

Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop

Ageng Aprilianto

Ekonomi Islam, Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya
Email: ageng.18058@mhs.unesa.ac.id

A'rasy Fahrullah

Ekonomi Islam, Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya
Email: arasyfahrullah@unesa.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi ditandai dengan berkembangnya game online sebagai media hiburan, salah satunya adalah Mobile Legends: BangBang. Game tersebut tidak hanya menjadi hiburan semata, namun juga menjadi salah satu cabang lomba E-Sports dalam SEA Games 2021 di Vietnam. dalam game Mobile Legends terdapat alat pembayaran dalam game yang disebut sebagai diamonds. Salah tempat yang menyediakan jasa Top Up Diamonds Mobile Legends resmi yaitu CodaShop. Melihat fenomena tersebut menarik untuk diteliti apabila ditinjau dari hukum islam dan undang-undang mengenai transaksi elektronik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem transaksi Top Up Diamonds melalui Coda Shop, serta bagaimana tinjauan hukum islam dan hukum transaksi elektronik yang berlaku di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi lapangan. Objek penelitian yakni sistem transaksi serta tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang Transaksi Elektronik mengenai Top Up Diamonds di CodaShop. Subjek penelitian yakni Gamers Mobile Legends. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dalam validitas data menggunakan metode triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil dari penelitian ini yakni sistem transaksi Top Up diamonds melalui CodaShop berbentuk ba'1 as-salam, serta telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum Islam, serta didalamnya tidak mengandung unsur yang dilarang dalam Undang-Undang Transaksi Elektronik di Indonesia..

Kata Kunci : Transaksi Elektronik, Mobile Legends, Diamonds, Hukum Islam

Abstract

The rapid development of technology is marked by the development of online games as entertainment media, one of which is Mobile Legends: BangBang. The game is not only for entertainment, but also one of the branches of the E-Sports competition in the 2021 SEA Games in Vietnam. In the Mobile Legends game there is an in-game payment instrument called diamonds. One of the places that provides the official Top Up Diamonds Mobile Legends service is CodaShop. Seeing this phenomenon is interesting to study when viewed from Islamic law and the law on electronic transactions. The purpose of this study is to find out the Top Up Diamonds transaction system through the Coda Shop, as well as how to review Islamic law and the law of electronic transactions that apply in Indonesia. This research is a qualitative research with a field study approach. The object of research is the transaction system and review of Islamic law and the Electronic Transaction Law regarding Top Up Diamonds at CodaShop. The research subject is Gamers Mobile Legends. Data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation, as well as in the validity of the data using the triangulation of sources and triangulation techniques. The results of this study are the Top Up diamonds transaction system through CodaShop in the form of ba'l as-salam, and has fulfilled the pillars and conditions of buying and selling according to Islamic law, and it does not contain elements that are prohibited in the Electronic Transaction Law in Indonesia..

Keywords: *Electronic Transactions, Mobile Legends, Diamonds, Islamic Law*

1. PENDAHULUAN

Islam sebagai agama yang diridhoi oleh Allah mengatur segala aspek kehidupan manusia, sehingga hukum-hukum yang ada dalam hukum Islam bersifat universal. Menurut Teguh Prasetyo dan Abdulah Halim Barkatullah dalam (Magfiroh, 2018) hukum Islam dimaknai suatu aturan yang datang dari Allah berupa wahyu dan dari sunnah Nabi Muhammad Saw mengenai mukallaf yang berlaku dan mengikat. Sehingga dapat disimpulkan secara sederhana bahwa hukum Islam merupakan hukum yang datangnya dari Allah. Menurut ta'rif hukum Islam mencakup beberapa hukum, yaitu hukum fiqh dan hukum syari'ah.

Fiqh secara bahasa berarti al-fahmu (paham) dan menurut istilah fiqh dimaknai sebagai sebuah ilmu mengenai hukum syari' yang sifatnya amaliah dan dapat ditemukan didalam dalil-dalil tafsili. Ibnu Subhi berpendapat dalam (Mardani, 2013) bahwa fiqh bermakna suatu pengetahuan hukum syara' yang memiliki korelasi dengan perbuatan amal manusia melalui dalil yang ada. Selain itu, Imam Haramain menyatakan bahwa fiqh dapat dimaknai sebuah pengetahuan mengenai hukum syara' yang diperoleh melalui cata ijtihad. Adapun Al-Amidi dalam (Mardani, 2013) mengemukakan fiqh yaitu sebuah ilmu yang merupakan hasil dari nadzar dan istidhah.

Pada perkembangan selanjutnya, para ulama fiqh membagi fiqh kedalam beberapa bidang, yang mana salah satu bidangnya yakni fiqh muamalah. Secara bahasa muamalah berasal dari bahasa Arab yang semakna dengan mufa'alah. Kata mufa'alah berarti saling berbuat yang menggambarkan kagitan manusia yang dilaksanakan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Muamalah adalah kumpulan hukum syara' yang

mengatur hubungan keduniaan antar umat manusia dalam upaya untuk melanjutkan kelangsungan hidupnya, seperti kegiatan jual beli. Menurut A. Warson Muawir dalam (Mardani, 2013), secara epistemologi muamalah yaitu perlakuan hubungan dengan sebuah kepentingan seperti jual beli, sewa-menyewa, dan lainnya. Ada juga yang berpendapat bahwa muamalah adalah aturan yang mengatur hubungan antarindividu dalam hal tukar menukar harta.

Salah satu bentuk implementasi dari kegiatan muamalah yaitu jual beli. Pada umumnya orang memerlukan barang yang ada pada individu lainnya dapat dimiliki dengan mudah, namun kadang pemiliknya tidak mau memberikannya. Adanya syarat jual beli menjadi wasilah untuk memperoleh keinginan tersebut melalui jalan yang benar. Secara bahasa jual beli dimaknai menukar kepemilikan barang dengan barang atau saling menukar (Sahri, 2011, h. 66).

Pesatnya perkembangan teknologi ditandai dengan munculnya alat-alat yang diciptakan manusia untuk memudahkan pekerjaannya, seperti komputer, smartphone, mesin-mesin rumah tangga, dan lainnya. Mulai dari kebutuhan kecil hingga kebutuhan besar, manusia sangat bergantung pada alat bantu yang diciptakan, baik dalam bidang pendidikan, bidang pekerjaan, hingga bidang hiburan.

Salah satu kebutuhan dari berkembangnya teknologi yaitu kebutuhan dalam perihal hiburan. Saat ini telah banyak berkembang hiburan berupa game di tengah masyarakat. Game tidak hanya menjadi hiburan bagi anak-anak saja, namun kalangan tua juga baik laki-laki maupun perempuan menjadikan game sebagai hiburan.

Game dibagi menjadi 2 jenis, yaitu game offline dan game online. Game offline merupakan game atau permainan yang dimainkan tidak memerlukan koneksi internet, sedangkan game online merupakan game atau permainan yang dimainkan dengan memerlukan akses internet. Untuk saat ini banyak game online yang menjadi kegemaran masyarakat, yaitu Clash of Clans, PlayerUnknown's Battlegrounds, Arena of Valor, dan Mobile Legends. Saya ambil contoh Mobile Legends. Dari anak kecil hingga orang dewasa ramai memainkan game tersebut. Para pemain biasanya membeli atau melakukan top up diamond untuk membeli item dalam game demi memperbagus akun miliknya, sebab mobile legend selalu menghadirkan update mengenai fitur dan item dalam game, sehingga mengundang rasa penasaran bagi pemainnya dan ingin membeli untuk terlihat lebih menarik. Mayoritas yang memainkan game ini adalah anak-anak, yang mana jika membeli langsung didalam game harus lewat ATM atau kartu kredit. Tetapi dengan maraknya peredaran game ini, penjualan via marketplace online bisa dilakukan bahkan oleh anak-anak. Salah satu marketplace yang menjadi tempat top up favorit dan sudah bekerjasama dengan pihak Moonton selaku development game yaitu Codashop. Dengan kemudahan membeli diamond melalui Codashop pembayaran bisa dilakukan dengan menggunakan gopay, ovo, dana, alfamart, indomaret, bahkan bisa dibayar dengan menggunakan pulsa. Pengaruh top up diamond mobile legends terhadap kehidupan masyarakat khususnya anak muda dan anak kecil menimbulkan pengaruh kebiasaan yang konsumtif terhadap game tersebut. Bisa dikatakan bahwa pemain tidak hanya melakukan top up sekali, namun dilakukan berulang kali, apalagi saat ada event-event yang dilakukan oleh Moonton selaku pengembang game. Perilaku konsumtif tersebut dikhawatirkan dapat menimbulkan penyesalan di kemudian hari.

Pada pembelian diamond atau top up diamond Mobile Legends tidak dapat dilakukan secara kredit. Pada saat transaksi dilaksanakan diselesaikan dengan pertukaran barang dengan harga yang disetujui kedua belah pihak di waktu dan tempat tersebut.

Adapun penelitian terdahulu yang membahas mengenai Top Up Diamonds Mobile Legends melalui ritel store alfamidi dan tokopedia dilakukan oleh (Ghufron, 2019) menyatakan adanya ketidaksesuaian rukun jual beli menurut Islam, yakni mayoritas pembeli masih belum baligh. Objek yang diperjual belikan tidak sah karena pembatasan waktu. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Aditya, 2019) mengenai Real Money Trading dalam Game Mobile Legends menyatakan praktek jual beli real money trading dalam game mobile legends telah memenuhi rukun namun ada syarat yang belum terpenuhi karena ada unsur gharar akibat ketidakjelasan kepemilikan objek jual beli dan masa waktu hingga game Mobile Legends tutup.

Sehingga berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian terdahulu serta kurangnya penelitian yang membahas mengenai transaksi jual beli dalam game online Mobile Legends: BangBang dari berbagai retail yang ada dan merupakan fenomena kontemporer, maka penelitian ini dibuat untuk mengetahui seperti apa tinjauan hukum Islam dan hukum transaksi elektronik yang berlaku di Indonesia terhadap jual beli atau top up diamonds Mobile Legends: BangBang melalui Coda Shop yang merupakan penyedia jasa top up resmi, serta mengetahui seperti apa sistem transaksi yang berlaku dalam jual beli Diamonds Mobile Legends melalui Coda Shop.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dimana akan menghasilkan data deskriptif yang berisi hasil wawancara berupa tulisan dari narasumber dan pengamatan terhadap objek penelitian (Saebani, 2009). Subjek penelitian yakni gamers Mobile Legends: BangBang. Subjek penelitian diambil menggunakan Purpose Sampling, yakni teknik dengan menentukan subjek penelitian sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Field Research, yaitu peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melihat objek yang diteliti (Sugiyono, 2013). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan memainkan game Mobile Legends untuk mengetahui gambaran mengenai game tersebut. Selain itu observasi juga dilakukan dengan mengunjungi website resmi Coda Shop untuk melihat seperti apa tampilan dan bagaimana sistem transaksi didalamnya. Wawancara dilakukan dengan para gamers Mobile Legends yang dilaksanakan pada 4 Juni 2022 secara langsung dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlangsung. Sedangkan untuk dokumentasi dilakukan dengan mengambil informasi melalui pengambilan gambar pada game Mobile Legends dan website Coda Shop.

Teknik validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dengan membandingkan hasil dari tiap sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara menyamakan hasil wawancara dari berbagai narasumber. Setelah informasi diperoleh dari sumber yang berbeda selanjutnya yakni melakukan triangulasi data sehingga dapat memperoleh kecocokan data dan memberikan kepercayaan bahwa data yang diperoleh benarlah valid dan layak untuk digunakan (Bachri, 2010).

Teknik analisis data terdiri dari tiga tahapan, yang pertama adalah reduksi data, yakni merangkum dan mengambil inti informasi serta memilah hal-hal penting, sehingga data yang tidak perlu dapat dibuang. Kedua yaitu penyajian data yang dilakukan dalam bentuk teks ataupun uraian. Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu tinjauan hukum islam dan hukum transaksi elektronik terhadap topup diamonds mobile legends melalui codashop.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Mobile Legend: BangBang merupakan game yang menjadi salah satu game MOBA yang digemari di Indonesia. Selain menjadi hiburan, Mobile Legends: BangBang menjadi salah satu cabang lomba E-Sports yang diperlombakan dalam pagelaran SEA Games 2021 di Vietnam dan Tim Nasional Indonesia berhasil meraih medali perak. Moonton menjadi development game Mobile Legends: BangBang yang berasal dari Tiongkok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, berikut jawaban mengenai definisi dari Game Mobile Legends: BangBang. Pertama pendapat dari saudara Mohammad Arif, yaitu: "mobile legends itu game 5 lawan 5. Untuk menang kita harus bisa menghancurkan turret musuh supaya bisa maju untuk serang base musuh. Untuk memperkuat hero kita harus farming supaya dapat gold dan exp. Jadi bisa membeli item-item yang diperlukan oleh hero yang kita gunakan". Pendapat selanjut yakni dari saudara Agung. Pendapat beliau hampir mirip dengan pendapat dari saudara Mohammad Arif, beliau berpendapat: "Mobile legend adalah game Moba yang tujuannya untuk menghancurkan tower dan base musuh. Agar kita bisa menang diperlukan kerjasama tim untuk menyerang, bertahan, dan mengamankan objektif turtle dan lord untuk mendongkrak gold dan exp". Pendapat lain diutarakan oleh saudara mahfud, beliau berpendapat: "mobile legends adalah game moba 5 versus 5 yang saling bertarung agar bisa membunuh hero lawan jadi memudahkan dalam menghancurkan base lawan. Kemenangan dalam game mobile legends bukan dilihat dari berapa jumlah kill yang diperoleh, namun menghancurkan base lawan". Dari pemaparan para narasumber, dapat ditarik kesimpulan, Mobile Legends merupakan game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) 5 vs 5 yang bertujuan untuk menghancurkan turret dan base lawan sambil berusaha menjaga base dan tower kita agar tidak hancur.

Per Juni 2022, game Mobile Legends: BangBang telah diunduh sebanyak 500 juta kali. Game Mobile Legends: BangBang menjadi game online terbaik ke lima di Play Store, serta menjadi game terfavorit kedua di PlayStore dalam kategori Laga. Game Mobile Legends pertama kali dapat dimainkan oleh pengguna android pada tanggal 11 Juli 2016 di China, dan resmi dipasarkan secara global bagi pengguna Android dan IOS pada 9 November 2016. Seiring dengan peningkatan penggunaan smartphone, pemain tidak hanya berasal dari kalangan umum, namun juga merambah ke dunia pemain profesional untuk menghasilkan uang.

Dalam Game Mobile Legends: BangBang terdapat tiga alat pembayaran dalam game, yaitu Battle Point, Tickets, dan Diamond. Battle point dapat digunakan untuk membeli hero yang disediakan, serta box yang berisi set emblem. Untuk memperoleh battle point dapat dilakukan dengan cara memainkan game atau reward dari akhir season. Setelah match berakhir player akan memperoleh sejumlah battle point. Tickets dapat digunakan untuk membeli set emblem dan memainkan undian untuk memperoleh berbagai hadiah. Cara untuk memperoleh Tickets yaitu melalui misi harian maupun melalui reward dari tiap akhir season. Diamonds merupakan alat pembayaran paling eksklusif di Mobile Legends. Dengan menggunakan Diamonds, pemain dapat membeli semua item yang ada dalam game, termasuk skin yang dapat memperindah tampilan hero yang dimainkan di dalam game. Selain itu Diamonds juga dapat digunakan untuk membeli item eksklusif lainnya, seperti tiket MCL, name change card, starlight member, dan sebagainya. Untuk memperoleh diamonds pemain dapat membeli menggunakan uang

melalui shop dalam game, startup, maupun website yang menyediakan layanan jual beli diamonds Mobile Legends.

Sistem permainan Mobile Legends terdapat sepuluh pemain yang dibagi menjadi 2 tim, kedua tim akan saling beradu untuk menghancurkan markas musuh sembari menjaga markasnya dari serangan musuh. Terdapat tiga jalur yang terhubung ke arah markas musuh yang disebut sebagai top lane, mid lane, dan bottom lane. Di awal pertandingan tiap pemain akan memilih karakter yang disebut sebagai hero. Dalam memudahkan koordinasi antar pemain, terdapat fitur teks chat dan voice chat yang dapat dimanfaatkan. Selain itu untuk membuat suasana yang lebih seru, terdapat karakter dalam game yang dikendalikan oleh komputer, yaitu minions, monster jungle, turtle, dan lord. Terdapat 6 kelompok hero, yaitu Marsman, Assasin, Mage, Support, Fighter, dan Tank. Mode yang dihadirkan dalam game Mobile Legends yaitu mode ranked, classic, brawl, vs. AI, custom, dan mode arcade.

Analisis Mekanisme Top Up Diamonds Mobile Legends: BangBang melalui Coda Shop

Codashop merupakan salah satu website yang menyediakan jasa top up berbagai macam game online. Salah satu produk yang dijual yakni diamonds game Mobile Legends. Seiring meningkatnya jumlah pemain Mobile Legends, maka transaksi Top Up diamonds Mobile Legends juga meningkat. Banyak yang melakukan topup dengan tujuan untuk membeli skin demi mempercantik tampilan hero yang digunakan, dan juga untuk membeli item yang menunjang kenyamanan bermain.

Seperti halnya pendapat dari para narasumber mengenai alasan mereka melakukan topup diamond Mobile Legends saudara Mohammad Arif berpendapat: "Saya biasanya melakukan top up diamonds saat ada event-event tertentu. Saat kita melakukan top up secara otomatis akan mendapatkan skin dan item langka dalam game yang kalau dibeli secara normal membutuhkan diamonds yang sangat banyak. Terkadang kalau ada skin hero favorit saya akan membelinya". Pendapat yang serupa dikemukakan oleh saudara Agung, beliau berpendapat: "kalau saya top up untuk membeli skin yang bagus, supaya saat bermain mendapatkan pengalaman yang lebih baik. Tiap awal reset season saya rutin top up diamond karena selalu ada evnt untuk membeli name card change dengan harga yang murah". Selanjutnya saudara Mahfud mengemukakan: "saya top up kebanyakan di event-event tertentu saat ada diskon untuk membeli skin. Kalau membeli dengan harga reguler harganya lumayan mahal menurut saya. Sebagai pemain saya tentunya ingin menggunakan skin agar tampilah dari hero yang saya gunakan lebih keren"

Dari pemaparan para narasumber dapat disimpulkan bahwa biasanya para gamers melakukan topup diamond Mobile Legends dengan tujuan untuk membeli skin hero favoritnya, serta item-item lain yang ada dalam game. Biasanya para gamers melakukan top up di event-event tertentu untuk memperoleh skin dan item dengan harga yang lebih murah. Hal tersebut dilakukan agar memperoleh pengalaman bermain yang lebih nyaman. Dengan menggunakan skin maka para gamers akan merasa lebih percaya diri dalam bermain.

Setelah dilakukan penelitian maka didapatkan informasi terkait cara untuk melakukan top up diamonds Mobile Legends melalui website coda shop serta kelebihan top up melalui codashop dari para narasumber. Pertama yakni informasi dari Mohammad Arif, beliau mengemukakan: "saya biasanya top up di codashop menggunakan via pembayaran OVO. Jadi pertama itu mengisi id game dan server game.

Kemudian memilih jumlah diamond yang diinginkan. Biasanya saya membeli 150 DM seharga Rp 48.500,-. Harga tersebut sudah termasuk pajak. Kemudian setelah memilih jumlah diamond yang diinginkan memilih metode pembayaran. Setelah itu akan dialihkan ke halaman pembayaran dengan memasukkan nomor telepon yang terhubung dengan OVO. Kemudian pembayaran akan langsung di alihkan ke aplikasi OVO. Setelah di konfirmasi maka transaksi telah selesai dan diamond akan segera masuk ke akun saya. Menurut saya salah satu kelebihan topup di Codashop ada di metode pembayarannya yang beragam, jadi sangat memudahkan dalam proses pembayarannya". Adapun pendapat dari saudara Agung mirip dengan apa yang di utarakan oleh Mohammad Arif, yaitu: "Topup melalui codashop menurut saya cukup mudah. Saya hanya perlu memasukkan id dan server. Kemudian memilih jumlah diamond yang diinginkan lalu memilih metode pembayaran. Saya cukup sering sih melakukan topup, metode pembayaran yang saya gunakan biasanya melalui shopeepay, OVO, dan menggunakan pulsa. Ada perbedaan harga antara ketiga metode pembayaran yang biasanya saya gunakan. Untuk pulsa itu memakan biaya yang lebih mahal dibandingkan dengan menggunakan metode pembayaran OVO dan ShopeePay. Setelah semua sudah terisi akan dialihkan ke aplikasi terkait. Kalau menggunakan pulsa akan ada sms untuk mengkonfirmasi pembayaran. Untuk kelebihan topup di Codashop menurut saya adalah harganya yang bersaing dengan store lainnya. Saya sudah membandingkan dengan store lain dan harganya bersaing. Selain itu terkadang juga ada promo diskon dan cashback. Jadinya lebih ramah di kantong". Selanjutnya merupakan informasi yang diperoleh dari narasumber saudara Mahfud. Berikut informasi yang disampaikan beliau: "Sudah beberapa kali saya topup diamond melalui Codashop. Namun ya tidak begitu sering. Hanya di event tertentu saya yang menurut saya menguntungkan. Uang jajan saya tidak sebarapa jadi kadang pikir-pikir dulu untuk top up hehe. Untuk top up caranya memasukkan id dan server, memilih jumlah diamond yang diinginkan, dan terakhir memilih metode pembayaran. Untuk kelebihan top up di Codashop menurut saya pengirimannya yang cepat. Sejauh ini setiap saya topup diamond yang saya beli langsung masuk ke akun saya".

Dari beberapa informasi yang disampaikan oleh para narasumber, dapat ditarik kesimpulan bahwa Secara garis besar terdapat 3 kelebihan topup diamonds Mobile legends melalui codashop, pertama yaitu metode pembayarannya yang beragam, kedua harganya yang bersaing dengan store lainnya. Dan yang ketiga proses pengirimannya yang cepat.

Cara top up Diamonds Mobile Legends di Codashop dilakukan dengan proses sebagai berikut:

1. Buka Website Codashop melalui laman <https://www.codashop.com/id-id/>
2. Pilih Mobile Legends
3. Masukkan Id dan Server
4. Pilih jumlah diamonds yang diinginkan. Ada beberapa pilihan paket diamonds, yaitu 3 dm, 5 dm, 11 dm, 17 dm, 25 dm, 40 dm, 53 dm, 77 dm, 154 dm, 217 dm, 256 dm, 367 dm, 503 dm, 774 dm, 1708 dm, dan 4003 dm.
5. Pilih metode pembayaran. Untuk metode pembayaran yang tersedia, yaitu QRIS, Gopay, OVO, Dana, ATM Bersama, ATM BCA, Telkomsel, Indosat, XL Axis, Smartfren, ShopeePay, LinkAja, Credivo, Alfamart, Indomaret, Visa, dan Doku Wallet.
6. Kemudian klik beli sekarang. Pembeli akan langsung diarahkan ke halaman

pembayaran yang berisi rincian pesanan. Apabila semua data telah benar klik konfirmasi.

7. Setelah pembayaran di konfirmasi, diamonds akan segera masuk ke akun anda.

Cara transaksi seperti ini tergolong cepat, sebab diamonds yang dibeli akan segera masuk sesaat setelah pembayaran dikonfirmasi. Dengan cara transaksi tersebut masyarakat awam bisa dengan mudah melakukan top up, karena tampilan yang diberikan simpel dan mudah dipahami.

Walau demikian, jual beli melalui website tentunya memiliki beberapa resiko. Apabila terjadi error dalam sistem maupun server maka transaksi tidak akan berjalan dengan lancar. Hal ini tentunya akan menjadi kerugian bagi pihak penjual dan pembeli.

Adanya resiko gagal transaksi tersebut dapat diatasi dengan adanya fitur di dalam website untuk melaporkannya. Pembeli cukup mengisi formulir yang tersedia dan mengirimkan bukti pembayaran yang kemudian akan di proses oleh pihak Coda Shop.

Analisis Tinjauan Hukum Islam Mengenai Top Up Diamonds Mobile Legends melalui Coda Shop

Secara Bahasa jual beli berarti al-bai, al-tijarah dan al-mubadalah. Dalam Q.S Faathir ayat 29 Allah Swt berfirman:

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّن تَبُورَ

Artinya: Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebahagian dari rezeki yang Kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi

Jual beli dikatakan halal apabila memenuhi rukun dan syarat jual beli. Hal ini juga berlaku dalam jual beli yang bersifat elektronik. Mekanisme Top Up Diamond Mobile Legends melalui codashop yang telah dijelaskan sebelumnya dilakukan dengan cara menentukan jumlah diamonds yang diinginkan kemudian dilakukan pembayaran. Diamond yang dibeli akan dikirimkan kemudian sesuai tenggat waktu yang berlaku. Proses pengiriman bisa berlangsung satu menit, namun dibeberapa kasus bisa sampai 24 jam. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa top up diamonds mobile legends termasuk kategori Ba'l as Salam. Dalam jual beli akad salam pembayaran dilakukan terlebih dahulu yang kemudian penyerahan barang dilakukan setelahnya.

Dalam kompilasi hukum Islam, setiap jual beli harus memenuhi rukun dan syarat yang berlaku, apabila dalam pelaksanaannya terdapat kecacatan dalam sebagian atau keseluruhan akad, maka transaksi tersebut disebut sebagai transaksi fasad dan bathil. Adapun rukun jual beli meliputi:

1. Pihak-Pihak yang Berakad

Pihak-pihak yang terkait dalam perjanjian jual beli terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut. Berdasarkan hasil analisis pihak yang berakad meliputi penjual yang merupakan pihak dari Codashop yang menyediakan layanan Topup diamonds Mobile Legends: BangBang. Adapun pembeli merupakan para gamers Mobile Legends: Bang Bang yang membeli Diamonds yang digunakan untuk membeli item dalam game.

2. Objek Akad

Objek jual beli terdiri atas benda yang berwujud dan benda yang tidak berwujud, benda bergerak maupun benda yang tidak bergerak, dan benda yang terdaftar maupun benda yang tidak terdaftar. Dalam transaksi topup diamonds mobile

legends: BangBang, yang menjadi objek akad atau objek transaksi yaitu Diamonds. Objek akad tersebut berupa barang maya atau virtual property, yang mana dalam hukum positif dikategorikan sebagai benda tidak berwujud jika dilihat dari bentuk, karakteristik dan sifat bendanya.

3. Kesepakatan

Bentuk kesepakatan dalam transaksi jual beli dilakukan secara lisan, tulisan, atau isyarat. Ketiga bentuk kesepakatan tersebut memiliki makna yang sama. Berdasarkan hasil analisis, transaksi dimulai dari konsumen memasukkan Id dan Server akunya sebagai alamat pengiriman diamonds, kemudian konsumen memilih jumlah diamond yang diinginkan dan memilih metode pembayaran. Setelah semua selesai maka akan ada ringkasan transaksi yang berisi alamat akun, jumlah diamonds, harga yang harus dibayar, dan metode pembayaran. Ketika semua telah sesuai maka konsumen mengkonfirmasi pembelian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa akad yang digunakan secara tertulis dan telah memenuhi rukun akad. Dalam hukum islam akad menjadi representatif dari keridhaan kedua belah pihak atas transaksi yang dilakukan.

Adapun beberapa hal yang berkaitan dengan syarat jual beli menurut mayoritas ulama meliputi:

1. Syarat yang Berhubungan dengan Pihak-Pihak yang Berakad

a) Mumayiz, Baligh, dan Berakal

Para ulama berpendapat bahwa akad dari orang gila dan orang mabuk tidak sah, serta akad dari anak dibawah umur yang belum mendapat izin dari orangtuanya. Namun ulama hanafi'yah hanya mensyaratkan berakal dan mumayiz. Hal ini agar pihak yang berakad cakap dalam melakukan transaksi. Namun dalam jual beli online tidak terjadi pertemuan secara langsung antara penjual dan pembeli untuk memastikan apakah pihak yang bertransaksi sudah cukup umur dan berakal. Ada kemungkinan bahwa pihak yang bertransaksi adalah anak kecil yang belum baligh dan berakal, maka perlu adanya informasi terkait kapasitas aqidain.

Ahmad bin Hambal dan Ishaq bin Rahuyah membolehkan jual beli yang dilakukan oleh anak yang telah mencapai tamyiz meski tidak atas izin orang tua dengan catatan nilai dari barang yang menjadi objek transaksi bernilai rendah.

b) Aqidain Tidak dalam Keterpaksaan

Pihak Codashop menjual barang Diamonds Mobile legends di website resmi mereka dengan harapan memproleh keuntungan, kemudian konsumen yang membutuhkan diamonds untuk membeli item dalam game mengunjungi website Codashop dan mengisi hal yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam transaksi tidak ada unsur keterpaksaan baik dari pihak Codashop sebagai penjual, maupun dari pihak Gamers selaku konsumen

2. Syarat yang Berkaitan dengan Ijab Qobul

a) Orang yang Mengucapkan Telah Baligh dan Berakal Sehat

Dalam transaksi Topup diamond Mobile Legends Ijab Qabul dilakukan melalui media elektronik dalam bentuk sikap membayar dan menyerahkan sejumlah diamond kepada konsumen. Dalam praktiknya tidak dapat diketahui dengan pasti apakah yang berakad adalah anak yang sudah baligh atau belum, sebab tidak ada informasi tentang hal tersebut. Namun sebagaimana yang dijelaskan

sebelumnya, bahwa transaksi anak yang belum baligh dibolehkan apabila benda tersebut adalah benda remeh yang tidak menimbulkan mudharat.

b) **Kabul Sesuai dengan Ijab**

Dalam transaksi top up diamond mobile legends pedagang memberikan penawaran dengan berbagai macam nominal top up yang bisa dipilih sebagai penawaran. Qobul dari pedagang diikrarkan dalam bentuk penawaran di website resminya dan menyerahkan diamonds yang dibeli oleh gamers.

c) **Ijab Qobul Dilakukan dalam Satu Majelis**

Dalam praktik top up diamonds mobile legends, kesepakatan dilakukan melalui media elektronik yang ada dalam website. Pembeli dan pihak dari codashop tidak bertemu secara langsung. Apabila akad terjadi antara dua pihak yang berjauhan dimana para pihak tidak saling melihat dan mendengar satu sama lain, dan diantara mereka ada media berupa surat atau tulisan yang biasanya diterapkan dalam media elektronik, maka akad yang terjadi saat sampainya ijab dan qobul dari tiap pihak yang bertransaksi. Jika dilakukan dalam satu waktu yang bersamaan dan keduanya tidak bertatap mukam dapat diberlakukan transaksi melalui telepon atau media elektronik lainnya, maka ijab qobul dianggap seperti keduanya berada dalam tempat yang sama (Salim, 2017, h. 378)

3. **Syarat yang Berkaitan dengan Objek Transaksi**

a) **Barangnya Ada atau penjual Menyanggupi Mengadakan Barang**

Berdasarkan hasil analisis Diamond Mobile Legends merupakan benda virtual yang menjadi alat pembayaran untuk membeli item dalam game, sehingga jumlahnya tidak dibatasi. Codashop sebagai perusahaan yang bekerjasama dengan Moonton sebagai pihak development Game menyediakan Diamonds sesuai dengan yang dibutuhkan oleh konsumen.

b) **Barang Bermanfaat dan Dapat Dimanfaatkan**

Menurut hukum Islam transaksi yang mubadzir dan tidak memiliki nilai manfaat hukumnya tidaklah sah. Allah SWT. Melarang segala sesuatu yang didalamnya ada unsur mubadzir. Adapun manfaat dari Topup Diamonds Mobile Legends dapat dirasakan oleh para konsumen, bukan untuk seluruh masyarakat. Hal tersebut dianggap sah jika didalamnya ada kebermanfaatannya yang tidak bertolak belakang dengan aturan Agama, Konstitusi, dan norma yang hidup ditengah masyarakat.

Adapaun manfaat dari Diamonds Mobile Legends yakni dapat digunakan untuk membeli item dalam game yang dapat meningkatkan pengalaman dan kenyamanan pemain dalam memaikannya.

c) **Barang Merupakan Milik Sendiri**

Diamonds Mobile Legends merupakan sebuah alat pembayaran dalam game yang dikembangkan oleh Moonton. Codashop sebagai penyedia layanan Topup Diamonds Mobile Legends mendapat hak untuk menjual diamonds dari Moonton. Seseorang hukumnya Sah untuk menjual barang yang bukan miliknya apabila mendapatkan izin dari pemilik barang.

d) **Penyerahan Barang Saat Akad atau Ditangguhkan Sesuai Kesepakatan**

Berdasarkan analisis peneliti, Diamonds mobile legends yang jumlahnya tidak terbatas karena merupakan aset virtual, dalam jual belinya dapat diserahkan setelah konsumen mengkonfirmasi pembayarannya. Sesuai dengan

tata cara top up yang disediakan oleh website dari Coda Shop, maka penyerahan diserahkan di kemudian dengan waktu yang relatif, hal ini tergantung dari sistem website dan kecepatan koneksi. Ada yang hanya memerlukan waktu beberapa menit saja untuk bisa menerima diamonds yang dibeli, dana ada juga yang membutuhkan waktu beberapa jam hingga seharian untuk diamonds yang di beli bisa masuk ke akun konsumen.

Apabila terjadi gagal transaksi atau error dalam sistem saat konsumen melakukan transaksi, website coda shop menyediakan layanan call center untuk melaporkan hal tersebut dengan mengisi form yang ada. Hasil laporan tersebut akan di proses oleh pihak Codashop untuk diverifikasi.

Analisis Top Up Diamonds Mobile Legends: BangBang melalui CodaShop Berdasarkan Hukum Transaksi Elektronik

Ketentuan mengenai Transaksi elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Di dalam pasal 17 dan pasal 18 mengatur mengenai ruang lingkup penyelenggaraan transaksi elektronik. Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 17 ayat 1 yaitu "Penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik maupun lingkup private". Di dalam Pasal 18 ayat 1 "Transaksi elektronik yang dituangkan kedalam kontrak elektronik mengikat para pihak". Dalam penyelenggaraannya boleh memilih antara lingkup hukum publik maupun lingkup hukum private. Serta pihak yang terlibat terikat dalam sebuah kontrak elektronik.

Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa TopUp Diamonds Mobile Legends melalui CodaShop termasuk kedalam Hukum Private. Dalam pasal 17 ayat 1 penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik maupun lingkup privat. Bentuk Hubungan yang terjadi antara Gamers atau konsumen dengan pihak coda shop sebagai penyedia layanan top up diamonds merupakan perikatan perdagangan, yang mana hal tersebut termasuk dalam ruang lingkup hukum private. Di dalam pasal 18 ayat 1 transaksi elektronik yang dituangkan kedalam kontrak elektronik mengikat para pihak. Dalam kasus jual beli Diamonds Mobile Legends terjadi kontrak elektronik berupa jual beli yang menimbulkan kewajiban kepada pihak yang berakad, yakni pihak codashop berkewajiban memberikan sejumlah diamonds sebagaimana yang diinginkan konsumen, dan pihak konsumen membayar sejumlah uang melalui metode pembayaran yang ada sejumlah diamonds yang diinginkan.

Dalam Undang-undang nomor 11 Tahun 2008 Pasal 19 "Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang disepakati. Dalam pasal 19 menerangkan mengenai subjek atau pelaku dalam transaksi elektronik dan mengenai media yang digunakan sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak dalam penyelenggaraan transaksi elektronik. Dalam praktiknya media elektronik yang digunakan untuk bertransaksi antara pihak codashop dan konsumen merupakan media elektronik yang berbentuk website. Saat konsumen mengunjungi website tersebut berarti secara sukarela konsumen setuju terhadap media transaksi yang disediakan oleh pihak codashop.

Hal-hal yang dilarang dalam transaksi elektronik diatur dalam undang-undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 sampai Pasal 37. Adapun hal-hal yang dilarang dalam Transaksi Elektronik antara lain sebagai berikut:

- 1) Melanggar kesusilaan

- 2) Memiliki muatan perjudian
- 3) Memiliki muatan penghinaan dan atau pencemaran nama baik
- 4) Melakukan penyadapan
- 5) Menyembunyikan informasi elektronik orang lain dan publik
- 6) Tindakan manipulasi
- 7) Mengakibatkan kerugian bagi orang lain

Berdasarkan Analisis peneliti, Prosedur Topup Diamonds Mobile Legends melalui Codashop tidak mengandung unsur-unsur yang dilarang sebagaimana yang tercantum dalam pasal 27 hingga pasal 37 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2011 tentang Informasi dan Transaksi elektronik.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan di atas, dapat dikatakan bahwa Top Up Diamonds Mobile Legends: BangBang telah memenuhi ruang lingkup penyelenggaraan transaksi elektronik, terpenuhinya subjek dan media jual beli elektronik, serta didalamnya tidak mengandung unsur-unsur sebagaimana yang dilarang dalam peraturan perundang-undangan, sehingga praktik Top Up Diamonds Mobile Legends: BangBang sah dan boleh menurut hukum Transaksi Elektronik yang berlaku di Indonesia.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Sistem Transaksi Topup Diamonds Mobile Legends: BangBang di Codashop dimulai dari masuk ke halaman Website Codashop, kemudian pilih Mobile Legends. Setelah itu akan muncul halaman pemesanan. Customer cukup mengisi Id dan Server akun, kemudian memilih jumlah diamonds yang diinginkan serta memilih metode pembayaran yang diinginkan. Jika semua sudah terisi klik beli sekarang, maka akan muncul halaman pembayaran yang berisi nama akun mobile legends konsumen, jumlah diamonds yang dibeli, metode pembayaran yang dipilih, dan jumlah nominal yang harus dibayar. Jika sudah sesuai dengan pesanan pembeli tinggal mengkonfirmasi pembelian yang kemudian akan diarahkan ke aplikasi yang dipilih sebagai metode pembayaran/ tagihan. Saat pembayaran telah terkonfirmasi maka diamonds akan diproses dan dikirimkan ke akun pengguna dengan estimasi waktu satu menit sampai 24 jam. Metode transaksi yang digunakan terbilang simpel dan efisien. Namun tetap ada resiko kegagalan transaksi, baik akibat faktor sinyal maupun akibat faktor kerusakan server website Codashop. Untuk itu codashop menyediakan layanan Customer Service untuk menangani transaksi yang gagal tersebut.
- 2) Jual beli Diamonds Mobile Legends melalui Codashop berdasarkan analisis peneliti telah memenuhi rukun dan syarat jual beli yang harus terpenuhi baik dalam pihak-pihak yang bertransaksi, objek transaksi, dan kesepakatan/akad. Dalam pelaksanaan praktik Top Up Diamonds Mobile Legends: BangBang Melalui Codashop dikategorikan sebagai ba' al as-salam dimana pembeli terlebih dahulu menyelesaikan pembayaran dan penyerahan barang diserahkan dikemudian. Akad dilakukan melalui perbuatan dengan tidak adanya unsur paksaan, penipuan, sebab spesifikasi barang dan harga telah tertulis dengan jelas dan konsumen bisa dengan bebas memilih paket produk mana yang mereka inginkan dengan berbagai macam metode pembayaran.

- 3) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, praktik top up diamonds Mobile Legends termasuk dalam ruang lingkup hukum private berupa hukum perdagangan. Media Transaksi yang digunakan berupa website sah secara hukum berdasarkan pasal 19 dan pasal 20 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam praktik top up diamonds Mobile Legends Melalui Codashop tidak ditemukan adanya unsur-unsur yang dilarang berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2011 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 27 sampai pasal 37.

Adapun saran yang dapat diberikan, yaitu Kepada para gamers Mobile Legends saat membeli diamonds diharapkan tidak ada unsur berlebih-lebihan didalamnya agar tidak merusak rukun dan syarat jual beli. Kepada para orang tua diharapkan melakukan pengawasan kepada anaknya yang masih kecil agar mereka tidak melakukan transaksi sendiri, demi menjaga kesempurnaan akad jual beli. Kepada penjual yang dalam hal ini adalah pihak Codashop agar selalu melakukan transaksi sesuai dengan hukum Islam dan hukum transaksi elektronik yang berlaku. Diharapkan pula adanya perkembangan dari website yang memungkinkan pihak penjual untuk mengetahui identitas calon pembeli agar menghindari transaksi yang dilakukan oleh anak kecil yang masih belum mengetahui baik dan buruk demi menjaga kesempurnaan transaksi jual beli. Diharapkan pemerintah terus mengembangkan peraturan perundang-undangan yang ada mengenai informasi dan transaksi elektronik serta meningkatkan pengawasan terhadap pelanggaran-pelanggaran dalam transaksi elektronik.

5. REFERENSI

- Ab Mumin Bin Ab Ghani, E., & Rachmawati, N. (2015). Akad Jual Beli Dalam Perspektif Fikih Dan Praktiknya Di Pasar Modal Indonesia. *Al-Adalah*, 12(4), 785-806. (Ghazaly, Ihsan, & Shidiq, 2010)
- Aditya, A. M. (2019). Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).
- Al-Awwaly, M. F. A. Jual Beli ACCOUNT GAME ONLINE CLASH OF CLANS Dalam Prespektif Hukum Islam. (Saebani, Metodologi Penelitian Hukum, 2009)
- Al-Qayyin, I. I. (2000). *l'lamul Muwaq'în : Panduan Hukum Islam*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Ansshari, Abdul Ghofur. (2009). *Perbankan Syariah di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Antonio, Muhammad Syafi'i. (1999). *Bank Syari'ah: Wacana Ulama & Cendikiawan*. Jakarta: Takzia Institute
- Ash-Shieddieqy, T. M hasbi (1984) *Pengantar Fiqh Muamalah*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Asrori, M. A. (2019). tinjauan hukum islam terhadap jual beli top up unknown cash pada game online playerunknown's battleground di kabupaten ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Burhanuddin, S. (2009). *Hukum Kontrak Syariah*. Yogyakarta: BPF.

- Dahlan, Abdul Aziz, dkk (2001). *Ensiklopedia Hukum Islam*. Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeva
- Departemen Agama, R. I. (2005). *al-Qur'an dan Terjemahnya*.
- Dewi, G. (2005). *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Djuwaini, D. (2008). *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eko, Gede. (2009). *Makalah Internet/Internet Game Online*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPV Veteran
- Ghazali, Abdul Rahman. (2010). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana
- Ghazaly, A. R., Ihsan, G., & Shidiq, S. (2010). *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana.
- Ghufron, M. F. (2019). *Analisis transaksi voucher game online pada retail store Alfamidi dan website store Tokopedia pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Harapan, Sofyan Syafari. Dkk. (2005) *Akuntansi Perbankan Syariah*. Jakarta: Penerbit LPEE Usakti.
- Haroen, N. (2000). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media.
- Hasan, M. Ali. (2002). *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Jakarta: Rajawali Press
- Hasan, M. Ali. (2003). *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Jakarta: Rajawali Press
- Hidayat, E. (2015). *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Idris, Abdul Fatah. Ahmadi, Abu. (1990) *Terjemahan Ringkas Fiqih Islam Lengkap*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ismail. (2011). *Perbankan Syariah*. Jakarta: Kencana Prenadademia Group
- Karim, Adiwarmanto A. (2001). *Ekonomi Islam Suatu Kajian Kontemporer*. Jakarta: Gema Insani Press
- Kemal, Mustafa. (2003). *Fikih Islam*. Yogyakarta: Citra Karsa Mandiri.
- Khasan, A., Ipanang, I., & Diab, A. L. (2021). *TRANSAKSI JUAL BELI BAGI ANAK-ANAK YANG BELUM BALIGH PERSPEKTIF HUKUM ISLAM*. *FAWAID: Sharia Economic Law Review*, 2(2).
- Maghfiroh, A. (2018). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Waralaba Tahu Q Krispy di Kabupaten Madiun (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo)*.
- Mardani. (2013). *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Pramedia Grup.
- Muhammad, A. B. (1995). *Sulubus Salam III*. Surabaya: Al-Iklas.
- Muhammad. (2009). *Model-Model Akad Pembiayaan di Bank Syariah*. Yogyakarta: UII Press.
- Mujahidin, Ahmad. (2010). *Kewenangan dan Prosedur Penyelesaian Sengketa Ekonomi Syariah di Indonesia*. Bogor: Penerbit Ghalian Indonesia.
- Munawir, A.W. (1997). *Kamus al-Munawwir Arab-Indonesia Lengkap*. Surabaya: Pustaka Progresif.
- Perwaatmadja, Karmen A. Antonio, Muhammad Syafi'i. (1999). *Apa dan Bagaimana Bank Islam*. Yogyakarta: PT Dana Inakti Primayasa.
- Perwaatmadja, Karmen A. Tanjung, Hendri. (2007). *Bank Syariah: Teori Praktik dan Peranannya*. Jakarta: Celestial Publishing
- Purnamasari, Irma Devita. Suswinarno. (2011). *Panduan Lengkap Hukum Praktis Populer Akad Syariah*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Purwaningsih, E. (2010). *Hukum Bisnis*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Rais, Isnawani. Hasanuddin. (2011). Fiqh Muamalat dan Aplikasinya pada LKS. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah

Rifai, Mohammad. (2002). Konsep Perbankan Syari'ah. Semarang: Wicaksana

Sabiq, S. (1987). Fiqih Sunnah. (K. A. Marzuki, Trans.) Bandung: Al Ma 'arif.

Saebani, B. A. (2009). Metodologi Penelitian Hukum. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Salim, M. (2017). Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam. Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana dan Ketatanegaraan, 6(2), 371-386.

Sohari, S. (2011). Fiqh Muamalah. Bogor: Ghalia Indonesia.

Suretno, S. (2018). Jual Beli dalam Perspektif Al-Qur'an. (Mardani, Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah, 2013)Ad-Deenar: Jurnal Ekonomi dan (Muhammad, 1995) (Hidayat, 2015)Bisnis Islam, 2(01), 93-109. (Al-Qayyin, 2000) (Sabiq, 1987) (Haroen, 2000)

Syarifudin, M., & HUDA, N. (2020). TINJAUAN HUKUM ISLAM DALAM JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MELALUI APLIKASI SHOPEE (Doctoral dissertation, IAIN Surakarta).