

**“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP SISTEM *REAL MONEY*
TRADING DI *GAME MOBILE LEGENDS*”**

SKRIPSI



Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana Hukum (SH)
Pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Oleh:

SARIFA HINDUN DJAMADILEL

NIM: 190101008

JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) AMBON

2023

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "**Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends**" yang disusun Oleh **Sarifa Hindun Djamadilel, NIM : 190101008** Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada tanggal 21 Desember 2023, dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H) Di Fakultas Syariah Pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah.

Demikian Persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya

Ambon, 21 Desember 2023

DEWAN MUNAQASYAH

Ketua	: Dr. Ahmad Lonthor, MH	(.....)
Sekretaris	: Sahur Ramsay, MH	(.....)
Penguji I	: Dr. H. Rajab, M.Ag	(.....)
Penguji II	: Harni Kelderak, MH	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Eka Dahlan Uar, M.Si	(.....)
Pembimbing II	: M. Sarfan Basry Putuhena, MH	(.....)

Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Syariah IAIN Ambon



Dr. Husin Anang Kabalmay, MH
NIP: 196602061993021001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarifa Hindun Djamadillel
NIM : 190101008
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah dan Hukum
Alamat : Jl. Dr. Tarmizi Taher. Kec. Kebun Cengkeh. Batu Merah Atas. Kota Ambon. Provinsi Maluku.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum dari Program Studi Hukum Ekonomi Syariah. Fakultas Syariah dan Hukum Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon, seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Adapun pendapat atau karya orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah, apabila dikemudian hari adalah hasil jiplakan karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Ambon, 21 Desember 2023



Sarifa Hindun Djamadillel
190101008

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Huruf-huruf Arab ditransliterasi ke dalam huruf Latin sebagai berikut:

<i>b</i>	:	ب	<i>z</i>	:	ز	<i>f</i>	:	ف
<i>t</i>	:	ت	<i>s</i>	:	س	<i>q</i>	:	ق
<i>ts</i>	:	ث	<i>sy</i>	:	ش	<i>k</i>	:	ك
<i>j</i>	:	ج	<i>sh</i>	:	ص	<i>l</i>	:	ل
<i>h</i>	:	ح	<i>dh</i>	:	ض	<i>m</i>	:	م
<i>kh</i>	:	خ	<i>th</i>	:	ط	<i>n</i>	:	ن
<i>d</i>	:	د	<i>dz</i>	:	ظ	<i>h</i>	:	ه
<i>dz</i>	:	ذ	‘	:	أ	<i>w</i>	:	و
<i>r</i>	:	ر	<i>g</i>	:	غ	<i>y</i>	:	ي

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika hamzah tersebut terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘)

2. Vokal dan Diftong

a. Vokal atau bunyi (a), (i), dan (u) ditulis dengan ketentuan sebagai berikut:

	pendek	panjang
fathah	a	ā
kasrah	i	ī

dhummah u ū

- b. Diftong yang sering dijumpai dalam transliterasi ialah (ay) dan (aw), misalnya *bayn* (بين) dan *qawl* (قول).
3. Syaddah dilambangkan dengan konsonan ganda.
4. Kata sandang *al-* (*alif lām ma'rifah*) ditulis dengan huruf kecil, kecuali jika terletak di awal kalimat. Dalam hal ini kata tersebut ditulis dengan huruf besar (*Al-*), contohnya :
- Menurut pendapat al-Zuhaili, kaedah tersebut....
Al-Zuhaili berpendapat bahwa kaedah tersebut....
5. *Tā' marbutah* (ة) ditransliterasi dengan *t*, tetapi jika *tā' marbutah* terletak di akhir kalimat, maka ia ditransliterasi dengan huruf "h". contohnya : *Al- risālat al-mudarrisah*
6. Kata atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah istilah arab yang belum menjadi bagian dari perbendaharaan Bahasa Indonesia. Adapun istilah yang sudah menjadi bagian dari perbendaharaan Bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam Bahasa Indonesia, tidak ditulis lagi menurut cara transliterasi di atas, misalnya perkataan Alquran (dari Al-Qur'an), dan sunnah.

Bila istilah itu menjadi bagian dari teks yang harus ditransliterasi secara utuh, misalnya :

Fiy dzilāl al-Qur'an;

Al-Sunnah qabl al-tadwīn;

Al-‘Ibarat bi ‘umum al-lafzh lā bi khushūsh al-sabab

7. Lafzh al-jalalah (الله) yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudhāf ilayh* (frasa nominal) ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contohnya : *dinullāh, billāh* Adapun *tā’ marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf **t**. contohnya : *hum fiy rahmatillāh*

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

1. Swt. = *Subhānah wa ta’ālā*
2. Saw. = *Shalla Allāh ‘alayhi wa sallam*
3. R.a. = *Radhy Allah anh*
4. H. = Hijriah
5. M. = Masehi
6. H.R... = Hadits Riwayat
7. w. = wafat
8. Q.S. (...): 5 = Quran, Surah..., ayat 5.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“kesuksesan dan keberhasilan tidak dilihat dari berapa banyak uang yang kamu hasilkan, tetapi dari bagaimana proses usahamu dalam menjawab sebuah ujian, ingatlah usaha yang halal dan baik menjanjikan pahala dan syurga”

persembahkan

skripsi ini saya persembahkan dengan hati yang tulus kepada ayahanda tercinta Said Sehan Jamalullail dan ibunda Syarifah Alwia Alhamid tersayang, serta ketujuh saudara/i ku Said Heder Jamalullail, Said Gadri Jamalullail, Said Al-Faghil Alhamid, Said Idrus Jamalullail, Said Samil Basyaid Jamalullail dan adik perempuanku tercinta Syarifa Amina Alfatunnisa Jamalullail.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-NYA yang senantiasa mencurahkan pencerahan akal dan qalbu, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa terlantun kepada Nabi Allah Muhammad SAW yang senantiasa istiqamah melangkah di jalan-NYA.

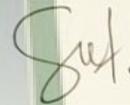
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, baik materi maupun berupa arahan, nasehat, bimbingan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis, maka penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Zainal Abidin Rahawarin. M.SI, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon beserta Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Dr. Adam Latuconsina. M,SI, Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan Dr. Ismail Tuanany, MM, dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama Lembaga Dr. M. Faqih Seknun, M. Pd.I.

2. Dr. Husin Anang Kabalmay, M.H, selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum, Wakil Dekan I Dr. Nassarudin Umar, MH. Wakil Dekan II Dr. Roswati Nurdin, M.HI, Wakil Dekan III Dr. Ahmad Lonthor, MH.
3. Ibu Tuti Haryanti, SH. MH dan bapak Sarpan Putuhena, SH, MH selaku ketua dan sekretaris Program Studi Hukum Ekonomi Syariah.
4. Ibu Eka Dahlan Uar, M,H selaku pembimbing I, dan bapak Sarfan Putuhena, S,H. M,H selaku pembimbing II yang telah sabar membimbing, mengarahkan serta memberikan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Bapak Dr. H. Rajab, M.Ag selaku Penguji I dan ibu Harni Kelderak, MH selaku Penguji II, yang telah mengarahkan dan memberi masukan yang sifatnya membangun.
6. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Syariah dan Hukum serta Civitas Akademika IAIN Ambon yang telah membekali penulis dengan ilmu dan memberikan pelayanan dengan baik selama mengikuti proses perkuliahan.
7. Keluarga tercinta, sosok sangat berharga orang tua saya (Said Sehan Djamadillel dan Syarifah Alwia Alhamid), saudaraku tersayang (Said Heder Djamadillel, Said Gadri Djamadillel, Said Al-Faghil Alhamid, Said Idrus Djamadillel, Said Samil Basyaid Djamadillel) dan saudariku tercinta (Syarifa Amina Alfatunnisa Djamadillel)

8. Teman-teman angkatan 2019 seperjuangan dan Sutiana Buton, S.E, terimakasih atas kebersamaan, kekompakan, dan kekeluargaan yang diberikan.
9. Serta semua pihak yang tidak sempat saya sebut satu-persatu terimakasih atas motivasi dan bantuannya sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik. Semoga Allah Swt senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-NYA kepada kita semua.

Ambon, 21 Desember 2023
Penulis



Sariha Hindun Djamadillel
190101008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
E. Pengertian Judul	7
F. Penelitian Terdahulu	8
BAB II STUDI PERPUSTAKAAN	12
A. Hukum Islam	12
B. Jual beli	31
C. <i>Real Money Trading</i>	50
D. <i>Game Mobile Legends</i>	52

BAB III METODE PENELITIAN	64
A. Jenis penelitian	64
B. Sumber dan jenis pengumpulan data.....	64
C. Teknik pengumpulan data	65
D. Teknik analisis data	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>Game Mobile Legends</i>	67
B. Tinjauan Hukum Islam terhadap Sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>Game Mobile Legends</i>	76
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	



ABSTRAK

Nama : Sarifa Hindun Djamadillel
NIM : 190101008
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum/Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sistem Real Money Trading
Di game Mobile Legends

Real Money Trading merupakan salah satu kegiatan transaksi dalam jual beli yang marak terjadi pada *game* dan digunakan khalayak umum, baik anak-anak hingga dewasa, perempuan maupun laki-laki. Adapun *game* dengan tingkat *Real Money Trading* yang tinggi dan obyek didalamnya bernilai cukup fantastik adalah *game Mobile Legends*, objek yang diperjual belikan dalam *game Mobile Legends* antara lain, *item* (barang/benda), *diamond* (mata uang), *skin* (pakaian) dan obyek lainnya dalam *game*, yang untuk mendapatkannya harus menggunakan uang asli (rupiah). Untuk itu perlu diketahui bahwa kegiatan transaksi dalam jual beli dikatakan sah apabila syarat dan rukun jual beli telah terpenuhi menurut hukum Islam serta kegiatan jual beli tersebut mendatangkan maslahat bukan mudharat, begitupun sama halnya dengan sistem *Real Money Trading*. Dalam skripsi yang berjudul Tinjauan Hukum Islam terhadap Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* bertujuan untuk mengetahui eksistensi sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* serta keabsahan dari padanya. Dalam skripsi ini penulis mengajukan dua rumusan masalah, yaitu bagaimana sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*. Untuk menjawab pertanyaan tersebut penulis melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa, kedudukan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* terletak pada transaksinya, dimana pembayaran atas produk yang di inginkan pemain harus menggunakan uang asli (rupiah) terhadap produk yang bersifat maya, berupa *diamond* (mata uang virtual dalam *game Mobile Legends*), *item*, *skin*, dan fitur lainnya. Menurut hukum Islam, kegiatan jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* adalah sah karena merupakan jual beli *online*, tetapi jika dikaitkan dengan *game Mobile Legends* maka jual beli tersebut tidak sesuai dengan hukum Islam, karena kegiatan tersebut mengandung unsur *gharar* didalamnya serta lebih besar mudharatnya.

ABSTRACT

Name : Sarifa Hindun Djamadillel
Student ID Number : 190101008
Faculty/Department : Shariah And Law/Sharia Economic Law
Title : Review Of Islamic Law On The Real Money Trading System in the Mobile Legends Game

Real Money Trading is one of the transaction activities in buying and selling that is rife in games and is used by the general public, both children and adults, woman and men. As for games with a high level of Real Money Trading and the objects in them are quite fantastic, they are Mobile Legends games, objects traded in Mobile Legends games include items (goods/objects), diamonds (Mobile Legends game currency), skins (clothing), and other objects in the game, which must be obtained using real money (rupiah). For this reason, it is necessary to know that transaction activities in buying and selling are said in valid if the condition and pillars of buying and selling have been fulfilled according to islamic law and these activities bring benefits not harm, the same is the case with the Real Money Trading system. In the thesis entitled Review of Islamic Law on the Real Money Trading System in the Mobile Legends game aims to determine the existence of a Real Money Trading system in the Mobile Legends game and the legitimacy of the system according to Islamic law. In the thesis the author proposes two formulations, namely how is the Real Money Trading system in the Mobile Legends game and what is the review of islamic law on the Real Money Trading system in the Mobile Legends game. To answer this question the author conducted research using qualitative methods with the type of library research.

For the results of the author's research it can be seen that, the existence of the real money trading system in the mobile legends game lies in the transaction, where payment for the product the player wants, must use real money (rupiah) for virtual products, in the form of diamonds (mobile legends game currency), item, skin and other features. According to Islamic law, buying and selling activities using the Real Money Trading system are legal because they are online buying and selling, but if they are linked to Mobile Legends games then the buying and selling are illegal according to islamic law, because these activities contain elements of fraud (*gharar*) in them and are of greater harm.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman kontemporer ini manusia tidak asing lagi dengan yang namanya IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi). Sejalan dengan perkembangan dunia global., Zaman dan teknologi telah mengintervensi kehidupan manusia dan merubah pola hidup serta tatanan kehidupan sosial masyarakat kontemporer, pertumbuhan teknologi yang sangat signifikan secara masif berhasil membangkitkan keterampilan manusia dalam melakukan berbagai hal yang salah satunya menghasilkan nilai jual terhadap keterampilannya. Pesatnya perkembangan teknologi serta adanya perkembangan cara jual beli saat ini, menjadikan fungsi teknologi juga sebagai ladang bisnis jual beli, terutama semakin berkembangnya obyek yang di perdagangkan sejalan dengan kebutuhan manusia, mulai dari kebutuhan primer, sekunder, sampai kebutuhan tersier, seperti *item*, *diamond* dan *game online*.

Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduk beragama islam, sehingga segala hal yang dilakukan harus berdasarkan syariat islam begitupun terhadap bisnis yang berbasis teknologi atau bisnis *online*¹. Sistem ekonomi islam merupakan konsep hukum bisnis dalam islam yang berusaha mendialektikkan nilai-nilai ekonomi dengan nilai akidah ataupun etika. Artinya, kegiatan ekonomi dan perikatan lain yang dilakukan oleh manusia dibangun dengan dialektika nilai

¹ Asep Saepudin Jahar, dkk, *Hukum Keluarga, Pidana, Bisnis* (jakarta : Kencana Prenada Media, 2013), h. 226

materialisme dan spiritualisme berdasarkan sumber hukum syariat islam. Kegiatan ekonomi yang dilakukan tidak hanya berbasis nilai materi, akan tetapi terdapat sandaran transendental didalamnya, sehingga akan bernilai ibadah. Selain itu, konsep dasar islam dalam kegiatan muamalah juga sangat konsen terhadap nilai-nilai humanisme.²

Jual-beli atau perdagangan dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bay'* yang artinya menjual atau mengganti. Dalam kitabnya *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Wahbah al-Zuhailly mengartikan jual beli secara bahasa artinya menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Kata *al-bay'* dalam bahasa arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu kata *al-syira'* (beli). Dengan demikian, kata *al-bay'* berarti jual, tetapi sekaligus juga berarti beli.³ Jadi jual beli atau *al-bay'* yaitu saling tukar menukar harta dengan tujuan kepemilikan.

Jual beli adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli dalam hal menukarkan harta dengan harta atau yang lebih mudahnya lagi menukarkan sesuatu yang memiliki nilai ekonomis sehingga bermanfaat untuk orang lain.⁴ Maka inti pokok dari jual beli adalah suatu aqad perjanjian tukar menukar benda dan barang yang mempunyai nilai, secara tulus dan ikhlas diantara keduanya (penjual dan pembeli), yang diantaranya menerima benda-benda dan lainnya menerima sesuai

² Dimyaudin Djuwaini, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 16

³ Wahbah al-Zuhailly, *Al-Fiqh al-Islami wa Asillatuh*, Jilid 5, cet. Ke-8 (Damaskus:Dar al Fikral-Muashi, 2005), h. 126

⁴ A. H. Simal, *Pelaksanaan jual beli dengan menggunakan akad As-Salam ditinjau dari prinsip Tabadul Al-Manafi*. Jurnal Cahkim, Vol, 15 No 1.(2019), h. 111

dengan aqad atau ketentuan yang telah disepakati bersama dan dibenarkan oleh syara’.

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia lebih teringankan dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini, khususnya pada bidang jual beli yang juga ikut berkembang dalam praktiknya⁵. Menurut undang-undang nomor 11 Tahun 2008 yang dimaksud dengan transaksi elektronik yaitu perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan atau media elektronik lainnya.⁶

Real Money Trading (RMT) merupakan salah satu transaksi menggunakan media elektronik dimana lebih dikhususkan kepada *game* untuk melakukan pembelian *diamond* dan *item* dalam *game* dengan menggunakan uang asli seperti rupiah. *RMT* dalam jual beli dapat dikatakan sebagai jual beli maya, dikarenakan penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung, melainkan dengan menggunakan sarana media elektronik.⁷

RMT marak terjadi pada pengguna game online berjenis MOBA (*multiplayer online battle arena*) yang juga dikenal dengan nama ARTS (*action real time strategy*). MOBA adalah jenis permainan daring yang merupakan sub-genre dari janis game RTS. Pada umumnya MOBA adalah game yang dimainkan oleh sepuluh orang

⁵ Ahmad Muzakki Aditya, Skripsi : *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legend*, (Surabaya: UINSA, 2019), h. 3

⁶ Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) pasal 1 anagka (2).

⁷<https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-diindonesia>, diakses pada 21 April 2019.

yang dibagi menjadi dua tim (5 *versus* 5).⁸ Contoh game berjenis ini adalah *Mobile Legends (ML)*, *League of Legends*, *DOTA 2*, *Arena of Valor (AoV)*, dan *Vian Glory*.

Mobile Legends yaitu sebuah permainan MOBA (*Multiplaayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Misi dari game ini adalah untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga “*jalur*” yang dikenal sebagai “*top*”, “*middle*”, dan “*bottom*”, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai “*hero*”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut “*minions*”, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.⁹

Mobile Legends merupakan salah satu *game* yang aktif dalam kegiatan RMT baik antara pengguna dengan *developer* maupun antara pengguna dengan pengguna lain. Obyek yang diperdagangkan dalam *game Mobile Legends* antara lain :

1. *Diamond* (mata uang dalam game *Mobile Legends*) dengan kisaran harga Rp. 15.000, untuk 50 *diamond* – Rp. 1.499.000, untuk 5000 *diamond*.
2. *Hero* yaitu karakter yang digunakan untuk bermain dalam *game*.
3. *Skin* yaitu perlengkapan atau (outfit) yang digunakan oleh karakter *game* sebagai tambahan kekuatan ketika bermain.

⁸ Marcal Mora-Cantalops & Miguel-Angel Sicilia. *MOBA games : A literature review MOBA games : A literature review*, *Entertainment computing*. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005> diakses pada 26 maret 2018.

⁹ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang di akses pada 21 April 2019

4. *Starlight member* dan *season pass* yaitu pelayanan istimewa oleh pihak developer kepada pengguna sehingga pengguna mendapatkan hak istimewa untuk menggunakan *hero* yang bertanda bintang selama satu bulan (*starlight member*) dan lebih banyak hadiah (untuk *season pass*).¹⁰

Maraknya permainan *Mobile Legend* ini tidak terlepas dari transaksi pada permainannya yang dikenal dengan istilah *Top up* yang dimana itu merupakan aktivitas penambahan dana melalui beberapa metode dalam pembayarannya. Transaksi yang dikenal dengan *Top up* dalam permainan mobile legend ini perlu ditinjau dari sisi syariah, mengacu pada kaidah fiqih muamalah yaitu “segala bentuk muamalah dibolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya” oleh sebab itu penting untuk mengetahui lebih jauh apakah transaksi yang ada dalam *Game Mobile Legend* sudah sesuai dengan syariah yang berlaku.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “**Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem *Real Money Trading* di *Mobile Legends* ?

¹⁰ Ahmad Muzakki Aditya, *Op. Cit.*, h. 6

2. Bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap sistem *Real Money Trading* di *Mobile Legends* ?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas tentang tinjauan hukum islam terhadap sistem real money trading dalam game mobile legends yang sedang banyak digemari, dalam permainan tersebut terdapat transaksi yang disebut real money trading. penelitian ini membahas lebih spesifik tentang kesesuaian transaksi real money trading ditinjau dari sisi syariah dan kemaslahatan yang ditimbulkan dari transaksi tersebut bagi pengguna.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

- a. Untuk mengetahui bagaimana sistem *Real Money Trading* di game *Mobile Legends*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana tinjauan hukum islam terhadap sistem *Real Money Trading* di game *Mobile Legends*.

2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Secara akademis, untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (SI) Jurusan Hukum Ekonomi Syariah pada Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam (IAIN) Ambon.

- b. Secara teoritis, diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang jual beli dalam islam yang diperbolehkan.
- c. Secara praktis, hasil dari penelitian tersebut di harapkan dapat dijadikan sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sistem *Real Money Trading* di *Game mobile Legends*.
- d. Bagi Penulis, manfaat penelitian untuk mengetahui serta menambah wawasan tentang transaksi *real money* dari sisi syariah khususnya pada permainan *game mobile legend*.

E. Pengertian Judul

Adapun judul skripsi yaitu “Tinjauan Hukum Islam terhadap Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*” untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini maka penulis kira perlunya uraikan tentang pengertian judul tersebut, sebagai berikut:

Hukum Islam adalah seperangkat aturan yang berdasarkan al-Quran, al-Hadits, dan Ijma’ ulama yang dijadikan dasar hukum dalam kebolehan jual beli.

Real Money Trading merupakan sebuah kegiatan transaksi jual beli di dunia maya, dimana penjualannya berupa benda maya dalam sebuah game dan untuk memperoleh benda tersebut maka para pembeli harus menggunakan uang asli (*Real Money*). Salah satu game yang aktif dalam kegiatan *RMT* adalah *Mobile legends* yang merupakan sebuah permainan berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Dimana dalam permainan ini kedua tim lawan

diharuskan berjuang untuk mencapai serta menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri.

F. Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka pada dasarnya bertujuan untuk mendapatkan serta memberikan gambaran bahwa topik yang diteliti telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, jadi tujuannya agar tidak terjadi pengulangan atau duplikasi dari penelitian terdahulu.

Penelitian tentang jual beli merupakan suatu hal yang tidak asing dan sangat banyak ditemukan di internet, sebab Internet merupakan sarana yang dipergunakan di seluruh dunia dalam bertukar informasi dan berkomunikasi melalui serangkaian jaringan komputer yang saling berhubungan.¹¹ Namun pada zaman yang sangat moderen ini mulai banyak ragam jual beli, salah satunya yaitu jual beli dengan menggunakan uang yang ditukarkan dengan benda maya (*Real Money Trading*). Hal tersebut sudah banyak dilakukan, khususnya dikalangan para *gamers*.¹² Terdapat beberapa penelitian tentang jual beli *online* yang telah dilakukan sebelumnya antara lain:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Sahrul Alamsyah Siregar pada tahun 2021 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli *UC* pada *Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Grounds Mobile) di Kota Bengkulu*”, dalam skripsi tersebut penulis menjelaskan tentang kesesuaian Hukum Islam terhadap praktik jual

¹¹ A, Hamizar., & Ambon, E. I. I. *Pergeseran Perilaku Konsumen Dalam Minat Beli Ulang Berdasar Produk Website (Analisis Perubahan Model Bisnis Terhadap Pilihan Konsumen)*. European Journal of Marketing, (2010) , h. 129

¹² Ahmad Muzakki Aditya, *Op. Cit.*, h. 9

beli UC pada Game PUBG. Kesimpulan dari skripsinya yaitu transaksi jual beli UC pada game online PUBG tidak sah karena belum memenuhi rukun jual beli. Sebab tidak ada kejelasan identitas salah satu pihak, yaitu dari pihak penyedia UC (*unknown cash*) yang termasuk *gharar*, selanjutnya cara *gamer* mendapatkan *item* atau barang dilakukan dengan cara undian, dalam islam hal ini termasuk kategori perjudian (*maisir*) dan setiap kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan dan mengandung *gharar* itu dilarang dalam islam.¹³

Kedua, skripsi yang di tulis oleh Masykur pada tahun 2020 yang berjudul “Praktik *Real Money Trading* dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian pada Pemain *Game Online Dragon Nest Indonesia* Wilayah Kota Banda Aceh)”. Skripsi ini membahas tentang Transaksi *Online* Dunia Maya Perspektif Fiqh Muamalah. Kesimpulannya pada pelaksanaan *RMT game online dragon nest indonesia* di banda aceh mengandung *taqabud/tasallum wa taslim* yang menggunakan *urf game online*, pada umumnya tidak bertentangan dengan rukun dan syarat pada aqad fiqh muamalah. Hanya saja masih terdapat perselisihan jika dilihat dari sisi objek atas dengan pendapat adanya

¹³ Sahrul Alamsyah Siregar, *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli UC pada Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Grounds Mobile) di Kota Bengkulu*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), h. 63

unsur *gharar* dan *tadlis*. Walau demikian secara transaksi *RMT* sesuai dengan teori jual beli umumnya pada kaidah fiqh muamalah.¹⁴

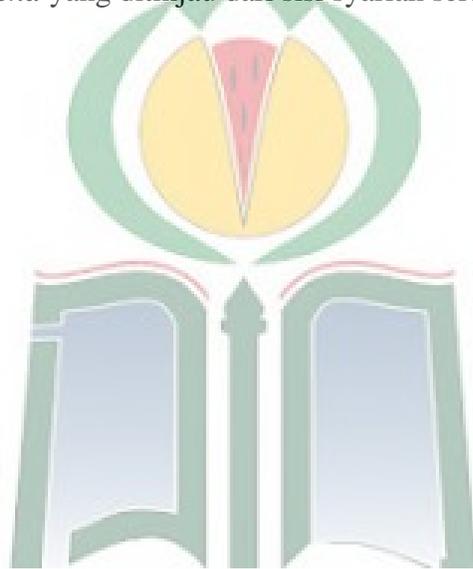
Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Aulia Ikhsani pada tahun 2019 yang berjudul “Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (*Studi pada Komunitas Game Online Banda Aceh*)”. Skripsi ini membahas tentang pandangan Hukum Islam terhadap Jual Beli *Game Online*, kesimpulannya bahwa jual beli game online masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan menimbulkan banyak masalah yang bertentangan dengan syariat islam baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Dalam jual beli rukun dan syarat harus terpenuhi tetapi kemudian ketika diteliti lebih dalam terdapat cacat pada syarat *nafaz* (terrealisasinya akad) jual belinya yaitu kepemilikan didalam *game online* tidak jelas (*gharar*) segala jual beli yang mengandung unsur *gharar* didalamnya, bertentangan dengan islam sebab dapat mengubah nilai tolong menolong dalam jual beli menjadi kedzaliman.¹⁵

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Moh. Afifuddin Zuhri pada tahun 2013 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Follower Twitter*”. Dalam skripsi tersebut penulis menjelaskan tentang kesesuaian Hukum Islam terhadap Praktik Jual Beli *Follower Twitter*. Kesimpulannya bahwa jual beli *follower twitter* sah

¹⁴ Masykur, *Praktik Real Money Trading dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2020), h. 67

¹⁵ Aulia Ikhsani, *Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi pada Komunitas Game Online Banda Aceh)*, (Banda Aceh : UIN Ar-Raniry Darussalam, 2019), h. 67-68

secara rukun dan syarat, tetapi jika melihat pada dampak yang diakibatkan, jual beli *follower twitter* tidak sesuai dengan asas muamalah yang mengedepankan prinsip kemaslahatan.¹⁶ Sedangkan penelitian ini membahas tentang jual beli di dalam *game*. Perbedaan spesifik penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya hanya membahas praktik transaksi jual beli *online* pada bunga serta jual beli *game* sedangkan penelitian penulis fokus kepada transaksi *real money trading* pada *game mobile legend* yang ditinjau dari sisi syariah serta *maslahat* yang



¹⁶ Moh. Afifuddin Zuhri, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Follower Twitter*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2013), h. 71

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu faktor penting dalam memberikan arahan dan sebagai pedoman dalam memahami sebuah objek, sehingga dengan metode penelitian diharapkan penelitian penulis berjalan dengan baik dan benar.

Dalam penulisan skripsi ini penulis lebih mengedepankan proses penyimpulan secara deduktif yaitu untuk memahami suatu gejala terlebih dahulu harus memiliki konsep dan teori tentang gejala tersebut mselanjutnya dilakukan penelitian. Sebab konsep dan teori merupakan kata kunci untuk meahami suatu gejala.¹ Berdasarkan hal tersebut, maka hal-hal yang perlu dijelaskan dalam penelitian penulis adalah :

A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu: metode yang pengumpulan data tidak berdasarkan perhitungan matematis. Menurut Strauss dan Corbin penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.²

B. Sumber dan jenis pengumpulan data

Metode yang digunakan didalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dengan jenis yang digunakan adalah penelitian literer (kepustakaan), atau yang lebih dikenal

¹ Masykur, *Praktik Real Money Trading dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2020), h. 11

² Nugrahani, F., & Hum, M. *Metode penelitian kualitatif*. (Solo: Cakra Books, 2014), h. 9

dengan riset pustaka (*library research*).³ Dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan objek kajian, maka penulis menggunakan metode Penelitian kepustakaan (*library research*). *Library research* yaitu penulisan yang ditempuh oleh peneliti sebagai dasar teori dalam mengumpulkan data dari pustaka. Penelitian pustaka tentu saja tidak sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku. Penelitian pustaka juga merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka.⁴

C. Teknik pengumpulan data

Mengemukakan teknik pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan dengan dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel jurnal dan sebagainya. Instrumen penelitian yang digunakan bisa berupa daftar *check-list* klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

- a. Pengumpulan data dalam bentuk verbal simbolik yaitu mengumpulkan naskah-naskah yang belum dianalisis. Dalam pengumpulan data ini peneliti bisa menggunakan alat rekam, seperti *fotocopy* dan lain sebagainya.
- b. Membaca pada tingkat tingkat semantik. Membaca data yang telah dikumpulkan dengan lebih terperinci, terurai dan menangkap esensi dari data

³ Maulidha, E., & Salehudin, M. (2021). *Kematangan Emosi Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Skripsi: Sebuah Studi Kepustakaan*. Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam, h.62

⁴ Masykur, *Op. Cit.*, h. 12

tersebut. Ini membutuhkan ketekunan karena setiap poin yang dibaca harus dilakukan analisis dalam data tersebut. Peneliti harus mendahulukan data yang bersifat primer, jika sudah dianggap cukup selanjutnya mengumpulkan data yang bersifat sekunder.⁵

D. Teknik analisis data

Teknik Analisis data adalah terkumpulnya data yang telah diperoleh oleh peneliti dengan menggunakan metode deskriptif analitis, yaitu mengumpulkan data-data kemudian dianalisis menggunakan pola pikir deduktif tentang transaksi *Real Money Trading* agar dapat diketahui kesimpulannya.⁶



⁵ Khatibah, K.. *Penelitian kepustakaan*. Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi, (2011) h.46

⁶ Ahmad Muzakki Aditya, *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends*, (UIN: Sunan Ampel, 2019), h. 19

BAB V

PENUTUP

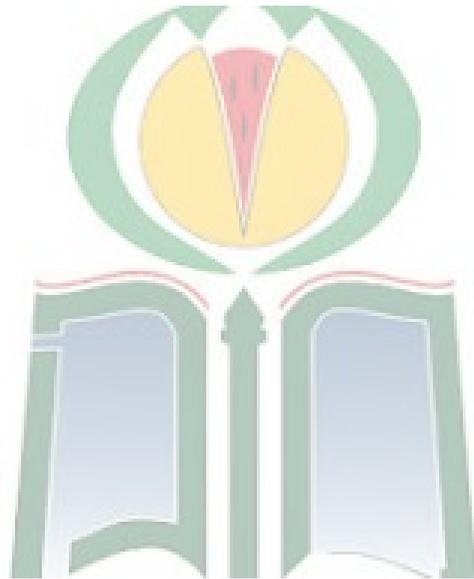
A. Kesimpulan

1. Kedudukan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends* terletak pada transaksinya dimana pembayaran atas produk yang diinginkan pembeli harus menggunakan uang asli (rupiah) terhadap benda maya atau produk *virtual*. Dan mekanisme untuk mendapatkan objek tersebut adalah, 1) membeli pada *developer* melalui *game*, 2) membeli pada *developer* melalui *website* resmi *game*, 3) jual beli antar sesama pemain.
2. Dalam pandangan hukum Islam, kegiatan jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* tidak sah, karena terdapat ketidakjelasan atas kepemilikan objek yang diperjual belikan atas akibat ketidakjelasan kapan waktu tutupnya *game Mobile Legends*, yang mana mengandung unsur *gharar* didalamnya. Serta transaksi tersebut lebih besar *mudharat* dari pada *maslahah*..

B. Saran

Untuk semua pengguna pemakai aplikasi *game Mobile Legends*, jadikan *game* tersebut hanya sebatas hiburan semata, untuk menghindari segala kegiatan transaksi jual beli atas *game Mobile Legends*, bahkan jika perlu hindari pemakaian *game* tersebut karena lebih besar *mudharat* dari pada *maslahatnya*. Terkhususnya bagi pengguna *game Mobile Legends* yang beragama Islam, transaksi jual beli dalam *game*

Mobile Legends mengandung unsur *gharar*, dimana merupakan kegiatan jual beli yang dilarang dalam hukum islam.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdus, Zarkasji Salam, (1994) *Pengantar Ilmu Fiqh-Ushul Fiqh*, (Yogyakarta: Lembaga Studi Filsafat Islam)
- Aditya, Ahmad Muzakki, (2019) *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends*, (UIN: Sunan Ampel)
- Ali, Mohammad Daud (1991) *Hukum Islam, Peradilan Agama dan Masalahnya*, Cet 1, (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Al-Qahattan, Khalil Manna' (1976) *At-Tasyri' wa al-Fiqh fi al-Islam : Tarikhan wa Manhajan*, (ttt: Maktabah Wahbah)
- Al-Syatibi, Abu Ishaq (1975) *Al-Muwafaqat Fi Ushul Al-Syariah*, (Beirut: Dar Al-Ma'rifah) jilid II
- Al-Zarqani, Muhammad Abd 'Adhim, *Manahil Al-Irfan Fi "Ulum Al-Quran*, (Beirut: Daar Al-Fikr, tt)
- Adam, Panji. *Fiqh Muamalah Adabiyah*. (Bandung: Refika Aditama. 2018).
- Al-Zuhaily, Wahbah, (2005) *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Jilid 5, cet. Ke-8 (Damaskus:Dar al Fikral-Muashi)
- Ash-Shiddieqy, Hasbi (1975), *pengantar hukum islam*, (jakarta: bulan bintang)
- Asiah, Nur. *masalah menurut konsep imam al ghazali* (Jurnal Syariah dan Hukum) 2020.
- As-Siba'i, Mustafa. (1797) *Al-Hadits Sebagai Sumber Hukum (Kedudukan As-Sunnah Dalam Pembinaan Hukum Islam)*, (Bandung: Diponegoro)
- Bik Al-Hudari (1945) *Tarikh Tasyri' Al-Islami*, (Mesir: Mathba'ah Saa'dah)

- Busyro, *Maqâshid al-syarîah: Pengetahuan Mendasar Memahami Masalah*, (Jakarta: Prenada Media, 2019)
- Chairuman, Pasaribu dan Suhwardi K. Lubis, (1996) *Hukum Perjanjian dalam Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika)
- Dimyaudin, Djuwaini, (2010) *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar).
- Dzajuli. A, (2007) *Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang Praktis*. (jakarta: kencana)
- Dewantara, Dwika. *Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond Pada Situs Itemku Dalam Game Mobile Legends Menurut Prespektif Masalah (Studi Kasus Di Surakarta)*. (Universitas Muhammadiyah Surakarta 2022)
- Fitria, T. N. (2017). *Bisnis Jual Beli Online (Online Shop) Dalam Hukum Islam Dan Hukum Negara*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, Vol, 3. No. 1.
- Firdaus, Ahmad nofal. *tinjauan hukum islam dan hukum positif dalam praktik jual beli dengan sistem real money trading di game mobile lehends* (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)
- Ghazali, Abdul Rahman, dkk. (2015) *Fiqh Muamalat*, Cet. Ke-4 (Kencana: Prenadamedia Group)
- Ghoffar, M. Abdul (2004) *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 2* (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i)
- H, Ali Z. (2022). *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia*. Sinar Grafika.

- H, Hamka. (2002). *Syariat Islam Wacana Dan Penerapannya* (Makassar : Yayasan Al-Ahkam)
- Hamizar, A., & Ambon, (2010). E. I. I. *Pergeseran Perilaku Konsumen Dalam Minat Beli Ulang Berdasar Produk Website (Analisis Perubahan Model Bisnis Terhadap Pilihan Konsumen)*. European Journal of Marketing.
- Harun, (2017) *Fiqh Muamalah*. (Surakarta: Muhammadiyah University Press)
- Hasabalah, Aly, (1946) *Ushul At-Tasyri'*, (Mesir: Daarul Maarif)
- Hendiana, R., & Aly, A. D. (2016). *Transaksi Jual Beli Online Perspektif Ekonomi Islam*. Al-Mustashfa: Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah, 3(2).
- Ikhsani Aulia, (2019) *Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi pada Komunitas Game Online Banda Aceh)*, (Banda Aceh : UIN Ar-Raniry Darussalam).
- Isnaeni, Moch (2016) *Perjanjian Jual Beli*, Cet.1, (Bandung : Refika Aditama)
- Jahar, Asep Saepudin. dkk, (2013) *Hukum Keluarga, Pidana, dan Bisnis* (jakarta: Kencana Prenada Media).
- Jamaluddin, Al-Qasini, (1993) *Qawaid Al-Tahdits Min Min Funun Mushthalah Al-Hadits*. Cet. Ke-2, (Beirut: Dar Al-Nafa'is)
- Joseph Schacht (2010) *Pengantar Hukum Islam, Terjemah An Introduction To Islamic Law*, (Bandung: Nuansa)
- Khallaf, Abdul Wahhab, *ilmu ushul fiqh*, (Kuwait: Daarul Qalam)
- Khallaf, Abdul Wahhab, *Khulashah Tarikh Al-Islami*, (Kuwait: Ad-Daar Al-Kuwaetiyah)

Khatibah, K. (2011). Penelitian kepustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Mardani. (2010). *Hukum Islam: pengantar ilmu hukum Islam di Indonesia*. Pustaka Pelajar

Masruhan, (2013) *metodologi penelitian hukum*, (Surabaya: Hilal Pustaka).

Masykur, (2020) *Praktik Real Money Trading dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry).

Miswanto, Agus. *Ushul Fiqih*.

Munawwir, Ahmad Warson, (1997) *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia Terlengkap*, (Surabaya : Pustaka Progressif)

Muslehuddin, Muhammad (1997) *Filsafat Hukum Islam dan Pemikiran Orientalis: Studi Perbandingan Sistem Hukum Islam*, (Yogyakarta: Tiara Wacana).

Muslich, Ahmad Wardi (2010) *Fikih Muamalah*. Amzah, cet. Jakarta, Cet. Ke-1.

Nasrun Harun, (2007) *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama), cet, ke-2.

Nugrahani, F., & Hum, M. (2014) *Metode penelitian kualitatif*, (Solo: Cakra Books,).

Rachman, Muafi Aulia dkk. *Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game Online Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Masalah*. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(02)

- Rohidin (2016) *Pengantar Hukum Islam dari Semenanjung Arabia Sampai Indonesia*. (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books)
- Salim, M. (2017). *Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam*. Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan, Vol, 6. No. 2
- Shidiq, G. (2023). *Teori maqashid al-Syari'ah dalam hukum Islam*. Majalah Ilmiah Sultan Agung.
- Shobirin, S. (2016). *Jual Beli Dalam Pandangan Islam*. *BISNIS: Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam*, Vol, 3. No, 2
- Simal, A. H. (2019). *Pelaksanaan jual beli dengan menggunakan akad As-Salam ditinjau dari prinsip Tabadul Al-Manafi*. Jurnal Tahkim.
- Siregar, Sahrul Alamsyah. (2021) *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli UC pada Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Grounds Mobile) di Kota Bengkulu*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021).
- Sugiyono, (2011) *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta).
- Suherman, Ade Manan. (2009). *Aspek Hukum Dalam Ekonomi Global*. (Jakarta: Ghalia Indonesia)
- Suratmaputra, A M. (2002) *Filsafat Hukum Islam Al-Ghazali : Masalah Mursalah Dan Relevansinya Dengan Pembaharuan Hukum Islam*. (Pustaka Firdaus)
- Umardani, M. K. (2021). *Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Hukum Islam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai*. *Journal of Islamic Law Studies*, Vol, 4. No 1

Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) pasal 1 angka (2).

Urnomo, W.A. 2000. *Konsumen dan Transaksi E-Commerce*. (Jakarta: Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia).

Yahya Mukhtar, (1979) *Dasar-Dasar Pembinaan Hukum Fiqh Islam*, jilid 1, (Jakarta: Pustaka Al-Husna)

Zainudin Ali, (2000) *Islam Teksual dan Kontekstual : Suatu Kajian Aqidah, Syari'ah, dan Akhlak*. (Ujung Pandang: Yayasan Al-Ahkam)

Zuhri, Moh Afifuddin. (2013) *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Follower Twitter*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel).

Mora-Cantalops, Marcal & Sicilia Miguel-Angel. *MOBA games : A literature review MOBA games : A literature review, Entertainment computing* .

<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005> diakses pada 26 maret 2018.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang di akses pada 21 April 2019

<https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-indonesia> diakses pada 21 April 2019.

<https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/tech/games/amp/muhammad-edypurnomo/wajib-kamu-pelajari-6-role-hero-di-mobile-legends-beserta-tugasnya-c1c2> diakses tanggal 30 juli 2019

<https://gadgetren.com/2018/06/05/cara-main-mode-survival-mobile-legends/> diakses tanggal 30 juli 2019

Diposkan oleh ahmad istanto, fiqih muamalah akad salam. di akses 11 jan 2015

<http://syariah99.blogspot.com/2013/05/fiqih-muamalah-akad-salam.html>

<https://www.uinsyahada.ac.id/jual-beli-online-dalam-perspektif-hukum-islam/>

diakses pada 7 maret 2020

