

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk individu yang memiliki banyak keperluan hidup, dan Allah telah meyediakannya dengan beragam benda untuk memenuhi kebutuhannya. Dan dalam rangka pemenuhan kebutuhan tersebut, tidak mungkin diproduksi sendiri oleh individu yang bersangkutan. Dengan kata lain ia harus bekerja sama dengan orang lain.

Muamalah adalah aturan Allah yang mengatur hubungan manusia dengan manusia untuk mendapatkan alat-alat keperluan jasmaninya dengan cara yang paling baik.¹ Dalam bermuamalah, manusia telah diberi keleluasaan untuk menjalankannya. Namun keleluasaan itu bukan berarti semua cara dapat dikerjakan. Untuk menjamin keselarasan dan keharmonisan antara sesama dibutuhkan aturan-aturan yang sudah ditetapkan oleh Allah.

Bagian muamalah merupakan bagian dari syariah mengatur bidang dalam berbagai aktifitas perekonomian, mulai jual-beli hingga investasi saham. Kesemua tatanan tersebut menunjukkan ajaran Islam yang secara ideologis bertujuan menciptakan kemaslahatan bagi umat manusia. Bagian muamalah ini senantiasa berubah sesuai dengan kebutuhan dan taraf peradaban umat.

¹ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 2.

Dalam ilmu ekonomi bisnis adalah suatu organisasi yang menjual barang atau jasa kepada konsumen untuk mendapatkan laba. Kegiatan yang termasuk dalam bisnis tersebut sangatlah banyak terutama pada saat era globalisasi ini, jual beli adalah kegiatan yang termasuk dalam bisnis. Jual beli dalam kegiatan bisnis tersebut tidak lepas dari nilai-nilai ke-Islaman yang telah tertuang dalam hukum perdata Islam dan menjunjung etika bisnis.² Etika bisnis tersebut mengatur tentang perilaku atau tindakan seorang penjual dalam memperdagangkan barangnya dan juga pembeli dalam pengonsumsiannya barang tersebut. Akan tetapi, jual beli tidak terfokus pada kegiatan jual beli tidak dilakukan ditempat pelaku usaha tetapi saat ini jual beli tersebut juga bisa dilakukan melalui media online atau yang biasa disebut melalui media internet. Praktek ini dilakukan karena efisiensi waktu dan tenaga juga dipertimbangkan. Seorang pelaku usaha tidak perlu bersusah-susah menawarkan pada satu orang ke orang lainnya tetapi mereka hanya duduk di depan komputer lalu menawarkan barang dan jasanya kepada semua orang yang sedang mengakses internet tersebut.

Di Indonesia, permainan *game online* pada saat ini semakin marak di kalangan masyarakat. *Game online* tersebut tidak hanya diakses oleh kaum muda saja, tetapi juga bisa dinikmati oleh semua kalangan. *Game online* merupakan game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain (banyak pemain) melalui

² Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah: Klasik dan Kontemporer*, (Surabaya: Vira Jaya Multi Press, 2009), 39.

media internet.³ Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan (*game center*) tersebut.

Maraknya *game online* di Indonesia sekarang ini ternyata tidak hanya dimanfaatkan oleh para perusahaan penyedia *game online* dan *game center*. Para *gammer* (sebutan untuk para pemain *game online*) pun melihat celah itu untuk mencari keuntungan. Umumnya para *gammer* bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Tetapi, sekarang ini sudah banyak *gammer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan. Walaupun *game center* di Indonesia mengatakan hal tersebut ilegal atau dilarang, tetapi dengan berbagai risiko para *gammer* tetap menjalankan usahanya.

Salah satu permainan game yang dimanfaatkan para *gammer* untuk mencari keuntungan adalah *game online ninja kita*. *Game online ninja kita* adalah game bertema anime berbasis web, yang menampilkan kisah tentang petualangan tokoh anime terkenal yaitu Naruto dan Bleach.⁴ Dalam *game online ninja kita*, objek yang menghasilkan keuntungan adalah karakter yang ada di dalam permainan. Karakter yang dijual merupakan sebuah akun untuk mengakses

³ <http://winartobm90.wordpress.com/2011/05/17/pengertian-game/> (diakses pada 5 Juni 2012)

⁴ <http://www.ninjakita.com/landing/v1/?gclid=CNb5-sKunK8CFUka6wod2x7tGA> (diakses pada 5 Juni 2012)

permainan dalam *ninja kita* ini berupa alamat email dan juga password. Karakter ini berbentuk tokoh anime terkenal dari film Naruto dan Bleach yang di dalamnya ada beberapa item seperti kostum, attribute skill, dan sebagainya.⁵ Karakter atau objek yang dijual dalam permainan *game online* merupakan kepunyaan dari *game center* karena para *gammer* hanya dapat mengakses dan menikmati permainan tersebut, bukan memiliki karakter dalam arti yang sesungguhnya yaitu mempunyai hak milik terhadap sesuatu barang.

Jual beli karakter *game online ninja kita* telah marak di kalangan para *gammer* yang menyukai permainan online tersebut. Para *gammer* mencari keuntungan yang setinggi-tingginya dari penjualan karakter *game online ninja kita*. Yang awalnya permainan ini hanya sebagai media kesenangan atau hiburan dikala pikiran stress tetapi pada saat ini dijadikan ajang mencari keuntungan.

Dalam *game online ninja kita*, para *gammer* harus bermain secara terus menerus agar karakter yang dimainkan mencapai level tinggi dan bisa untuk dijual yang harganya bisa sampai selangit. Dan untuk itu waktu yang dibutuhkan juga tidak sedikit karena para *gammer* yang akan menjual karakternya harus memainkan game tersebut secara urut sesuai dengan peraturan yang ada di dalamnya.

Sedangkan, pembelian karakter ini hanya untuk kepuasan saja. Mereka yang membeli karakter dalam permainan ini merasa penasaran untuk memainkan

⁵ <http://forum.gameweb.co.id/forumdisplay.php?20-NinjaKita> (diakses pada 5 Juni 2012)

karakter dalam level yang tinggi karena dalam permainan ini seorang pemain tidak bisa langsung memainkan pada level yang tinggi. Mereka harus memainkan permainan dari level yang paling rendah untuk menuju ke level-level selanjutnya. Para *gammer* yang ketagihan untuk memainkan permainan ini biasanya mengambil cara cepatnya yaitu membeli karakter yang levelnya sudah tinggi milik orang lain meskipun dengan harga yang sangat tinggi. Mereka melakukan hal tersebut hanya untuk kepuasan batin mereka.

Jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara' yaitu memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli yang disepakati.⁶

Akad adalah hubungan atau keterikatan antara ijab dan qabul yang dibenarkan oleh syari'at dan memiliki implikasi hukum tertentu.⁷ Yang mana dalam pelaksanaan akad harus memenuhi syarat dan rukunnya. Syarat akad dikategorikan menjadi tiga yaitu syarat sah, rusak dan syarat yang batal. Sedangkan rukun dari akad adalah subyek atau pelaku akad, objek akad dan juga substansi akad atau tujuan akad. Dari ketentuan tersebut, antara orang-orang yang berakad (penjual dan pembeli) harus memenuhinya. Seperti dalam rukun yaitu

⁶ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 68.

⁷ Ismail Nawawi, *Hukum Perjanjian dalam Perspektif Islam*, (Surabaya: CV Putra Media Nusantara, 2010), 40.

objek akad. Di dalamnya disyaratkan objek transaksi harus ada ketika akad atau transaksi sedang dilakukan dan adanya kejelasan tentang objek transaksi. Sedangkan, pada substansi akad tidak boleh terjadi adanya rekayasa dalam transaksi pada saat akad terjadi. Dan perilaku yang digunakan dalam pemenuhan syarat dan rukun tersebut yang dinamakan dengan etika.

Etika sebagai aturan-aturan mengenai perilaku yang oleh masyarakat dianggap sebagai perilaku yang baik, karena itu aturan-aturan tersebut tidak boleh dilanggar. Etika ialah teori tentang perilaku perbuatan manusia, dipandang dari nilai baik dan buruk, sejauh yang dapat ditentukan oleh akal.⁸ Dalam dunia bisnis Islam diperlukan etika bisnis yang mengaturnya. Etika bisnis Islam berarti baik dan buruk; benar dan salah; bahkan etis dan tidak etis dalam dunia bisnis berdasarkan prinsip Islami. Etika bisnis Islam mengatur tentang tindakan seorang penjual dalam memperdagangkan barangnya dan itu dilakukan oleh pelaku bisnis. Karena dalam kegiatan bisnis Islam, tidak hanya mendapatkan keuntungan yang setinggi-tingginya tetapi pada hakekatnya semua kegiatan yang termasuk di dalamnya.

Etika bisnis yang ada bagi seorang penjual harus dimunculkan dalam kegiatannya karena Rasulullah SAW telah menerapkannya ketika beliau berdagang.

⁸ A. Kadir, *Hukum Bisnis Syariah Dan Al Quran*, (Jakarta: Amzah, 2010), 47.

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، التَّاجِرُ الصَّدُوقُ
الْأَمِينُ مَعَ النَّبِيِّينَ وَالصِّدِّيقِينَ وَالشُّهَدَاءِ (رواه الترمذی)⁹

Artinya : “Dari Abu Sa’id Radhiyallahu Anhu., katanya: Rasulullah Saw. bersabda: ‘Pedagang yang jujur yang dapat dipercaya itu bersama para Nabi dan orang-orang yang benar serta para syuhada’.”

Dalam berinteraksi jual beli harus berlaku jujur.¹⁰ Tidak berbohong terhadap barang dagangannya, tidak menipu, tidak mengada-ada, berdasarkan fakta, tidak berkhianat, serta tidak pernah ingkar janji. Pengambilan keuntungan juga tidak boleh berlebihan atau sampai terlewat batas. Karena pengambilan keuntungan yang terlewat batas merupakan tindakan penipuan yang dilakukan oleh seorang penjual terhadap pembelinya. Oleh karena itu, dalam jual beli seorang penjual harus bersikap toleran dalam penentuan harga dengan mengurangi harga tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memandang perlu untuk meneliti dan membahas secara mendalam agar memperoleh kejelasan mengenai etika bisnis dalam perspektif Islam dalam jual beli karakter *game online ninja* kita di internet.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai

⁹ Mardani, *Ayat-Ayat Dan Hadis Ekonomi Syariah*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011), 177.

¹⁰ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islami Wa Adillatuhu*, Jil. 5, Penerjemah: Abdul Hayyie al- Kattani, (Jakarta: Gema Islami, 2011), 27.

berikut:

1. Sejarah *game online ninja kita*
2. Cara bermain karakter *game online ninja kita*
3. Jual beli karakter dalam *game online ninja kita*
4. Motif konsumen dalam jual beli karakter *game online ninja kita*
5. Etika bisnis dalam jual beli karakter *game online ninja kita*

Agar pembahasan masalah lebih terfokus, maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian. Penelitian ini terbatas pada:

1. Motif konsumen terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* di internet.
2. Implementasi jual beli karakter *game online ninja kita* di internet.
3. Etika bisnis dalam perspektif Islam terhadap karakter *game online ninja kita* di internet.

C. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah meliputi hal-hal tersebut di bawah ini:

1. Apa motif pembeli terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* di internet?
2. Bagaimana implementasi jual beli karakter *game online ninja kita* di internet?
3. Bagaimana etika bisnis dalam perspektif Islam terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* di internet?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penulisan skripsi adalah:

1. Untuk mengetahui motif konsumen terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* di internet.
2. Untuk mengetahui implementasi jual beli karakter *game online ninja kita* di internet.
3. Untuk mengetahui prespektif etika bisnis Islam terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* di internet.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan hukum Islam yang berkenaan dengan teori etika dan praktek jual beli atau bisnis.

Dan juga, hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai jual beli dalam dunia internet khususnya jual beli karakter *game online ninjakita*.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Di antara skripsi yang sudah pernah membahas adalah skripsi yang ditulis Nurhasanah Jurusan Muamalah tahun 2009 membahas tentang masalah perkembangan internet dan skripsi ini menitikberatkan pada permainan *game online* dalam internet yang skripsi tersebut berjudul "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online*". Dalam skripsi ini

membahas tentang rukun dan syarat jual beli benda maya yang ada di dalam permainan game online. Skripsi ini memberikan kesimpulan bahwa rukun yang ada di dalam jual beli tersebut memang terpenuhi akan tetapi syarat dari jual beli tersebut ada yang tidak dipenuhi yaitu dimana benda yang merupakan objek dari jual beli tersebut bukan milik pribadi dari si penjual. Sedangkan dalam pandangan hukum Islam, benda yang akan dijadikan objek jual beli haruslah benda milik pribadi.

Selain itu juga, skripsi dari Ahmad Fadhol Wira Adi Jurusan Muamalah tahun 2011 yang berjudul "*Pandangan ulama terhadap game online texas holdem poker di aplikasi facebook dalam perspektif teori qiyas.*" Pada skripsi ini membahas tentang permainan yang disediakan dalam aplikasi facebook yang pembahasannya ditekankan pada pandangan ulama terhadap permainan tersebut. Dalam analisis skripsi tersebut menyatakan bahwa pandangan ulama melarang game online texas holdem poker tersebut lebih sesuai dengan hukum Islam karena permainannya diqiyaskan dengan judi. Dalam game online texas holdem poker ada dua orang pemain atau lebih, kemudian para pemain ini mengeluarkan taruhan dan yang menang akan mendapatkan taruhan tersebut, hal tersebut telah memenuhi unsur-unsur judi yaitu ada dua orang atau lebih, ada taruhan, dan yang menang akan mendapatkan taruhan tersebut.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada skripsi yang pertama membahas tentang bahwa dalam jual beli *game online* syarat dan

rukunnya harus tetap terpenuhi. Sedangkan dalam skripsi yang kedua membahas tentang pandangan ulama terhadap *game online texas holdem poker* di aplikasi facebook yang diqiyaskan dengan judi.

Dari sini jelas bahwa skripsi yang dibahas oleh kedua penulis diatas sangatlah berbeda dengan pembahasan dalam skripsi ini. Adapun penelitian dalam skripsi ini yang berjudul "*Etika Bisnis Dalam Perspektif Islam: Studi Kasus Jual Beli Karakter Game Online Ninjakita dalam Internet*", penulis lebih memfokuskan pada bagaimana perspektif etika bisnis Islam terhadap jual beli karakter yang ada dalam permainan *game online ninja kita*.

G. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan tidak menimbulkan kesalahpahaman atas judul penelitian "*Etika Bisnis Islam Studi Kasus Jual Beli Karakter Game Online Ninja Kita Di Internet*", maka penulis menjelaskan beberapa pengertian judul tersebut, sebagai berikut:

Etika Bisnis Islam : Aturan-aturan mengenai perilaku baik dan buruk, benar dan tidak benar; wajar atau tidak wajar; pantas atau tidak pantas dari perilaku manusia dalam dunia bisnis dan ditambah dengan halal dan

haram. Karena itu aturan-aturan tersebut tidak boleh dilanggar.¹¹

Karakter : Sebuah akun untuk mengakses permainan dalam ninja kita ini berupa alamat email dan juga password. Karakter ini berbentuk tokoh anime terkenal dari film Naruto dan Bleach yang di dalamnya ada beberapa item seperti kostum, attribute skill, dan sebagainya.¹²

Game Online Ninja kita : Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.¹³ Game tersebut bertema anime berbasis web, yang menampilkan kisah tentang petualangan tokoh anime terkenal yaitu Naruto dan Bleach.¹⁴

¹¹ Muhammad Arief Mufraini, *Etika Bisnis Islam*, (Depok: Gramata Publishing, 2011), 3.

¹² <http://forum.gameweb.co.id/forumdisplay.php?20-NinjaKita> (diakses pada 5 Juni 2012)

¹³ <http://winartobm90.wordpress.com/2011/05/17/pengertian-game/> (diakses pada 5 Juni 2012)

¹⁴ <http://www.ninjakita.com/landing/v1/?gclid=CNb5-sKunK8CFUka6wod2x7tGA> (diakses pada 5 Juni 2012)

H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Strauss dan Corbin mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang temuannya pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, dan analisis data bersifat induktif.¹⁵ Penyajian secara terperinci mengenai data, fenomena yang faktual merupakan karakteristik dari penelitian ini.

1. Data Yang Dikumpulkan

Data yang dikumpulkan atau dihimpun dalam penelitian ini adalah data-data yang membahas tentang :

- a. Motif konsumen dalam jual beli karakter yang terjadi dalam permainan *Game Online Ninja Kita*.
- b. Jual beli karakter yang terjadi dalam permainan *Game Online Ninja Kita*.
- c. Etika bisnis dalam jual beli karakter yang terjadi dalam permainan *Game Online Ninja Kita*.

2. Sumber Data

Secara garis besar, sumber data dalam pembahasan skripsi ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber primer dan sumber sekunder sebagai berikut :

- a. Sumber primer

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 9.

Sumber primer yang digunakan penulis dalam pembahasan skripsi ini adalah data yang berkaitan dengan *jual beli* karakter *dalam Game Online Ninja kita*.

1. <http://www.ninjakita.com/>
2. <http://forum.gameweb.co.id/forumdisplay.php?20-NinjaKita>
3. Responden, yaitu sebagian dari pemain *game online ninja kita*.

b. Sumber sekunder

Sedangkan sumber sekunder yang dipakai oleh penulis adalah berupa buku, tulisan atau karangan dari pengarang lain yang mempunyai kaitan dengan pembahasan skripsi ini. Adapun sumber sekunder yang berupa buku, yaitu:

1. Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islami Wa Adillatuhu*, Jil. 4, Penerjemah: Abdul Hayyie al- Kattani, Jakarta, Gema Islami, 2011
2. Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islami Wa Adillatuhu*, Jil. 5, Penerjemah: Abdul Hayyie al- Kattani, Jakarta, Gema Islami, 2011
3. Masyarakat Ekonomi Syariah, *Etika Bisnis Islam*, Depok, Gramata Publishing, 2011
4. Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta., PT Raja Grafindo Persada, 2002
5. Ismail Nawawi, *Fiqh Muamalah*, Surabaya, Vira Jaya Multi Press, 2009
6. Mahmud Muhammad Babilily, *Etika Bisnis: Studi Kajian Konsep Perekonomian Menurut Al Quran dan As Sunnah*, Solo, CV Ramadhani, 1990
7. A. Kadir, *Hukum Bisnis Syariah Dan Al Quran*, Jakarta. Amzah, 2010

8. Mardani, *Ayat-Ayat Dan Hadis Ekonomi Syariah*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2011
9. Departemen Agama RI, *Al-Jumanatul 'Ali*, Bandung, CV Penerbit J-Art, 2005

3. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan wawancara (*interviewer*). Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian, wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung (*personal interview*) melalui tanya jawab karena dengan ini akan diperoleh informasi yang sangat lengkap dan tepat sesuai dengan yang ada dilapangan. Wawancara ini dilakukan dengan para pemain *game online*.

Peneliti juga menggunakan teknik observasi yaitu dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari objek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data yaitu ikut bermain *game online* tersebut

Selanjutnya, penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*bibliographie research*). Karena itu, data yang diperoleh di dalam penelitian ini digali dari bahan-bahan tertulis baik dari buku-buku ataupun dari karya ilmiah lainnya yang berkaitan langsung dengan pembahasan skripsi ini. Data penelitian keseluruhannya diperoleh dan dihimpun melalui pembacaan dan kajian kepustakaan teks (*text reading*).

4. Teknik Analisis Data

Setelah data yang terkumpul lengkap, maka penulis menganalisa data ini dengan metode menggunakan metode *deskriptif-analitis*, yaitu metode yang digunakan untuk menggambarkan dan memaparkan tentang konsep jual beli karakter *game online ninja kita* dan konsep akad dalam jual beli serta etika bisnis dalam perspektif Islam.

Hasil analisis kemudian disimpulkan dengan menggunakan pola pikir induktif yaitu mengemukakan fakta atau kenyataan bersifat khusus dari hasil penelitian, yaitu kasus jual beli karakter *game online ninja kita* yang kemudian kemudian menjelaskan teori-teori atau dalil yang bersifat umum tentang etika bisnis dalam perspektif Islam, yang kemudian dianalisa menggunakan teori-teori tersebut sehingga pada akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada skripsi ini, penulis akan menguraikan isi uraian pembahasan. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan pembahasan sebagai berikut:

Bab satu yaitu pendahuluan. Bab ini memuat uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi operasional, metode penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan bagian tinjauan pustaka, berisi tentang akad dalam jual beli yang terdiri dari syarat akad, rukun akad, kehendak berakad (*ira>dah*) dan hal-hal yang merusaknya serta berakhirnya akad. Etika bisnis dalam Islam yang terdiri dari konsep etika bisnis, prinsip etika bisnis serta perilaku bisnis Islam.

Bab ketiga deskripsi hasil penelitian yang menguraikan tentang pengertian dan sejarah perkembangan *game online ninja kita*, cara bermain *game online ninja kita*, serta jual beli karakter *game online ninja kita*.

Bab keempat menguraikan analisis dan pembahasan. Bab ini berisi tentang analisis motif pembeli terhadap jual beli karakter *game online ninja kita*, analisis implementasi jual beli karakter *game online ninjakita* dan analisis etika bisnis dalam perspektif Islam terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* serta pemabahasannya.

Bab lima adalah bab terakhir atau penutup dari keseluruhan isi pembahasan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran-saran.