

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TRANSLITERASI</b> .....	x

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
F. Kajian Penelitian Terdahulu .....	10
G. Definisi Operasional .....	11
H. Metode Penelitian .....	13
I. Sistematika Pembahasan.....	16

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

A. Akad Dalam Jual Beli .....	18
B. Ketentuan Terbentuknya Akad	
1. Rukun Akad .....	21
2. Syarat Akad.....	28
3. Kehendak Berakad ( <i>ira&gt;da&gt;h</i> ) dan Hal-Hal yang Merusaknya.....	30
4. Berakhirnya Akad .....	32

C. Etika Bisnis Islam	
1. Konsep Etika Bisnis Islam .....	32
2. Prinsip Etika Bisnis Islam .....	36
3. Perilaku Etika Bisnis .....	42
<b>BAB III</b>	<b>DESKRIPSI HASIL PENELITIAN</b>
A. Pengertian dan Sejarah <i>Game Online Ninja Kita</i> .....	48
B. Cara Permainan <i>Game Online Ninja Kita</i> .....	52
C. Jual Beli Karakter Dalam <i>Game Online Ninja Kita</i> .....	61
1. Cara Transaksi Jual Beli Karakter .....	62
2. Penentuan Harga Karakter .....	63
3. Penyerahan Karakter .....	65
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b>
A. Analisis Motif Konsumen Terhadap Jual Beli Karakter Dalam <i>Game Online Ninja Kita</i> Di Internet .....	66
B. Analisis Implementasi Jual Beli Karakter Dalam Game Online Ninja Kita Di Internet .....	68
C. Analisis Etika Bisnis Islam Karakter Dalam Game Online	
D. Ninja Kita Di Internet .....	74
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	77
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b>
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran .....	88

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN - LAMPIRAN**