarang jual beli dengan cara melempar batu dan jual beli dengan penipuan. (Diriwayatkan oleh: Muslim)[6]

Kedua hadis di atas menjelaskan, bahwa dalam jual beli sah harus berdasarkan suka sama suka dan di dalamnya tidak boleh terdapat unsur penipuan (*gharar*). Dan jual beli yang *mabrur* adalah setiap jual beli yang tidak ada dusta dan hianat.

---

[5]Abubakar Muhammad, *Terjemahan Subulus Salam III*, Cet. Ke-I (Surabaya: Al-Ikhlas, 1995), Hadis Pertama, hlm. 14.

[6]*Ibid*., hadis ke-17, hlm. 52.

Perkembangan teknologi elektronik yang berlangsung sangat pesat akhir-akhir ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Dengan teknologi internet, perilaku manusia (*human action*) dan interaksi antar manusia (*human relation*) mengalami perubahan yang cukup signifikan. Jaringan komunikasi global telah menciptakan tantangan-tantangan terhadap cara pengaturan transaksi-transaksi sosial dan ekonomi.

Pada transaksi jual beli secara elektronik dan dunia maya sama halnya dengan transaksi jual beli yang dilakukan dalam dunia nyata, dilakukan oleh pihak terkait. Namun yang membedakan jual beli elektronik/ *online* dengan jual beli manual, yaitu pada jual beli elektronik/ *online* ini si penjual dan si pembeli tidak bertemu secara langsung. Penjual dan pembeli berhubungan melalui internet, salah satunya melalui media sosial *facebook*. Dalam jual beli *online* ini, pembeli harus terlebih dahulu menyerahkan harga berupa uang kepada penjual dengan cara mentransfer uang tersebut ke rekening penjual. Setelah itu, baru penjual menyerahkan barang yang diperjualbelikan, yaitu berupa *akun game online* dengan cara memberitahu kepada pembeli *id* dan *password* dari *game* milik penjual tersebut.

Dalam transaksi jual beli elektronik, pihak-pihak yang terkait antara lain:

1. Penjual atau pengusaha yang menawarkan sebuah produk melalui internet sebagai usaha.

2. Pembeli atau konsumen, yaitu orang yang tidak dilarang oleh undang-undang, yang menerima penawaran dari penjual atau pelaku usaha yang berkeinginan melakukan transaksi jual beli produk yang ditawarkan oleh pelaku usaha.
3. Bank sebagai pihak penyalur dana dari pembeli atau konsumen kepada penjual atau pelaku usaha, karena pada transaksi jual beli secara elektronik penjual dan pembeli tidak berhadapan secara langsung, sebab mereka berada pada lokasi yang berbeda, sehingga pembayaran dapat dilakukan melalui perantara.
4. *Provider* sebagai penyedia jasa layanan akses internet. Jual beli *online* yang banyak dinikmati oleh para konsumen seperti: jual beli yang ditawarkan di akun sosial *facebook*, pembeli dapat melihat barang-barang yang diperjual belikan ataupun *akun game online* yang diperjualbelikan secara *online*.

Para penikmat *game* atau biasa disebut dengan *gamer* ini sering sekali melakukan transaksi jual beli *akun game online* seperti yang banyak dilakukan para *gamer* di akun media sosial. Praktek jual beli akun ini dilakukan perorangan, dalam sistem penyerahan akun dilakukan secara jarak jauh atau tidak saling bertemu, terkadang banyak sekali keluhan dari pembeli atau penjual. Contohnya ketika *akun game online* sudah diterima selang beberapa hari, akun tersebut tidak dapat dipakai kembali. Fakta yang telah peneliti temukan yang terjadi pada seorang mahasiswa yang bertempat tinggal di

Kayuombun telah membeli akun *game point blank* yang awalnya masih bisa dipakai oleh si pembeli, namun setelah satu minggu kemudian, akun tersebut tidak dapat dibuka lagi dengan alasan *password* yang digunakan salah.[7]

Permasalahan jual beli *akun game online* ini adalah mengenai kemanfaatan atau kegunaan barang yang diperjualbelikan bagi masyarakat luas. Kemudian syarat yang termasuk dalam jual beli adalah orang yang melakukan transaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus mengandung manfaat, barang diserahkan saat akad berlangsung, harga yang disepakati harus jelas dan adanya kerelaan antar kedua belah pihak.

Salah satu *game online* yang kini sedang berkembang sangat pesat dan digemari oleh semua kalangan, yaitu *game online clash of clans*. Tidak hanya kalangan remaja, *game online clash of clans* yang sering disebut *game COC* ini juga dimainkan oleh pelajar, guru, dokter, artis, bahkan pejabat ada yang bermain *game* tersebut, karena *system* permainnya yang menarik.

Untuk memainkan *game* ini, pemain harus memiliki koneksi internet kemudian *log in game* dengan memasukkan *id* dan *password* yang dihubungkan di *email* pengguna. Setelah terhubung dan memiliki *id*, pengguna dapat memainkan *game* tersebut.

Pada umumnya jual beli merupakan perdagangan di mana barang yang diperjualbelikan adalah barang yang berbentuk atau terlihat fisiknya dan dapat

[7]Wawancara dengan Faksi, Penjaga Warnet, Kayuombun, Selasa 07 November 2017, Jam 15.00 Wib.

digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk melengkapi kebutuhan. *Game* yang diperjualbelikan tidak berbentuk fisik, namun hanya berbentuk akun di mana terdapat *id* dan *password* dari *game* tersebut.

Praktiknya tentu seorang muslim harus memperhatikan dan mempertimbangkan, apakah transaksi yang baru muncul ini sesuai dengan dasar-dasar dan prinsip muamalah yang disyariatkan oleh ajaran Islam. Persoalan muamalah bukanlah ajaran yang kaku dan sempit melainkan ajaran yang fleksibel dan elastis yang dapat mengakomodir berbagai perkembangan transaksi modern, selama tidak bertentangan dengan nash Al-Qur'an dan Sunnah.[8] Sebagai masyarakat sosial yang tidak bisa lepas dari aktivitas jual beli, karena hal ini merupakan kebutuhan primer layaknya makan setiap hari. Sedangkan menurut pengertian syariat, yang dimaksud dengan jual beli adalah pertukaran harta atas dasar saling rela atau memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan yaitu berupa alat tukar yang sah.[9]

Berkembangnya teknologi serta masuknya globalisasi di Indonesia yang memungkinkan untuk dapat mengakses internet serta penggunaan *gadget* canggih yang membuat suatu kebiasaan baru yaitu bermainan *game online* yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan bathin serta dapat melakukan bisnis jual beli pada permainan *game online* yang dimainkan. Salah satunya, jual beli *online* yang objeknya adalah akun atau alamat email yang diperjual

[8]Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Ed. Kedua (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hlm. 5.
[9]Suhrawardi K, *Hukum Ekonomi Islam*, Cet. III (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), hlm. 128.

belikkan apabila akun tersebut sudah mencapai *level* tertinggi dalam permainan. Jual beli seperti ini rentan terjadi tindak kejahatan penipuan yang dapat merugikan salah satu pihak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul "**JUAL BELI *AKUN GAME ONLINE* DITINJAU DARI FIQH MUAMALAH DI KELURAHAN KAYUOMBUN KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA KOTA PADANGSIDIMPUAN.**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang hendak diteliti, yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara?
2. Bagaimana pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara ditinjau dari Fiqh Muamalah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara.

2. Untuk menjelaskan pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara ditinjau dari Fiqh Muamalah.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Sebagai sumbangan penting tentang keilmuan serta memperluas wawasan yang berkaitan dengan aplikasi jual beli *online* khususnya mengenai praktek transaksi jual beli *akun game online* yang ditinjau dari Fiqh Muamalah dan bisa sebagai rujukan penelitian lebih lanjut bagi pengembangan ilmu muamalah.

2. Manfaat Praktis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumbangan pikiran bagi masyarakat muslim khususnya pelaku jual beli *akun game online* untuk lebih memperhatikan aturan aturan muamalah dalam Islam.

E. Kajian Terdahulu

Di antara penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung peneliti untuk meneliti tentang jual beli *akun game online* yaitu:

1. Skripsi karya Sulistiyowati yang membahas tentang "Persepsi Ulama Semarang terhadap Jual Beli *Chip* dalam *Game* Poker *Online*". Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis tersebut bahwasanya dalil Syar'i yang

dipakai para ulama yang mengharamkan transaksi jual beli *chip* dalam *game* poker *online* adalah saddu al-dzari'at yang artinya menutup atau mencegah hal-hal yang dapat mengantarkan orang ke dalam hal-hal yang dilarang oleh agama. Misalnya judi adalah haram. Maka, memiliki barang yang menyebabkan seseorang melakukan perbuatan judi adalah haram juga.[10]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suryadi dengan judul skripsi: Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya *Game online* (Studi Kasus di Warnet-ku Jalan Sultan Agung Ponorogo) beranggapan bahwasanya akad dalam dunia maya dalam jual beli *game* tersebut tidak sesuai dengan hukum Islam karena di dalam akad tersebut dimana benda maya sebagai obyek jual beli, antara pihak penjual maupun pembeli belum baligh. Dan benda tersebut tidak bermanfaat. Kemudian hasil dari analisis hukum Islam terhadap mekanisme jual beli *game online* di warnet-ku Jalan Sultan Agung Ponorogo tidak sesuai dengan hukum Islam, karena disitu menyalahi perjanjian dalam bertransaksi jual beli pada kenyataan di lapangan.[11]
3. Dalam skripsi Dwi Rupiyanto yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli *Pre Order* di Toko *Online* Sakinah".

[10]Sulistiyowati, "Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online", Skripsi Fak. Syari'ah UIN Walisongo Semarang, 2007.

[11]Suryadi, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Game Online (Studi Kasus di Warnet-ku Jalan Sultan Agung Ponorogo)", Skripsi, Fak. Syari'ah STAIN Ponorogo, 2012.

> Menyatakan bahwa dalam kasus jual beli *Pre Order* di toko *online* Sakinah telah melakukan akad jual beli, dimana pembeli telah memesan barang kepada pemilik, dengan spesifikasi yang telah ditentukan oleh pemesan dan harga barang serta penyerahan barang telah mereka sepakati dalam perjanjian dan pihak pemesan memberi uang muka minimal 50% dari keseluruhan biaya yang harus dibayar.[12]

Adapun penelitian yang peneliti kaji dalam skripsi ini berbeda dengan penelitian di atas. Perbedaannya ialah terletak pada mekanisme dan cara transaksi. Dimana dalam penelitian yang akan peneliti kaji ini lebih mudah dan luas tanpa harus mengisi formulir dan proses transaksi tidak menggunakan situs *online* saja, melainkan dapat melalui media sosial yang ada di berbagai kalangan. Dan penulis lebih memfokuskan bagaimana tinjauan Fiqh Muamalah terhadap pelaksanaan jual beli *akun game online*, dan belum ada yang meneliti tentang jual beli *akun game online* ditinjau dari Fiqh Muamalah di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan, serta karena terdapat banyak warnet di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

[12]Dwi Rupiyanto, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Jual Beli Pre Order di Toko Online Sakinah", Fak. Syari'ah IAIN Surakarta, 2015.

F. Batasan Istilah

1. Jual beli adalah akad yang dilakukan oleh dua pihak dimana pihak pertama menyerahkan barang dan pihak kedua menyerahkan imbalan, baik berupan uang maupun barang.[13]
2. Akun atau *account* adalah ruang penyimpanan aplikasi atau sistem operasi dengan banyak pengguna, menggunakan *id* pengguna dan kata sandi *(Password)*.[14]
3. *Game* adalah permainan yang banyak dilakukan secara *online*[15]
4. *Online* adalah dunia maya[16]

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka sistematika pembahasan akan diuraikan secara jelas. Adapun sistematika pembahasan yang disajikan oleh peneliti sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Terdahulu, Batasan Istilah, Sistematika Penulisan.

Bab II, Tinjauan Pustaka yang terdiri dari: Pengertian Jual Beli, Dasar Hukum Jual Beli, Rukun dan Syarat Sahnya Jual Beli, Macam-Macam Jual

---

[13]Ahmad Wardi Muslich, *Fiqih Muamalat* (Jakarta: Amzah, 2013), hlm. 177.
[14]Irawan, *Kamus Istilah Komputer Untuk Orang Awam* (Palembang: Maxikom, 2009), hlm. 3.
[15]Andreas Halim, *Kamus Lengkap 20 Milyar Inggris-Indonesia*, (Surabaya: Sulita Jaya, 2015), hlm. 132.
[16]*Ibid*.,

Beli, Jual Beli *Online*, Jual Beli Istishna', Pengertian *Akun Game Online*, Fungsi *Akun Game Online*.

Bab III, Metode Penelitian yang terdiri dari: Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Informan Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan dan Analisis Data.

Bab IV, Hasil Penelitian yang terdiri dari: Pelaksanaan Jual Beli *Akun Game Online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Pelaksanaan Jual Beli *Akun Game Online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara ditinjau dari Fiqh Muamalah.

Bab V, Penutup yang terdiri dari: Kesimpulan dan Saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. JUAL BELI

1. Pengertian Jual Beli

Perkataan jual beli sebenarnya terdiri dari dua suku kata yaitu "jual dan beli", sebenarnya kata "jual" dan "beli" mempunyai arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli.

Dengan demikian perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan di pihak lain membeli, maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli.[1]

Manusia memiliki dua segi: segi kebendaan yang dasarnya pertukaran atau pada umumnya memperoleh kebendaan atau pertukaran dan segi kerohanian yang dasarnya peribadatan. Memulai segi kebendaan manusia memperoleh apa-apa yang dimakan dan dipakainya untuk kesenangan materi, dan memulai segi kerohanian, hatinya, akhlaknya dan mendekatkan diri kepada Allah, siapa yang tidak berbuat baik dalam pekerjaannya yang dilakukannya untuk mencari untung dan menaruh harga sesuai kehendak nafsunya tanpa memikirkan kepentingan bersama atau manfaat bagi masyarakat. Tanpa

[1]Suhwardi K, *Op. Cit.*, hlm. 128.

mengindahkan larangan Allah dan Rasulnya, apa-apa yang dihasilkannya seperti orang yang menelan api di dalam perutnya.[2]

Menurut etimologi, jual beli diartikan pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lain. Kata lain dari *al-ba'i* adalah *at-tijarah.*

Jual beli secara terminologi disebut dengan *al-ba'i* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal *al-ba'i* dalam terminologi terkadang dipakai untuk pengertian lawannya, yaitu lafal *as-syira* yang berarti membeli. Dengan demikian, *al-ba'i* mengandung arti menjual sekaligus membeli atau jual beli.

Dalam Hukum Islam, pengertian jual beli memiliki makna yang berbeda menurut ulama fiqh, yakni:[3]

Pertama, Ulama Hanafiah berpendapat bahwa jual beli mempunyai dua pengertian yaitu bersifat khusus dan bersifat umum. Jual beli bersifat khusus, yaitu menjual barang dengan mata uang (emas dan perak). Sedangkan jual beli yang bersifat umum, yaitu mempertukarkan benda dengan benda menurut ketentuan tertentu. Istilah benda dapat mencakup pengertian barang dan mata uang, sedangkan sifat-sifat dari benda tersebut harus dapat dinilai, yaitu benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya oleh Syara'. Benda-benda yang berharga itu berupa benda tidak bergerak,

[2]Ibrahim Lubis, *Ekonomi Islam* (Jakarta Pusat: Radar Jaya, 1995), hlm. 336.
[3]Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan* (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 45.

seperti tanah dan segala isinya dan benda yang bergerak yaitu benda yang dapat dipindahkan, seperti tanam-tanaman, binatang, harta perniagaan, serta barang-barang yang dapat ditakar dan ditimbang.

Kedua, Ulama Malikiyah mengatakan bahwa jual beli mempunyai dua pengertian, yaitu jual beli yang bersifat umum dan jual beli yang bersifat khusus.

Jual beli dalam arti umum ialah suatu perikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Perikatan adalah akad yang mengikat dua belah pihak. Tukar-menukar yaitu salah satu pihak menyerahkan ganti penukaran atas sesuatu yang ditukarkan oleh pihak lain. Dan sesuatu yang bukan manfaat ialah bahwa benda yang ditukarkan adalah dzat (berbentuk), ia berfungsi sebagai objek penjualan, jadi bukan manfaatnya atau bukan hasilnya.

Jual beli dalam arti khusus ialah ikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan bukan pula kelezatan yang mempunyai daya tarik, penukarannya bukan mas dan bukan pula perak, bendanya dapat direalisir dan ada seketika (tidak ditangguhkan), tidak merupakan utang baik barang itu ada dihadapan pembeli maupun tidak, barang yang sudah diketahui sifat-sifatnya atau sudah diketahui terlebih dahulu.[4]

Ketiga, Ulama Syafi'iyah menyebutkan pengertian jual beli sebagai mempertukarkan harta dengan harta dalam segi tertentu, yaitu

[4]Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Cet. IX (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 69.

suatu ikatan yang mengandung pertukaran harta dengan harta yang dikehendaki dengan tukar-menukar, yaitu masing-masing pihak menyerahkan prestasi kepada pihak lain baik sebagai penjual maupun pembeli secara khusus. Ikatan jual beli tersebut hendaknya memberikan faedah khusus untuk memiliki benda.

Keempat, Ulama Hanabilah menyebutkan jual beli adalah pertukaran harta dengan harta atau manfaat lain yang dibolehkan secara hukum untuk selamanya dan pemberian manfaat tersebut bukan riba serta bukan bagi hasil.

Dan menurut pasal 20 ayat 2 kompilasi hukum ekonomi syariah, *ba'i* adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang.[5]

Berdasarkan defenisi di atas, maka pada intinya jual beli itu adalah tukar menukar barang. Hal ini telah dipraktikan oleh masyarakat prenitif ketika uang belum digunakan sebagai alat tukar menukar barang, yaitu dengan system barter yang dalam terminologi fiqih disebut dengan *ba'i al-muqayyadah*

2. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli telah disahkan oleh Al-Qur'an, Sunnah dan Ijma'. Adapun dalil Al-Qur'an adalah Q.S.Al-Baqarah ayat 275:

[5]Chairuman Pasaribu, *Hukum Perjanjian dalam Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), hlm. 101.

ٱلَّذِينَ يَأۡكُلُونَ ٱلرِّبَوٰاْ لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ ٱلَّذِي يَتَخَبَّطُهُ ٱلشَّيۡطَٰنُ مِنَ ٱلۡمَسِّۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمۡ قَالُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡبَيۡعُ مِثۡلُ ٱلرِّبَوٰاْۗ وَأَحَلَّ ٱللَّهُ ٱلۡبَيۡعَ وَحَرَّمَ ٱلرِّبَوٰاْۚ فَمَن جَآءَهُۥ مَوۡعِظَةٞ مِّن رَّبِّهِۦ فَٱنتَهَىٰ فَلَهُۥ مَا سَلَفَ وَأَمۡرُهُۥٓ إِلَى ٱللَّهِۖ وَمَنۡ عَادَ فَأُوْلَٰٓئِكَ أَصۡحَٰبُ ٱلنَّارِۖ هُمۡ فِيهَا خَٰلِدُونَ ٢٧٥

Artinya: Orang-orang yang Makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.[6]

Ayat di atas memberikan pengertian bahwa Allah SWT telah menghalalkan jual beli kepada hamba-Nya dengan baik. Sebaliknya, Allah SWT melarang jual beli yang mengandung unsur riba.

Adapun dalil Sunnah di antaranya adalah hadis yang diriwayatkan dari Rifa'ah bin Rafi' Rasulullah SAW., bersabda sebagaimana riwayat di bawah:

[6] Departemen Agama RI, *Op. Cit*., hlm. 118.

عَنْ رِفَا عَةَ بْنَ رَافِعِ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلىَّ اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُءِيْلَ: أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ: عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِ هِ وَكُلَّ بَيْعِ مَبْرُوْرٍ(رواهالبزاروصححه الحا كم)

Artinya: Dari Rifa'ah bin Rafi' r.a. (katanya): Sesungguhnya Nabi Muhammad saw. Pernah ditanyai, manakah usaha yang paling baik? Nabi menjawab: ialah amal usaha seseorang dengan tangannya sendiri dan semua jual beli yang bersih. (H.R. Al-Bazzar dan dinilai shohih oleh Al-Hakim).[7]

Dari hadis di atas dijelaskan, bahwa usaha yang terbaik, yaitu usaha yang paling halal dan paling banyak berkahnya. Sebutan usaha tangan dari jual beli yang bersih itu menunjukkan bahwa usaha tangan itulah yang paling utama. Hadis di atas juga menunjukkan kebaikan perniagaan yang bersih yaitu terhindar dari sumpah palsu dan penipuan.

Jual beli yang *mabrur* adalah jual beli yang bersih yang tidak ada dusta dan hianat, sedangkan dusta adalah penyamaran dalam barang yang dijual, dan penyamaran itu adalah penyembunyian aib barang dari pengelihatan pembeli. Adapun makna hianat itu lebih umum dari itu, sebab selain menyamarkan bentuk barang yang dijual, sifat atau hal-hal luar seperti dia menyifatkan dengan sifat yang tidak benar atau memberitahu harta yang dusta.

Adapun dalil Ijma' adalah bahwa Ulama sepakat tentang halalnya jual beli dan haramnya riba, berdasarkan ayat dan hadis di atas.[8] Ijma' ini memberikan hikmah bahwa kebutuhan manusia

[7]Abubakar Muhammad, *Op. Cit*., hlm. 14.
[8]Mardani, *Fiqh Ekonomi Syari'ah* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 102.

berhubungan dengan sesuatu yang ada dalam kepemilikan orang lain dan kepemilikan sesuatu itu tidak akan diberikan dengan begitu saja, namun terdapat kompensasi yang harus diberikan. Dengan disyariatkannya jual beli merupakan salah satu cara untuk merealisasikan keinginan dan kebutuhan manusia, karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup tanpa hubungan dan bantuan orang lain.[9]

Namun demikian, bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya itu harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai. Demikian pula yang didefenisikan dalam buku *Fiqh Muamalah* karangan Rahmad Syafi'i yang menyebutkan Ulama sepakat jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya sendiri, tanpa bantuan orang lain atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya, namun harus diganti dengan barang lain yang sesuai.[10]

Hukum jual beli:

a) Asal hukum jual beli adalah mubah (boleh)
b) Wajib, umpamanya wali menjual harta anak yatim apabila terpaksa.
c) Sunat, seperti jual beli kepada sahabat-sahabat atau famili yang dikasihi.

[9]Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, Cet. I (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 73.

[10]Rahmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (Bandung: Pustaka Setia, 2001), hlm. 75.

d) Haram, apabila melakukan jual beli yang terlarang.[11]

3. Rukun dan Syarat Sahnya Jual Beli

a. Rukun jual beli

Rukun jual beli ada tiga, yaitu akad (ijab kabul), orang-orang yang berakad (penjual dan pembeli), dan ma'kud alaih (objek akad). Akad ialah ikatan kata antara penjual dan pembeli, jual beli belum dikatakan sah sebelum ijab kabul dilakukan, sebab ijab kabul menunjukkan kerelaan (keridhaan). Pada dasarnya, ijab kabul dilakukan dengan lisan, tapi kalau tidak memungkinkan maka bisa dilakukan dengan tulisan dan isyarat.

Jual beli yang menjadi kebiasaan, seperti jual beli sesuatu yang menjadikan kebutuhan sehari-hari tidak disyaratkan ijab kabul, ini adalah pendapat jumhur. Menurut Fatwa Ulama Syafi'iah bahwa jual beli barang-barang yang kecilpun harus di ijab kabulkan tetapi menurut Imam Al-Nawawi dan ulama Muta'akhirin Syafi'iah berpendirian bahwa boleh jual beli barang-barang yang kecil dengan tidak ijab dan kabul seperti membeli sebungkus rokok.[12]

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah yang terdapat dalam Pasal 22, rukun (unsur) jual beli ada tiga yaitu:

1) Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli.

[11]Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Buku Algerindo, 2007), hlm. 289.
[12]Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Cet. I (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 71.

2) Objek transaksi, yaitu jasa yang dihalalkan yang dibutuhkan oleh masing-masing pihak.
3) Akad (transaksi), yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak yang menunjukkan mereka sedang melakukan transaksi, baik tindakan berbentuk kata-kata maupun perbuatan.[13]

Unsur jual beli ada tiga yaitu:

a) Pihak-pihak.

Pihak-pihak yang terkait dalam perjanjian jual beli terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak-pihak yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

b) Objek.

Objek jual beli terdiri atas benda yang berwujud dan benda yang tidak berwujud, yang bergerak maupun benda yang tidak bergerak, dan yang terdaftar maupun tidak terdaftar. Syarat objek yang diperjual belikan adalah sebagai berikut: barang yang diperjual belikan harus ada, barang yang diperjual belikan harus dapat diserahkan, barang yang diperjual belikan harus berupa barang yang memiliki nilai atau harga tertentu, barang yang diperjual belikan harus halal, barang yang diperjual belikan

[13]M. Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah* (Jakarta: Prenada MediaGroup, 2009), hlm. 30.

harus diketahui, penunjukkan dianggap memenuhi syarat langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut, dan barang yang diperjual belikan harus ditentukan secara pasti pada waktu akad. Jual beli dapat dilakukan terhadap: barang yang tertukar menurut porsi, jumlah, berat, atau panjang, baik berupa satuan atau keseluruhan, barang yang ditakar atau ditimbang sesuai jumlah yang ditentukan, sekalipun kapasitas dari takaran dan timbangan tidak diketahui, dan satuan komponen dari barang yang dipisahkan dari komponen lain yang telah terjual.

c) Kesempatan.

Kesempatan dapat dilakukan dengan tulisan, lisan dan isyarat. Ketiga hal tersebut mempunyai makna hukum yang sama.

Ada dua bentuk akad, yaitu:

1. Akad dengan kata, dinamakan juga dengan ijab kabul. Ijab yaitu kata-kata diucapkan terlebih dahulu. Misalnya: penjual berkata: “Baju ini saya jual dengan harga Rp 10.000. kabul yaitu kata-kata yang diucapkan kemudian. Misalnya: pembeli berkata: “Barang saya terima”.
2. Akad dengan perbuatan, dinamakan juga dengan mu’athah. Misalnya: pembeli memberikan uang seharga Rp 10.000 kepada

penjual, kemudian mengambil barang yang senilai itu tanpa terucap kata-kata dari kedua belah pihak.

b. Syarat Sahnya Jual Beli

Agar suatu jual beli yang dilakukan oleh pihak penjual dan pihak pembeli sah, haruslah dipenuhi syarat-syarat yaitu:

1. Saling rela antara kedua belah pihak. Kerelaan antara kedua belah pihak untuk melakukan transaksi syarat mutlak keabsahannya, berdasarkan firman Allah dalam Q.S An-Nisaa'/4: 29, dan Hadis Nabi Riwayat Ibnu Majah: "Jual beli haruslah atas dasar kerelaan (suka sama suka)."
2. Pelaku akad adalah orang yang dibolehkan melakukan akad, yaitu orang yang telah balig, berakal, dan mengerti. Maka, akad yang dilakukan oleh anak di bawah umur, orang gila, atau idiot tidak sah kecuali dengan seizin walinya, kecuali akad yang bernilai rendah seperti kembang gula, korek api dan lain-lain.
3. Harta yang menjadi objek transaksi telah dimiliki sebelumnya oleh kedua pihak. Maka, tidak sah jual beli barang yang belum dimiliki tanpa seizin pemiliknya. Hal ini berdasarkan Hadis Nabi SAW Riwayat Abu Daud dan Tirmidzi, sebagai berikut: "Janganlah engkau jual barang yang bukan milikmu."
4. Objek transaksi adalah barang yang dibolehkan agama. Maka, tidak boleh menjual barang haram seperti khamar (minuman

keras) dan lain-lain. Hal ini berdasarkan Hadis Nabi SAW Riwayat Ahmad: Sesungguhnya Allah bila mengharamkan suatu barang juga mengharamkan nilai jual barang tersebut."

5. Objek transaksi adalah barang yang biasa diserah terimakan. Maka, tidak sah jual beli mobil hilang, burung di angkasa karena tidak dapat diserah terimakan. Hal ini berdasarkan Hadis Nabi Riwayat Muslim: Dari Abu Hurairah r.a. bahwa Nabi Muhammad SAW melarang jual beli Gharar (penipuan)."
6. Objek jual beli diketahui oleh kedua belah pihak saat akad. Maka, tidak sah menjual barang yang tidak jelas. Misalnya, pembeli harus melihat terlebih dahulu barang tersebut dan/ atau spesifikasi barang tersebut.
7. Harga harus jelas saat transaksi. Maka, tidak sah jual beli dimana penjual mengatakan: "Aku jual mobil ini kepadamu dengan harga yang akan kita sepakati nantinya."[14]

4. Macam-Macam Jual Beli

Jual beli dapat dibagi menjadi beberapa macam sesuai dengan sudut pandang yang berbeda. Secara hukum, Islam tidak merinci secara detail mengenai jenis-jenis jual beli yang diperbolehkan. Islam hanya menggaris bawahi norma-norma umum yang harus menjadi pijakan bagi seluruh sistem jual beli. Dengan kata lain, Islam menghalalkan segala

[14]Sulaiman Rasjid, *Op. Cit.*, hlm. 104.

macam bentuk jual beli asalkan selama tidak bertentangan dengan norma-norma yang ada. Hal-hal yang dipandang merusak terjadinya akad adalah: paksaan, kekeliruan, penipuan atau pemalsuan dan tipu muslihat.

Ditinjau dari segi hukumnya, jual beli ada dua macam, yaitu: jual beli sah menurut hukum Islam dan jual beli yang tidak sah menurut hukum Islam.

a. Jual beli yang sah menurut hukum Islam ialah jual beli yang sudah terpenuhi rukun dan syaratnya dan tidak ada unsur gharar atau tipu daya. Ada salah sat jual beli yang sah menurut hukum Islam walau tanpa ijab qabul yaitu jual beli dengan perbuatan (saling memberikan) yaitu mengambil dan memberikan barang tanpa ijab qabul, seperti seseorang mengambil rokok yang sudah bertuliskan label harganya, dibandrol oleh penjual dan kemudian diberikan uang pembayarannya kepada penjual.[15]
b. Jual beli yang tidak sah menurut hukum Islam ialah jual beli fasid dan bathil. Menurut fuqaha hanafiyah jual beli yang bathil adalah jual beli yang tidak memenuhi rukun dan tidak diperkenankan oleh syara'. Misalnya jual beli barang najis seperti bangkai, babi, kotoran dan lain-lain. Sedangkan jual beli fasid adalah jual beli yang secara prinsif tidak bertentangan denga syara' namun terdapat sifat-sifat

[15]Hendi Suhendi, *Op. Cit*., hlm. 77.

tertentu yang menghalangi keabsahannya.[16] Misalnya jual beli yang didalamnya mengandung tipu daya (*gharar*) yang merugikan salah satu pihak karna barang yang diperjual belikan tidak dapat dipastikan adanya, atau tidak dapat dipastikan jumlah dan ukurannya, atau karena tidak mungkin dapat diserah terimakan.

5. Jual Beli *Online*

Pengertian *online* adalah keadaan terkoneksi dengan jaringan internet. Dalam keadaan *online* kita dapat berselancar di internet dengan melakukan kegiatan secara aktif sehingga dapat menjalin komunikasi baik komunikasi satu arah seperti membaca berita dan artikel dalam *website* maupun komunikasi dua arah seperti *chating* dan saling berkirim *e-mail*.

Jual beli *online* adalah suatu kegiatan jual beli dimana penjual dan pembelinya tidak harus bertemu untuk melakukan negosiasi dan transaksi, dan komunikasi yang digunakan oleh penjual dan pembeli bisa melalui alat komunikasi seperti *chat,* sms dan sebagainya. Jual beli *online* adalah aktivitas jual beli berupa transaksi penawaran barang oleh penjual dan permintaan barang oleh pembeli secara *online* dengan memanfaatkan teknologi internet.

[16]Gufron A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, Cet. I (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 131.

Yang mempengaruhi munculnya jual beli *online* adalah suatu kegiatan jual beli dimana penjual dan pembelinya tidak harus bertemu untuk melakukan negosiasi dan transaksi, dan komunikasi yang digunakan oleh penjual dan pembeli bisa melakukan alat komunikasi seperti *chat,* sms dan sebagainya.[17] Transaksi jual beli konvensional ke pasar *online* kian semakin meningkat terlihat cukup nyata, banyaknya masyarakat yang mulai mengenal *smartphone* dan internet juga menjadi indikasi bahwa *ecommerce* di Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup pesat.

Tata cara jual beli *online* yaitu:

a) Penjual atau pembeli harus sopan.
b) Jalur komunikasi harus lancar agar tidak terjadi salah komunikasi.
c) Gunakan pihak ketiga untuk menjamin keamanan barang dagangan dan uang pembayaran agar tidak terjadi penipuan.

Masalah dalam jual beli *online* yaitu:

a) Objek jual beli

Tidak seperti di pasar, kita dapat melihat dan merasakan produk yang akan kita beli dengan cara melihat secara langsung, bisa mencobanya, ataupun memegang produk yang kita beli. Ini tidak berlaku pada objek jual beli *online* karena produk yang dipasang

[17]http://Artikel.Icaltoys.com/?p=202, Diakses pada tanggal 5 September 2018, pukul 20.00 Wib.

hanya berupa spesifikasi produk yang tertulis, sehingga pembeli wajib berhati-hati dalam membeli barang.

b) Pelaku jual beli

Yaitu penjual dan pembeli *online* kadang hanya dilandasi oleh kepercayaan, artinya pelaku jual beli kadang tidak jelas maka dari itu banyak yang lebih memilih COD (*Chas On Delivery)* atau pembayaran di tempat serah terima barang.

Secara umum, transaksi jual beli *online* mempunyai tahap yaitu:

a) Pembeli datang dan melihat produk yang dijajakan penjual.
b) Pembeli menghubungi penjual untuk bertanya atau konfirmasi.
c) Pembeli mengirim atau transfer sejumlah uang kepada penjual, lalu melaporkan setelah uang berhasil dikirim.
d) Penjual mengirim barang yang dipesan pembeli dan menginformasikan pembeli jika telah berhasil mengirim produk.
e) Pembeli konfirmasi kepada penjual jika barang telah diterima dan dicek kelengkapan isinya.

Jual beli salam merupakan bentuk jual beli dengan pembayaran di muka dan penyerahan barang dikemudian hari dengan harga, spesifikasi, jumlah, kualitas, tanggal dan tempat penyerahan yang jelas, serta disepakati sebelumnya dalam perjanjian.

Penulis menyimpulkan bahwa sebenarnya jual beli *online* sama dengan jual beli salam, yaitu sama sama menjual suatu barang yang ciri-

cirinya disebutkan dengan jelas dengan pembayaran modal terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan dikemudian hari. Namun yang membedakan hanya terdapat pada istilah penyebutannya saja.

6. **Jual Beli Istishna'**

Istishna' atau pemesanan secara bahasa artinya meminta dibuatkan. Menurut terminologi ilmu fiqh artinya perjanjian terhadap barang jualan yang berada dalam kepemilikan penjual dengan syarat dibuatkan oleh penjual, atau meminta dibuatkan secara khusus sementara bahan bakunya dari pihak penjual. Jual beli istishna' merupakan kontrak penjualan antara pembeli dan pembuat barang. Dalam kontrak ini, pembuat barang menerima pesanan dari pembeli.[18]

Secara istilah ialah akad jual beli antara pemesan dengan penerima pesanan atas sebuah barang dengan spesifikasi tertentu. Jual beli istishna' adalah akad jual beli dalam bentuk pemesanan pembuatan barang tertentu dengan kriteria dan persyaratan tertentu yang disepakati antara pembeli dan penjual. Penjual akan menyiapkan barang yang dipesan sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati dimana ia dapat menyiapkan sendiri atau melalui pihak lain. Kedua belah pihak bersepakat atas harga serta sistem pembayaran, apakah pembayaran

[18]Muhammad Syafi'i Antonio, *Bank Syariah dari Teori ke Praktik* (Jakarta: Gema Insani Press, 2001), hlm. 113.

dilakukan dimuka, melalui cicilan atau ditangguhkan sampai suatu waktu pada masa yang akan datang.

Syarat yang diajukan ulama untuk diperbolehkan transaksi jual beli istishna' adalah:

a) Adanya kejelasan jenis, macam, ukuran dan sifat barang, karena ia merupakan objek transaksi yang harus diketahui spesifikasinya. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia selalu berinteraksi dengan sesamanya untuk mengadakan berbagai transaksi ekonomi, salah satunya adalah jual beli yang melibatkan dua pelaku, yaitu penjual dan pembeli. Biasanya penjual adalah produsen sedangkan pembeli adalah konsumen. Pada kenyataannya, pembeli kadang memerlukan barang yang belum dihasilkan sehingga pembeli melakukan transaksi jual beli dengan penjual dengan cara pesanan.
b) Merupakan barang yang biasa ditransaksikan/ belaku dalam hubungan antar manusia.
c) Tidak boleh adanya penentuan jangka waktu, jika jangka waktu penyerahan barang ditetapkan, maka kontrak ini akan berubah menjadi akad salam.

Hak dan kewajiban pelaku istishna' yaitu:

a) Pihak pertama dalam hal ini penjual wajib dan dengan ini menyetujui untuk memberikan ganti rugi kepada pihak kedua dalam

hal ini pembeli atas segala kerugian apabila terdapat cacat pada barang pesanan sebagai kelalaian pihak pertama.

b) Pihak kedua dalam hal ini pembeli wajib dan menyetujui untuk melakukan pembayaran cicilan kepada pihak pertama dalam hal ini penjual untuk membayar cicilan tepat waktu.

c) Pihak pembeli mempunyai hak untuk memperoleh jaminan dari penjual atas penyerahan barang pesanan sesuai dengan spesifikasi dan tepat waktu.

Jual beli istishna' mirip dengan jual beli salam, namun ada beberapa perbedaan diantara keduanya, yaitu:

a) Objek istishna' selalu barang yang harus diproduksi, sedangkan objek salam bisa untuk barang apa saja, baik harus diproduksi lebih dahulu maupun tidak diproduksi lebih dahulu.

b) Harga dalam akad salam harus dibayar penuh di muka, sedangkan harga dalam akad istishna' tidak harus dibayar penuh di muka, melainkan dapat juga dicicil atau dibayar di belakang.[19]

B. AKUN GAME ONLINE

1. Pengertian *Akun Game Online*

Akun yang dimaksudkan disini adalah akun yang dibuat oleh pemain suatu permainan *online* untuk dapat masuk ke dalam permainan

[19]Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, Cet. 4 (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 98.

online tersebut. Sebelum dapat memainkan permainan *online*, maka pemain diharuskan untuk melakukan registrasi di situs penyedia jasa permainan *online* tersebut. Dengan melakukan pendaftaran, dengan memasukkan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan, dan juga alamat e-mail yang akan digunakan sebagai konfirmasi atas akun yang dibuat oleh pemain. Selain itu, pemain juga diharuskan membuat sebuah username dan *password* yang akan digunakan untuk memainkan permainan *online* tersebut.[20] Setiap akan masuk ke dalam permainan *online*, setiap pemain harus memasukkan username dan *password* sebagaimana yang dibuat pada saat pendaftaran.

2. Fungsi *Akun game online*

Fungsi dari *akun game online* adalah sebagai identitas pribadi dari pemain, setiap akun akan menyimpan informasi, tidak saja mengenai data diri pemain, namun juga mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada *level* dan rangking karakter tersebut, benda-benda *virtual*, dan mata uang yang dimilikinya. Pemain dapat saja memiliki lebih dari satu akun, hanya saja dibutuhkan alamat *e-mail* yang berbeda untuk proses pendaftaran.

[20]Mahendra Adi Purwanta, "Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual pada Penyelenggaraan Permainan Online", *Tesis,* Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012, hlm. 65.

Informasi yang tersimpan dalam *akun game online* yaitu berupa informasi mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada *level* dan rangking karakter tersebut, benda-benda virtual dan mata uang merupakan hal yang termasuk kedalam virtual *property*.[21] Virtual *property* atau benda-benda *virtual* ini memiliki nilai ekonomis di dunia nyata, maka dari itu tidak heran diminati bagi banyak orang bahkan menjadi target untuk kejahatan pencurian dengan cara meretas (*hacking*) akun milik pemain lain guna dicuri benda-benda *virtual* miliknya.

Dalam hal untuk mendapatkan berbagai *virtual property* dalam suatu *game online* ada beberapa cara yang dapat dilakukan, tergantung kepada *virtual property* jenis apa yang diinginkan. *Virtual property* yang terdapat di dalam *game online* tidak semuanya bisa didapatkan dengan cara memainkan *game*-nya saja, tetapi juga dengan cara membelinya menggunakan uang asli yang diubah menjadi *e-money* yang sering disebut *cash*.[22] Dengan menggunakan uang asli yang sudah *convert* atau diubah menjadi cash dan tersimpan di dalam *akun game online*-nya, maka seseorang dapat membeli *virtual property* yang hanya bisa didapatkan dengan menggunakan *cash*.

[21]*Ibid*., hlm. 68.

[22]Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pegenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*, Cet. I (Bandung: Citra Aditya Bhakti, 2001), hlm. 60.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat atau Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan Jl. H. Umar Nasution, Kelurahan Kayuombun. Peneliti memilih lokasi ini karena alasan bahwa peneliti bertempat tinggal di Kayuombun.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 07 November 2017 sampai dengan selesai.

B. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam menyusun proposal ini adalah penelitian lapangan (*field reaserch*) yang menggunakan analisi kualitatif, yaitu penelitian yang tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematika atau logika angka atau statistic,[1] penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mempertahan kan dan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, ahli-ahli mengubahnya menjadi identitas-identitas kualitatif. Jenis penelitian ini tergolong kualitatif deskriftif, yaitu metode dalam penelitian status kelompok manusia, situasi normal tidak dimanipulasi keadaan kondisinya , mendekatkan secara deskriptif alami.

[1]Dedy Mulyani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Retnaja Doskaraja, 2002), hlm. 150.

Yang bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat atau individu, keadaan gejala atau kelompok tertentu.[2]

C. Informan Penelitian

Untuk memperoleh data atau informasi maka dibutuhkan informan. Informan adalah orang yang diwawancara, diminta informasi oleh peneliti. Informan penelitian adalah orang yang menguasai dan memahami data informasi atau objek penelitian baik penjual maupun pembeli *akun game online.*

Dengan demikian informan penelitian ini adalah penjual *akun game online* sebanyak 9 orang dan pembeli *akun game online* sebanyak 11 orang dengan diwawancarai langsung di Jln. H. Umar Nasution, Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Yang perinciannya sebagai berikut:[3]

1. Data Primer

   Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari, sumber data primer atau

---

[2]Amiruddin & Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta; Rajawali Pers, 2014), hlm. 25.

[3]Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003), hlm. 52.

data pokok yang dibutuhkan yaitu sumber data yang diperoleh dari penjual dan pembeli.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yakni hasil karya para ahli hukum berupa buku-buku, hasil penelitian terdahulu, buku-buku referensi, majalah hukum, pendapat-pendapat para sarjana yang berhubungan dengan pembahasan penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari penelitian lapangan, instrumen yang digunakan untuk memperoleh data-data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi adalah sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.[4] Dari defenisi tersebut peneliti menggambarkan bahwa observasi ini dilakukan secara sengaja dengan tujuan membantu untuk memudahkan penelitian dan melihat fenomena sosial, gejala-gejala dan melihat secara riil proses pelaksanaan jual beli *akun game online*. Ataupun lebih jelasnya Observasi yaitu melakukan pengamatan atau terjun langsung kelapangan secara langsung dengan melihat, mengamati, dan mendengarkan suatu objek penelitian sehingga dapat disimpulkan apa yang diteliti. Disini peneliti terjun

[4]Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 158.

langsung ke warnet yang ada di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan dan melihat secara langsung pelaksanaan jual beli *akun game online* yang terjadi di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

2. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaa dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Dengan maksud untuk mengkonstruksi tentang orang, kejadian dan memperluas informasi yang di peroleh dari *interviewee*.[5] Yang mana wawancara merupakan kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi yang bertujuan memperoleh data tentang masalah di atas. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

F. Tehnik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data, menurut Patton adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan uraian dasar.[6] Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia, yang

[5]Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2000), hlm. 135.

[6]*Ibid*., hlm. 175-178.

terkumpul dari berbagai sumber seperti wawancara, kuesioner atau angket dan literatur-literatur yang ada. Setelah ditelaah dan dipelajari secara mendalam, maka langkah selanjutnya adalah menyusun dan mengelompokkan sesuai dengan pembahasan.

Dalam penelitian ini setelah data lengkap terkumpul langkah selanjutnya adalah mengadakan pengolahan analisis data. Data yang diolah kemudian dianalisis. Analisis data merupakan hal yang penting dalam penelitian ilmiah, karena dengan analisis data tersebut dapat memberi arti dan makna yang berguna untuk penyelesaian masalah penelitian. Dalam analisis data deskriptif yaitu menggambarkan secara sistematis pelaksanaan jual beli *akun game online* di Jln. H. Umar Nasution, Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan menurut Fiqh Muamalah. Adapun teknik data dianalisis secara kualitatif yang mengumpulkan data melalui wawancara. Teknik yang biasa dikaitkan dengan metode kualitatif.[7]

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variable yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimasukkan untuk pengujian hipotesis.[8]

Untuk mengolah data yang terkumpul, penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, dengan menggunakan beberapa tahapan, yaitu:

---

[7]Anselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), hlm. 4.

[8]Saifuddinazwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2004), hlm. 126.

1. Data-data yang diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner atau angket dibaca dan dipelajari. Kemudian dianalisis dan ditelaah untuk dipahami dan diuji keabsahannya dengan cara membandingkan data yang terkumpul sebagaimana mestinya.[9]
2. Setelah data dibaca dan dipelajari, data tersebut dianalisis dan ditelaah untuk dipahami dan diuji keabsahannya dengan cara membandingkan data yang sama dari suatu sumber dengan sumber lain. Kemudian data diseleksi dan dihubungkan dengan teori formal yaitu teori untuk keperluan formal atau yang disusun secara konseptual dalam bidang inkuiri suatu ilmu pengetahuan.[10]
3. Setelah data dihubungkan dengan teori formal, kemudian data diverifikasi teori yang lazim menguji teori lama dapat pula dimanfaatkan untuk menguji teori yang baru muncul dari data. Kemudian diinterpretasikan untuk merumuskan suatu teori yang baru. Data yang diperoleh akan dikumpulkan dan diuraikan secara sistematis dan secara structural.[11]

[9]Purnama Junaidi, *Pengantar Analisis Data* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 3.
[10]Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Bandung: Alfaberta, 2009), hlm. 77.
[11]*Ibid*., hlm. 59.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pelaksanaan Jual Beli *Akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara

Game merupakan permainan yang sering dilakukan oleh beberapa orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai sarana hiburan. *Game online* kini menjadi primadona dimata para *gamers* di tanah air. Orang dapat mengisi waktu luang dengan bermain *game* dan berhubungan dengan orang-orang lain di dalam *game* melalu *chating* yang terdapat pada *game online*. Ditambah lagi dengan tampilan yang bagus, fitur lengkap dan cara permainan *game* yang menarik.

Game sebenarnya sangat berguna untuk menguji daya pikir manusia sehingga manusia mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sehingga pada sebuah *game* kita dituntut untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *game* tersebut atau bahkan kita dapat memenangkan masalah yang ada dalam *game* tersebut.

Dalam prakteknya, jual beli *akun game online* sudah merupakan hal yang biasa dilakukan oleh para pemain *game online* yang memiliki lebih dari satu *akun game* atau mereka yang sudah bosan memainkan *game* tersebut atau yang lebih dikenal dengan istilah mereka yang pensiun dari bermain *game* tersebut.

Penjualan *akun game online* ini sama halnya dengan penjualan barang-barang lain yang dijual melalui dunia maya atau *online*. Karena penjual maupun pembeli biasanya tidak berada dalam satu wilayah atau mereka berada di daerah yang berbeda. Oleh karena itu, penjual memposting atau mempromosikan akun *game* tersebut melalui media *online* seperti *facebook*.

Dalam praktek jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara melalui grup jejaring sosial *facebook* melibatkan beberapa pihak di dalam grup, dimana di dalam grup tersebut admin yang berperan hanya sebagai penyedia sarana bagi penggemar *game online*. *Admin* sama sekali tidak melakukan transaksi apapun di dalam grup tersebut, admin hanya memantau perkembangan grup tersebut dan menampung keluhan-keluhan anggota di dalam grup tersebut. Selain itu ada para penjual yang tersedia di dalam grup tersebut dan ada juga pembeli yang merupakan penggemar *game online*.

Kemudian yang menjadi objek dalam jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara yaitu *akun* dari *game* tersebut, dimana terdapat *id* dan *Password* dari *game* yang akan diberikan si penjual kepada si pembeli setelah pembayaran dilakukan.

Penetapan harga dalam jual beli *akun game online* yaitu melalui *chating*. *Chating* adalah akad jual beli yang dilakukan antara penjual dan pembeli untuk berkomunikasi tanpa bertatap muka atau tidak bertemu

langsung secara fisik antara penjual dan pembeli. Model transaksi seperti ini memang rentan dengan penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Namun ada juga yang menjual dan membeli dengan bertemu langsung dengan alasan agar tidak ada unsur-unsur penipuan.

Dalam kenyataannya cara yang sering dilakukan para pihak baik penjual maupun pembeli di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara adalah dengan bertransaksi melalui media sosial dengan alasan agar lebih efisien dalam melakukan transaksi karena antara kedua belah pihak tidak tinggal dalam satu wilayah akan tetapi mereka tinggal di berbagai wilayah yang berbeda atau jarak wilayah mereka yang jauh. Jadi disini para pihak baik penjual maupun pembeli di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara menggunakan akad tertulis yaitu melalui *chating*.

Secara sistematis proses jual beli *akun game online* sebagai berikut:

1. Penjual telah masuk grup jual beli *akun game online* yang terdapat di media sosial *facebook.*
2. Penjual memposting akun yang akan dijual dengan mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara detail dan lengkap.
3. Setelah penjual memposting akun yang akan dijual, maka tinggal menunggu komentar dari pembeli yang berminat untuk membeli akun tersebut.

4. Negosiasi harga maupun komunikasi antara penjual dan pembeli dilakukan melalui media sosial *facebook, whatsap* atau *line* untuk menetapkan kesepakatan harga antara penjual dan pembeli.
5. Setelah terdapat kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli mengenai harga, maka pembeli mentransfer sejumlah uang yang sudah disepakati harga.
6. Setelah itu penjual menyerahkan *email* dan *password akun game online* yang sudah dibayar pembeli.
7. Pembeli memeriksa *akun* tersebut apakah sesuai dengan keterangan yang dicantumkan dalam postingan penjual.
8. Setelah semua sesuai maka pembeli menghubungi penjual jika akun tersebut sesuai dan *akun* tersebut secara jual beli telah sah menjadi hak milik pembeli.

Dalam transaksi jual beli *akun game online,* harus ada kepercayaan, kejujuran, dan tanggung jawab antara pihak pembeli dan pihak penjual. Dan juga dalam transaksi jual beli *akun game online* baik penjual maupun pembeli harus menggunakan jasa *rekber* untuk mengurangi kemungkinan adanya unsur penipuan. Seorang *rekber* biasanya adalah admin grup dalam jual beli *akun game online* atau mereka yang sudah dipercayai para pelaku jual beli sebagai perantara jual beli tersebut.

Adapun salah satu pembeli *akun game online* bernama Muksin umur 23 tahun. Ia sudah bermain *game online* sejak masuk kuliah sekitar tiga tahun

yang lalu. Menurutnya bermain *game online* dapat mengurangi rasa bosan dan lelah karna setelah pulang kuliah tidak ada pekerjaan lagi selain bermain *game*. Ia sudah sering membeli akun *game online*, namun dia pernah dikecewakan oleh si penjual *akun game online* tersebut, karena lima hari setelah dia membeli *akun game online* tersebut, akun itu sudah tidak dapat dibuka lagi dan dia merasa sangat kecewa kepada penjual.[1]

Selanjutnya peneliti wawancara dengan fauzi umur 18 tahun. Ia sudah bermain *game online* sejak masuk SMA. Ia mengatakan bahwa penjualan *akun game online* ini sama halnya dengan dengan penjualan barang-barang lain yang dijual melalui dunia maya atau *online*. Karena penjual maupun pembeli biasanya tidak berada dalam satu wilayah atau mereka berbeda daerah. Oleh karena itu, penjual memposting atau mempromosikan akun *game* tersebut melalui media *online* seperti *facebook*. Dan hal tersebut sangat rentan dengan penipuan, karena dia sudah pernah tertipu oleh si penjual akun *game* tersebut. Empat hari setelah dia membeli *akun game online* tersebut, akun *game*-nya sudah tidak dapat dibuka lagi. Ia hanya dapat mengikhlaskan uangnya dan memaafkan perbuatan si penjual akun *game online*.[2]

[1]Wawancara dengan Muksin, Pembeli *Akun Game Online,* Kayuombun, Sabtu 21 Juli 2018, Jam 13.00 Wib.

[2] Wawancara dengan Fauzi, Pembeli *Akun Game Online,* Kayuombun, Sabtu 21 Juli 2018, Jam 13.15 Wib.

Peneliti juga wawancara dengan Bapak Abu umur 24 tahun. Ia mengatakan bahwa ia sudah bermain *game online* sejak tiga tahun yang lalu. Dia pernah sekali tertipu saat membeli akun *game online*, awalnya *game* tersebut masih bisa dipakai, namun dua minggu kemudian akun *game* yang dibelinya tersebut tidak dapat dibuka lagi dan dia merasa sangat kecewa kepada penjual dan merasa sangat dirugikan dengan hal tersebut. Alasannya membeli akun *game online*, karena dia malas bermain dari awal dan ingin langsung bermain di *level* atas.[3]

Peneliti wawancara dengan pembeli yaitu Ardi umur 20 tahun. Ia pernah membeli *akun game online* dan dua kali sudah tertipu. Ia bermain *game online* baru tahun ini. Dan saat dia ketagihan bermain *game online* dia ingin langsung memainkan *level* atas, dan malas untuk bermain dari *level* awal. Sehingga ia memutuskan untuk membeli akun *game online*, namun saat dia sudah memainkan *akun game online* yang dibelinya dan sudah menaikkan *level*-nya, tiba-tiba seminggu berikutnya *game* tersebut sudah tidak dapat dibuka lagi, dan dia merasa sangat dirugikan oleh penjual.[4]

Peneliti juga wawancara dengan pembeli yaitu Delima umur 24 tahun. Ia mengatakan bahwa dia sudah bermain *game online* sejak 3 tahun yang lalu. Dan dia pernah sekali membeli akun *game online*, namun akun

[3] Wawancara dengan Abu, Pembeli *Akun Game Online*, Kayuombun, Senin 23 Juli 2018, Jam 13.00 Wib.

[4] Wawancara dengan Ardi, Pembeli *Akun Game Online*, Kayuombun, Senin 23 Juli 2018, Jam 13.15 Wib.

yang dibelinya tidak dapat dibuka lagi setelah dua minggu. Dan karna hal tersebut, dia memutuskan untuk tidak mau lagi membeli *akun game online* agar lebih aman dan memaafkan perbuatan si penjual. Dan dia memilih untuk bermain dari awal saja agar tidak tertipu lagi oleh penjual *akun game online* yang tidak jujur.[5]

Suci umur 20 tahun, yang juga pernah membeli akun *game online*, dia mengetahui informasi penjualan *akun game online* dari grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*. Awalnya *game* tersebut masih bisa dimainkan, namun dua minggu kemudian *akun game online* yang dibelinya sudah tidak dapat dibuka lagi dengan alasan *password* yang digunakan salah. Ia sudah bermain *game online* sejak dua tahun yang lalu, namun karena dia tidak sabar memainkannya dari *level* awal, maka ia pun memutuskan untuk membeli akun *game online*. Dan ia sangat merasa dirugikan karena *akun game online* tersebut tidak dapat dibuka lagi.[6]

Surya umur 21 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak lima bulan yang lalu. Ia pernah membeli *akun game online* dan hanya dapat memainkan *game online* tersebut selama 2 minggu. Setelah dua minggu kemudian, *akun*

[5] Wawancara dengan Delima, Pembeli *Akun Game Online*, Kayuombun, Senin 23 Juli 2018, Jam 13.30 Wib.

[6] Wawancara dengan Suci, Pembeli *Akun Game Online*, Kayuombun, Rabu 25 Juli 2018, Jam 15.30 Wib.

game online tersebut tidak dapat digunakan lagi, dan ia merasa sangat dirugikan oleh perbuatan si penjual *akun game online* tersebut.[7]

Usman umur 19 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak tiga tahun yang lalu. Ia pernah merasa dirugikan oleh penjual *akun game online* karena *akun game online* yang dibelinya tidak dapat dibuka lagi seminggu setelah ia membelinya. Dan saat dia ingin menanyakan hal tersebut kepada si penjual, si penjual sudah memblokir *akun facebook*-nya. Padahal dia membeli *akun game online* karena dia malas harus bermain dari *level* awal. Dan ia pun hanya bisa mengikhlaskan uangnya yang hangus begitu saja.[8]

Lisa umur 17 tahun, ia bermain *game online* baru tiga bulan yang lalu. Dan ia mendapatkan informasi penjualan *akun game online* dari grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*. Ia membeli *akun game online* karena dia ingin memamerkan kepada temannya bahwa dia sudah mencapai *level* yang tinggi. Namun saat dia sudah memakai *akun game online* yang dibelinya, dua minggu setelahnya akun tersebut sudah tidak dapat dibuka lagi dengan alasan *password* yang dimasukkan salah. Dia merasa sangat kecewa dengan penjual dan merasa dirugikan oleh perbuatan penjual.[9]

Anggi umur 17 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak 2 tahun yang lalu. Ia pernah membeli *akun game online* melalui grup jual beli *akun*

[7] Wawancara dengan Surya, Pembeli *Akun Game Online,* Kayuombun, Rabu 25 Juli 2018, Jam 15.50 Wib.

[8] Wawancara dengan Usman, Pembeli *Akun Game Online,* Kayuombun, Kamis 26 Juli 2018, Jam 13.50 Wib.

[9] Wawancara dengan Lisa, Pembeli *Akun Game Online,* Kayuombun, Kamis 26 Juli 2018, Jam 14.10 Wib.

game online yang ada di *facebook*. Ia membeli *akun game online,* karena ia malas harus bermain dari *level* awal. Namun ia merasa dirugikan oleh penjual, karena tiga hari setelah ia membeli akun *game online, akun game online* tersebut tidak dapat dibuka lagi.[10]

Syukur umur 16 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak satu tahun yang lalu. Ia mengetahui informasi penjualan *akun game online* dari grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*. Ia pernah membeli akun *game online*, namun empat hari setelah ia membeli *akun game online*, *akun game online* tersebut tidak dapat dibuka lagi dan dia merasa sangat dirugikan oleh penjual karena uang sakunya terbuang sia-sia. Alasannya membeli *akun game online,* karena ia malas harus bermain dari *level* awal.[11]

Sehingga, dari hasil wawancara kepada pembeli peneliti menyimpulkan 8 (delapan) dari 11 (sebelas) yang diwawancarai merasa sangat dirugikan oleh tingkah laku penjual akun *game online*. Dan 3 (tiga) diantaranya mencoba untuk mengikhlaskan perbuatan si penjual *akun game online* yang tidak jujur.

Selain pembeli peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak penjual *akun game online* yang ada di kelurahan Kayuombun.

---

[10] Wawancara dengan Anggi, Pembeli *Akun Game Online,* Kayuombun, Kamis 26 Juli 2018, Jam 14.25 Wib.

[11] Wawancara dengan Syukur, Pembeli *Akun Game Online,* Kayuombun, Sabtu 28 Juli 2018, Jam 13.50 Wib.

Salah satunya Bapak Syarif umur 29 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak enam tahun yang lalu. Alasannya menjual *akun game online*, karena dia membutuhkan uang. Proses transaksi jual beli *akun game online* yaitu si penjual memposting akun *game* yang ingin dijualnya di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*, kemudian ia mencari pembeli, kalau sudah ada pembelinya dan sudah saling menyepakati harga maka langsung transaksi. Ia mengatakan bahwa ada pembeli yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya, namun dia tidak menanggapi si pembeli tersebut.[12]

Selanjutnya, penjual yang peneliti wawancara adalah Fitra umur 25 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak tiga tahun yang lalu. Awalnya ia memposting akun yang ingin dijualnya di grup jual beli akun *game online*, kemudian setelah ada pembeli maka mereka harus menyepakati harga terlebih dahulu, setelah itu mereka langsung melakukan transaksi. Alasannya menjual *akun game online* karena dia sudah mulai bosan bermain *game online*. Dan dia mengatakan bahwa tidak ada yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya.[13]

Seterusnya, peneliti wawancara dengan penjual yang bernama Okkis umur 26 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak empat tahun yang lalu.

[12] Wawancara dengan Syarif, Penjual *Akun Game Online,* Kayuombun, Sabtu 28 Juli 2018, Jam 14.30 Wib.

[13] Wawancara dengan Fitra, Penjual *Akun Game Online,* Kayuombun, Sabtu 28 Juli 2018, Jam 14.55 Wib.

Alasannya menjual *akun game online* karena ia ingin mendapatkan uang dengan cara yang mudah. Ia mengatakan proses transaksi jual beli *akun game online* yaitu dengan cara ia memposting *level game*-nya di grup jual beli akun *game online*, kemudian ia mendapatkan pembeli dan mereka pun menyepakati harganya kemudian melakukan transaksi. Ternyata banyak pembeli yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya, namun dia tidak menanggapi hal tersebut. Para pembeli mengeluh, karena akun *game* yang dijualnya tidak dapat dibuka lagi, dan penyebab *akun game online* tersebut tidak dapat dibuka lagi karena ia sudah mengambil kembali *akun game online* yang dijualnya dengan cara mengklik lupa password, karena dia yang mendaftarkan *akun game online* tersebut, jadi dia dapat menjawab pertanyaan yang muncul dari akun tersebut.[14]

Peneliti wawancara dengan Uki umur 24 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak 2 tahun yang lalu. Dia memposting akun *game* yang ingin dijualnya di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook* dan setelah ia menemukan pembeli maka kesepakatan harga pun dilakukan dan kemudian mereka melakukan transaksi. Alasannya menjual *akun game online* karena dia sudah mulai bosan memainkan *game* yang dimilikinya. Dan dia mengatakan

[14] Wawancara dengan Okkis, Penjual *Akun Game Online,* Kayuombun, Minggu 29 Juli 2018, Jam 13.30 Wib.

bahwa tidak ada pembeli yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya.[15]

Harun umur 23 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak satu tahun yang lalu. Proses transaksi dilakukan dengan cara pertama ia memposting di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook* dengan memberikan keterangan lengkap akun yang dijualnya beserta *screenshot* foto akunnya, lalu jika ada pembeli yang menghubungi maka dilakukan negosiasi harga, jika sudah ada kesepakatan langsung bisa transaksi. Alasannya menjual *akun game online* karena terlalu banyak *akun* yang dimainkannya jadi malas kalau mau main banyak-banyak. Dan selama ini belum ada pembeli yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya.[16]

Irul umur 27 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak tiga tahun yang lalu. Ia memposting di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook* beserta dengan keterangan *akun game online* yang dijualnya, kemudian ia mendapatkan pembeli dan melakukan negosiasi dengan pembeli, dan setelah ada kesepakatan harga antara penjual dan pembeli maka transaksi pun dilakukan. Alasannya menjual *akun game online* karena ia ingin

[15] Wawancara dengan Uki, Penjual *Akun Game Online,* Kayuombun, Minggu 29 Juli 2018, Jam 13.50 Wib.

[16] Wawancara dengan Harun, Penjual *Akun Game Online,* Kayuombun, Senin 30 Juli 2018, Jam 14.00 Wib.

mendapatkan uang. Sebelumnya ada pembeli yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya namun ia tidak menanggapi si pembeli tersebut.[17]

Peneliti wawancara dengan bang Sahril umur 24 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak dua tahun yang lalu. Dia mengatakan bahwa proses transaksi jual beli *akun game online* yaitu dengan cara memposting di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook* lengkap dengan keterangan akun *game* yang dimilikinya, kemudian ia pun mendapatkan pembeli dan menyepakati harga dengan si pembeli, setelah itu mereka langsung melakukan transaksi. Alasannya menjual *akun game online* karena dia sudah merasa bosan memainkan *akun game online* yang dimilikinya. Ia mengatakan belum pernah mendapatkan pembeli yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya.[18]

Patra umur 24 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak tujuh bulan yang lalu. Ia memposting *akun game online* yang ingin dijualnya di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*, kemudian ia pun menemukan pembeli dan melakukan kesepakatan harga dengan si pembeli, setelah ada kesepakatan maka dilakukan transaksi. Alasannya menjual *akun game online* karena ia ingin mendapatkan uang. Ia pernah mendapat keluhan dari pembeli

[17] Wawancara dengan Irul, Penjual *Akun Game Online,* Kayuombun, Senin 30 Juli 2018, Jam 14.30 Wib.

[18] Wawancara dengan Sahril, Penjual *Akun Game Online,* Kayuombun, Senin 30 Juli 2018, Jam 14.55 Wib.

karena *akun game online* yang dijualnya tidak dapat dibuka lagi, namun ia tidak mempedulikan hal tersebut.[19]

Kemudian yang terakhir peneliti wawancara dengan Rido umur 19 tahun, ia sudah bermain *game online* sejak dua tahun yang lalu. Ia melakukan proses transaksi dengan cara memposting terlebih dahulu *akun game online* yang ingin dijualnya beserta keterangan dari *game*-nya di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*, kemudian setelah ia mendapatkan pembeli, ia pun melakukan negosiasi harga dengan si pembeli dan setelah mereka menyepakati harga maka mereka langsung melakukan transaksi. Alasannya menjual *akun game online* karena dia merasa bosan memainkan *game* tersebut. Dan belum pernah ada pembeli yang mengeluh dengan *akun game online* yang dijualnya.[20]

Hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada penjual, tidak semua penjual *akun game online* yang ada di Kelurahan Kayuombun melakukan kecurangan atau ketidakjujuran. Ada juga penjual yang berbuat jujur. Penjual yang berbuat tidak jujur, karena dia hanya ingin mendapatkan uang yang lebih banyak.

---

[19] Wawancara dengan Patra, Penjual *Akun Game Online*, Kayuombun, Kamis 02 Agustus 2018, Jam 14.30 Wib.

[20] Wawancara dengan Rido, Penjual *Akun Game Online*, Kayuombun, Kamis 02 Agustus 2018, Jam 14.55 Wib.

B. Pelaksanaan Jual Beli *Akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Ditinjau Dari Fiqh Muamalah

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan pada penjual *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara, maka penulis akan menguraikan hasil penelitian tersebut.

Sebagaimana diketahui, Muamalah ialah semua hukum syariat yang bersangkutan dengan urusan duniawi, dengan memandang kelanjutan hidup seseorang, seperti jual beli, tukar-menukar, pinjam-meminjam, beri-memberi dan lain-lainnya.[21] Fiqh Muamalah adalah ilmu tentang Hukum Syara' yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lain yang sasarannya adalah harta benda. Hubungan tersebut sangat luas karena mencakup hubungan antara sesama manusia, baik muslim maupun non muslim.

Pada Fiqh Muamalah kegiatan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Rukun yang disepakati oleh jumhur ulama adalah adanya orang yang berakad atau penjual dan pembeli, ada sighat atau ijab kabul, ada barang yang diperjualbelikkan, dan ada nilai tukar pengganti barang. Dalam jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara sudah terlihat jelas adanya pihak penjual dan pihak pembeli. Sighat atau ijab kabul dilakukan dengan adanya tawar-menawar antara penjual dan pembeli melalui media sosial *facebook*, yang berakhir dengan adanya kesepakatan harga antara kedua belah pihak. Selanjutnya

[21]Ibnu Mas'ud, *Op. Cit.*, hlm. 19.

adanya barang yang diperjualbelikkan juga terpenuhi dengan adanya *akun game online* sebagai objek yang diperjualbelikkan, uang yang ditransfer atau dibayarkan kepada pihak penjual sebagai nilai tukar pengganti barang. Maka pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara dilihat dari rukunnya sudah sesuai dengan Fiqh Muamalah.

Mengenai syarat jual beli terkait dengan objek atau barang yang diperjualbelikkan yaitu barang yang diperjualbelikkan harus ada. Dalam jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara objek barang yang diperjualbelikkan sudah terpenuhi yaitu berupa akun *game online*. Berikutnya syarat yang harus dipenuhi yaitu objek transaksi berupa barang yang bernilai dan objek transaksi merupakan hak milik. Objek milik transaksi penjualan *akun game online* adalah akun *game* tersebut yang berupa *id* dan *password* milik penjual. Syarat yang terakhir adalah objek harus dapat dipindahtangankan, dalam jual beli *akun game online* objeknya dapat dipindahtangankan dari pihak penjual kepada pihak pembeli dengan memberikan *id* dan *password* dari *game* tersebut.

Ditinjau dari segi yang lain dalam jual beli dimana pelaksanaan jual beli memiliki unsur-unsur yang harus terpenuhi juga seperti unsur manfaat yakni dalam jual beli *game online* memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat. Bagi pemain *game* jika dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan lupa waktu hingga meninggalkan kewajiban yang harus

dikerjakan karena terlalu asyik bermain *game* dan bermain *game* dengan waktu yang lama dalam Fiqh Muamalah pun tidak diperbolehkan. Dalam Fiqh Muamalah segala sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudharatan maka harus ditinggalkan. Namun itu semua tergantung pada individu pemain *game online* tersebut.

Dalam jual beli *akun game online* yang peneliti teliti, sering sekali terjadi penipuan, yang mana dapat merugikan salah satu pihak. Dan pihak yang dirugikan adalah pihak pembeli, karena si penjual mengambil kembali akun yang sudah dijualnya kepada si pembeli dengan cara mengklik lupa kata sandi yang ada pada *akun game online* tersebut. Sehingga si penjual dapat mengganti kembali *password* dari *akun game online* yang telah dijualnya kepada si pembeli. Dalam Fiqh Muamalah jual beli yang di dalamnya terdapat penipuan disebut dengan jual beli gharar. Namun jika dilihat dari segi manfaatnya, maka jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara tidak sesuai dengan Fiqh Muamalah karena tedapat penipuan di dalam jual beli tersebut, sehingga merugikan salah satu pihak yaitu pihak pembeli. Sebagaimana sabda Rasulullah Saw yang melarang seseorang melakukan penipuan dalam jual beli, yaitu :

وَ عَنْ أَ بِى هُرَ يْرَةَ رَ ضِيَ ا للهُ عَنْهُ قَا لَ : نَهَى رَ سُوْ لُ ا للهُ عَلَيْهِ وَ سَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَا ةِ وَ عَنْ بَيْعِ ا لْغَرَ رِ (رواه مسلم)

Artinya: Dari Abu Hurairah r.a. Ia berkata: Rasulullah saw. sudah melarang jual beli dengan cara melempar batu dan jual beli dengan penipuan. (Diriwayatkan oleh: Muslim).[22]

Dari sabda Rasulullah di atas, jelas telah dikatakan Rasulullah SAW bahwa jual beli dengan tipuan (*gharar*) hukumnya adalah haram, karena perbuatan tersebut merugikan dan menzalimi orang lain. Tipuan (*gharar*) itu merupakan hal yang dilarang jadi tidak ada alasan untuk melakukan jual beli seperti ini. Sangat besar mudharatnya apabila kita sebagai umat beliau melakukan ataupun melanggar larangan beliau karena ini akan menimbulkan kebencian karena telah terjadi kecurangan yang dilakukan penjual dan pembeli merasa dirugikan. Dalam jual beli harus didasari dengan kejujuran, agar jual beli tersebut diberkahi oleh Allah SWT. Dan peneliti menyimpulkan bahwa jual beli *akun game online* dapat berubah menjadi tidak sah, jika pihak penjual bersikap tidak jujur dengan cara mengambil kembali akun yang telah dijualnya kepada si pembeli tanpa persetujuan pembeli, dan disini pihak pembeli merasa dirugikan.

Perlu diketahui juga bahwa dalam Fiqh Muamalah yang menjadi dasar dari suatu akad dan pelaksanaan jual beli, selain dari melihat barang dan harganya adalah unsur kekeluargaan sesama Muslim, artinya bahwa dalam Islam yang menjadi kriteria akad dan pelaksanaan jual beli yang hak dan sah adalah salah satunya ada unsur suka sama suka atau saling ridho. Jadi sudah sangat jelas sekali bahwa yang paling mendasar dari transaksi atau akad dalam

[22]Abubakar Muhammad, *Op. Cit*., hadis ke-17, hlm. 52.

jual beli adalah saling ridho. Karena dalam Fiqh Muamalah juga disebutkan bahwa apabila jual beli itu merugikan salah satu pihak dengan jalan penipuan maka jual belinya tidak sah. Dalam *game online* ini juga banyak terdapat kemudharatan, yang mana menyebabkan para pemainnya merasa candu dengan game tersebut, sehingga banyak pemain yang membuang-buang waktunya dengan sia-sia, dan juga dapat menyebabkan permusuhan diantara para pemainnya, karena pertarungan dalam game tersebut masih berlanjut di dunia nyata. Dalam jual beli *akun game online* ini terdapat banyak mudharat dan syaratnya tidak terpenuhi sehingga jual belinya tidak sah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Bahwa dalam pelaksanaan jual beli *akun game online* di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara, yaitu dengan cara si penjual memposting *akun game* yang ingin dijualnya di grup jual beli *akun game online* yang ada di *facebook*. Jika sudah ada pembelinya, maka penjual dan pembeli melakukan kesepakatan dengan cara *Chating* sampai menyepakati harga. Setelah terjadi kesepakatan, maka pembeli mendapatkan kode berupa *id* dan *password* yang dipakai untuk bermain *game*. Kemudian si pembeli dapat memainkan *game* tersebut tanpa ada batas waktu untuk memainkannya. Namun beberapa hari setelah si pembeli memainkan *game* tersebut, *akun game online* tersebut tidak dapat dibuka lagi dengan alasan kata sandi (*password*) salah. Karena si penjual dapat mengambil kembali *akun game online* yang telah dijualnya dengan cara mengganti kata sandi dari *akun game online* yang sudah dijualnya kepada si pembeli.

Tinjauan Fiqh Muamalah terhadap jual beli akun game online yang terjadi di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara adalah bahwa transaksi itu tidak memenuhi persyaratan dalam Islam, karena di dalam

Fiqh Muamalah jelas dilarang jual beli yang di dalamnya terdapat unsur penipuan (*gharar*) yang dapat merugikan salah satu pihak, yaitu pihak pembeli.

B. Saran

1. Untuk para Dewan Perwakilan Rakyat Daerah agar membentuk Peraturan Perundang-undangan Daerah Kota untuk menutup aplikasi *game online*.
2. Untuk para Dewan Perwakilan Rakyat Daerah agar membentuk Peraturan Perundang-undangan Daerah Provinsi untuk menutup aplikasi *game online.*

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar Muhammad, *Terjemahan Subulus Salam III,* Cet. Ke-I, Surabaya: Al-Ikhlas, 1995.

Ahmad wardi muslich, *fiqih muamalat*, Jakarta, amzah; 2013.

Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta; Rajawali Pers, 2014.

Andreas halim, *kamus lengkap 20 milyar inggris-indonesia,* Surabaya, sulita jaya, 2015.

Anselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003.

Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, Cet. 4, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pegenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*, Cet. I, Bandung: Citra Aditya Bhakti, 2001.

Chairuman Pasaribu, *Hukum Perjanjian dalam Islam*, Jakarta: Sinar Grafika, 2004.

Dedy mulyani, *metodologi penelitian kualitatif,* Bandung; retnaja doskaraja, 2002.

Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, Semarang: Asy Syifa', 2001.

Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, Cet. I, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008.

Gufron A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, Cet. I, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002.

Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Cet. I, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002.

Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Cet. IX, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Husein Shaharah dan Muhammad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005.

Ibnu mas'ud, *Edisi lengkap fiqh mazhab syafi'I*, Bandung, Pustaka Setia, 2007.

Ibrahim Lubis, *Ekonomi Islam*, Jakarta Pusat: Radar Jaya, 1995.

Irawan, *Kamus Istilah Lengkap Untuk Orang Awam*, Palembang: Maxikom, 2009.

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* Bandung; Remaja Rosdakarya 2000.

Mardani, *Fiqh Ekonomi Syari'ah*, Jakarta: Kencana, 2012.

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.

M. Fauzan, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah,* Jakarta: Prenada Media Group, 2009.

Muhammad Syafi'i Antonio, *Bank Syariah dari Teori ke Praktik*, Jakarta: Gema Insani Press, 2001.

Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003.

Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah,* Ed. Kedua, Jakarta: Gaya Media Pratama,2007.

Purnama Junaidi, *Pengantar Analisis Data*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.

Rahmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, Bandung: Pustaka Setia, 2006.

Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfaberta, 2009.

Saifuddinazwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2004.

Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, Bandung: Pustaka Setia, 2014.

Suhrawardi K, *Hukum Ekonomi Islam,* Cet. III, Jakarta: Sinar Grafika, 2004.

Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, Bandung: Sinar Buku Algerindo, 2007.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama	:	Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM	:	1410200084
Tempat/Tanggal Lahir	:	Padangsidimpuan, 16 Juni 1996
Alamat	:	Jl. H. Umar Nasution, Kelurahan Kayuombun
Nama Orang Tua		
Ayah	:	Drs. M. Jasa Hasibuan
Ibu	:	Arni Wati Nasution
Alamat	:	Jl. H. Umar Nasution, Kelurahan Kayuombun

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 200116 Padangsidimpuan, tamat tahun 2008.
2. MTs. Negeri 1 Padangsidimpuan, tamat tahun 2011.
3. SMA Negeri 4 Padangsidimpua, tamat tahun 2014.
4. IAIN Padangsidimpuan Fakultas Syari'ah dan Ilmu Hukum Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (HES) Padangsidimpuan, Masuk Tahun 2014.

Penulis,

Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM. 1410200084

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website : http://syariah.iain-padangsidimpuan.ac.id-e-mail : fasih.141npsp@gmail.com

Nomor : B- 1146 /In.14/D.4c/TL.00/08/2018 10 Agustus 2018
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : ***Mohon Bantuan Informasi Penyelesaian Skripsi.***

Yth, Lurah Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara
Kota Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan menerangkan bahwa:

Nama	: Hamdah Mardiyana Hasibuan
NIM	: 1410200084
Fakultas/Jurusan	: Syariah dan Ilmu Hukum / Hukum Ekonomi Syariah
Alamat	: Jl. H. Umar Nasution No. 45 B, Kayuombun

adalah benar mahasiswa Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum IAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul "Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Fiqh Muamalah di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan".

Sehubungan dengan itu, dimohon bantuan Bapak untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul skripsi di atas.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M.Ag.
NIP 19731128200112100l

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KELURAHAN KAYUOMBUN
Jalan Haji Umar Nasution, Gang Pelajar, Padangsidimpuan

SURAT KETERANGAN
Nomor. 470 / 206 / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	**H. MUHAMMAD SORIPADA OLOAN, S.Sos**
NIP	:	19770509 200604 1 005
Jabatan	:	Sekretaris Lurah Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara.

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	:	**HAMDAH MARDIYANA HASIBUAN**
Alamat	:	Jl. H. Umar Nasution NO.45 B, Kelurahan Kayuombun
Nim	:	1410200084
Fakultas/Jurusan	:	Syariah dan Ilmu Hukum/ Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi	:	Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Fiqh Muamalah di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

Benar telah selesai mengadakan penelitian atau pengambilan data dan bahan di Kelurahan Kayuombun, Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan dengan seperlunya.

Padangsidimpuan, 03 Oktober 2018
An. LURAH KAYUOMBUN
SEKRETARIS

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN KELURAHAN KAYUOMBUN KEC. P. SIDIMPUAN UTARA

H. MUHAMMAD SORIPADA OLOAN, S.Sos
Penata Muda
NIP. 19770509 200604 1 005