BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Muamalah ialah semua hukum syariat yang bersangkutan dengan urusan duniawi, dengan memandang kelanjutan hidup seseorang, seperti jual beli, tukar-menukar, pinjam-meminjam, beri-memberi, dan lain-lainnya. [1] yang lain. *Fiqh muamalah* adalah ilmu tentang hukum *syara'* yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lain yang sasarannya adalah harta benda atau mal. Hubungan tersebut sangat luas karena mencakup hubungan antara sesama manusia, baikmuslim maupun non muslim.[2]

Akad merupakan hal yang penting dalam kegiatan ber-*muamalah*. Secara *etimologi*, akad berasal dari bahasa arab *"al aqḍu"* yang berarti perikatan, perjanjian dan pemufakatan.[3] Akad atau *ijāb-qabūl* adalah suatu perbuatan atau pernyataan untuk menunjukan suatu keridaan dalam berakad di antara dua orang atau lebih, sehingga terhindar atau keluar dari suatu ikatan yang tidak berdasarkan syara'.[4] Perjanjian (akad) mempunyai arti penting dalam kehidupan masyarakat.

Jual beli merupakan aktifitas yang dihalalkan Allah. Setiap muslim diperkenankan melakukan aktivitas jual beli. Hal ini merupakan Sunatullah yang telah berjalan turun-temurun. Jual beli memiliki bentuk yang

---

[1]Ibnu Mas'ud, *Edisi Lengkap Fiqih Madzhab Syafi'i* (Bandung: Pustaka Setia, 2007), 19
[2] Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, Eds.1 (Jakarta: AMZAH, 2010), 3.
[3] Muhammad Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam; Fiqh Muamalah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, Cet. 1, 2003), 101.
[4]Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: CV PUSTAKA SETIA, 2001), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermacam-macam. Jual beli biasanya dilihat dari cara pembayaran, akad, penyerahan barang dan barang yang diperjualbelikan. Islam sangat memperhatikan unsure-unsur ini dalam transaksi jual beli. Islam memiliki beberapa kaidah dalam jual-beli.[5]

Adapun etika dalam jual beli yakni, hendaknya perdagangan yang dilakukan memperdagangkan barang-barang yang diperbolehkan bukan dari barang yang haram, dilarang menipu dalam perdagangan, dilarang menimbun barang, dilarang bersumpah, dilarang menaikkan harga barang yang telah baku atau mencari laba yang besar, wajib mengeluarkan zakat atas keuntungan yang diperoleh bila memenuhi syarat yang telah ditetapkan oleh agama, dan wajib bagi pedagang muslim untuk tidak meninggalkan perintah-perintah agamanya disamping kesibukannya.[6]

Kemudian Allah mensyaratkan bahwa untuk sahnya jual beli harus sesuai dengan perjanjian antara mereka kecuali ada syarat khiyar mereka berdua atau antara pihak-pihak.[7]

Tentang transaksi jual beli, apakah praktek jual beli yang dijalankan oleh seseorang itu sudah sesuai dengan syariat Islam atau belum, hal ini dilakukan agar mereka menggeluti dunia usaha dapat mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu menjadi sah atau tidak. Rasulullah SAW melarang jual beli barang yang terdapat unsur penipuan sehingga

---

[5]Ibid, 15.
[6] Yusuf Al-Qardawi, *"Hudal Islam, Fatwa Mu'ashirah"* Terjemah (Surabaya: Risalah Gusti, Cet II, 1996),
374-375.
[7]Ismail Nawawi, *Fiqh Muamalah: Hukum Ekonomi, Bisnis dan Sosial* (Surabaya: Putra Media Nusantara, 2010), 144.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengakibatkan termakannya harta manusia denga cara yang bathil, begitu juga jual beli yang mengakibatkan lahirnya kebencian, perselisihan dan permusuhan di kalangan kaum muslim.[8] Pada transaksi jual beli secara elektronik dan dunia maya sama halnya dengan transaksi jual beli yang dilakukan dalam dunia nyata, dilakukan oleh pihak terkait, walaupun jual beli secara elektronik ini pihak-pihaknya tidak bertemu dengan secara langsung satu sama lain, tetapi berhubungan melalui internet.

Kepercayaan merupakan kunci utama dalam segala bentuk bisnis baik dalam lingkungan *online* maupun *offline*. Di dunia *offline* kepercayaan dibangun dengan saling kenal mengenal secara baik, ada proses *ijāb-qabūl*, ada materai, ada perjanjian dan lain-lain. Dalam dunia online demikian pula, harmonisasi antara aspek norma, nilai dan etika dipadukan dengan mekanisme-mekanisme pembangunan kepercayaan secara total dalam proses keseluruhan.[9]

Beberapa*Game Online* terkenal di Indonesia yang sudah mulai dibuat bisnis oleh para gamer di antaranya adalah *rising force*, *ragnarakonline*, *RYL*, *tantra, Poker, dan get rich.* Awalnya hal seperti ini hanya terjadi di luar negeri, tetapi semenjak ada *game online nexia*, yang merupakan *game online* pertama di Indonesia, kebudayaan ini pun mulai merambat ke sini. Para gamer kemudian memanfaatkannya untuk mencari uang demi keuntungan pribadi.

---

[8] Abu Bakar Jabir El-Jazairi, *Pola Hidup Muslim (Minhajul Muslim Muamalah)*(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1991), 45.
[9] Muhammad, *Etika Bisnis Islma* (Yogyakarta: UPP AMP, 2004) , 224.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jual beli *online* yang marak dan banyak diminati oleh para konsumen, dikarena para konsumen malas untuk keluar rumah dan akses internet saat ini mulai canggih, lewat *Handphone (HP)* seseorang bisa melakukannya. Misalnya jual beli *online* yang terdapat di akun social Facebook, *Twitter, Blogger, OLX* dan lain-lain. Pembeli dapat melihat barang-barang yang diperjual belikan, *ID* atau *Account Clash of Clans (COC)* juga diperjual belikan secara *online. Clash of Clans* adalah sebuah game multiplayer online di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas dan *Elixir*, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih dan meng-upgrade pasukan. permainan ini juga dilengkapi kampanye pseudo-satu pemain di mana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa goblin.[10] *Clash of Clans (COC)* merupakan sebuah *game* atau permainan di *Handphone (HP) game* strategi yang bercerita tentang pertarungan antar *clan* di masa lalu. Dalam game ini, pemain akan berperan sebagai pemimpin dimana pemimpin harus membangun desa dan membuat pasukan untuk melindungi desa atau menyerang desa lain. [11] Cara bermain *Clash of Clans (COC)* pemain harus mendownload aplikasi di *my store* (tempat download aplikasi di *android* atau *IOS).*

Pada transaksi jual beli secara elektronik dan dunia maya sama halnya dengan transaksi jual beli yang dilakukan dalam dunia nyata, dilakukan oleh pihak terkait, walaupun jual beli secara elektronik ini pihak-pihaknya tidak

[10]http://id.wikipedia.org/wiki/Clash_of_Clans di akses tanggal 12-04-2015.
[11]https://jalantikus.com di akses tanggal 12-04-2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bertemu dengan secara langsung satu sama lain, tetapi berhubungan melalui *internet.* Dalam transaksi jual beli elektronik, pihak-pihak yang terkait antara lain:[12]

1. Penjual atau *merchan*t atau pengusaha yang menawarkan sebuah produk melalui *internet* sebagai usaha.
2. Pembeli atau konsumen, yaitu setiap orang yang tidak dilarang oleh Undang-undang, yang menerima penawaran dari penjual atau pelaku usaha yang berkeinginan melakukan transaksi jual beli produk yang ditawarkan oleh penjual *machant* atau pelaku usaha.
3. Bank sebagai pihak penyalur dana dari pembeli atau konsumen kepada penjual atau pelaku usaha atau marchant, karena pada transaksi jual beli secara elektronik penjual dan pembeli tidak berhadapan secara langsung, sebab mereka berada pada lokasi yang berbeda sehingga pembayaran dapat dilakukan melalui perantara dalam hal ini adalah baik.
4. *Provider* sebagai penyedia jasa layanan akses *internet*. Jual beli *online* yang banyak diminati oleh para konsumen yakni contohnya seperti jual beli yang ditawarkan di akun sosial *Facebook*, pembeli dapat melihat barang-barang yang diperjual belikan, *ID* atau *Account Clash of Clans (COC) juga* diperjual belikan secara *online*.

Untuk bermain *Clash Of Clans* ini harus mempunyai *Account*, *Account* ini dapat diperjualbelikan, dan biasanya dijualbelikan secara *online*, *Game* ini mempunyai banyak sekali level, biasanya yang dijualbelikan pada

[12]Edmon Makarim, *Komplikasi Hukum Telematika (*Jakarta: Rasa Persada, 2003), 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kategori *Town Hall.* Semakin tinggi level pada *Town Hall* semakin tinggi harga yang harus dibayar, harganya bisa mencapai dua jutaan, pangkat ini bisa bertambah tetapitidak dapat berkurang.

Permasalahan jual beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online* ini juga di atur dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Terdapat penjelasan di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tentang apa yang dimaksud dengan transaksi elektronik, informasi elektronik dan perbuatan yang dilarang. Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik. Mengenai jual beli *Account Clash of Clans (COC)* terdapat pada pasal 28 ayat 1 "setiap orang dengan sengaja dan tanpa menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik", kemudian pasal 32 ayat 2 "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hokum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada system elektronik orang lain yang tidak berhak".

Para penikmat *game* atau biasa disebut dengan *gamer* ini sering sekali melakukan transaksi jual beli *Account Clans Of Clans (COC),* seperti yang banyak dilakukan para *gamer* di akun media social. Praktek jual beli *Account* ini dilakukan perorangan, dalam sistem penyerahanya barang dilakukan secara jarak jauh atau tidak saling bertemu, terkadang banyak sekali keluhan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari pembeli atau penjual, contohnya ketika barang sudah diterima selang beberapa hari *Account COC* tersebut tidak dapat dipakai kembali. Dalam penawaran jual beli *Account Clans Of Clans (COC) via online* terdapat tampilan *screen short* tentang *Account* tersebut. Di dalam tampilan tersebut dijelaskan beberapa peringatan sebelum melakukan transaksi yang perlu diketahui oleh para pembeli.

Peringatan sebelum berlangsungnya transaksi jual beli *Account Clas Of Clans via online*:[13]

1. Sebelum membeli dan menjual *ID Clash of Clans*, kalian harus mengetahui harga pasar saat ini, untuk harga pasar kalian bisa melihatnya di internet. Tapi saya akan membagikan daftar harga *ID Clash of Clans* berdasarkan level *Town Hall* dan banyaknya bangunan serta troop yang sudah diupgradeHarga *Clash Of Clans* pada saat ini:
   a. Harga *ID Clash of Clans Town Hall level* 6: Rp.50.000-Rp.100.000
   b. Harga *ID Clash of Clans Town Hall level* 7: Rp.150.000-Rp.350.000
   c. Harga *ID Clash of Clans Town Hall level* 8: Rp.400.000-Rp.700.000
   d. Harga *ID Clash of Clans Town Hall level* 9: Rp.750.000-Rp.1.200.000
   e. Harga *ID Clash of Clans Town Hall level* 10: Rp.1.200.000 ke atas
2. Ketahui identitas pembeli dan penjual secara rinci
3. Screen shoot bukti percakapan kalian dengan penjual dan pembeli
4. Utamakan COD
5. Cek dulu sebelum membeli adalah kata-kata yang harus kalian ingat, saat kalian COD, minta kepada sang penjual untuk memberitahu secara detail isi dari akun *Clash of Clans* yang dimilikinya agar kalian semakin mantap untuk membeli *Account* tersebut.
6. Jangan lupa meminta semua data-data tentang *Account* yang akan di jual (*id, password, security code*, no. telepon dan alamat penjual),
7. Ganti password dan informasi lainnya setelah membeli *Account Clash of Clans* yang sudah kalian dapatkan agar penjual tidak dapat mengganti informasi yang terdapat di dalam *Account Clash of Clans* yang sudah kalian beli.

Penawaran yang dipaparkan di atas yakni peringatan sebelum melakukan transaksi jual beli. Agar para pembeli memperhatikan bagaimana

[13]file:///C:/Users/hp/Documents/Tips%20dan%20Trik%20Clash%20of%20Clans%20%20Tips%20Membeli%20dan%20Menjual%20ID%20Clash%20of%20Clans%20_%20Playtoko.htm di akses 12-04-2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

prosedur jual beli *Account Clash Of Clans (COC)* tersebut agar tidak menjadi jual beli yang mendekati *gharar.*Dan biasanya cara transaksi bisa transfer melalui ATM atau bisa dengan transfer pulsa, tapi dalam transfer pulsa disini ada selisih dari harga yang telah ditetapkan oleh penjualnya.

Salah satu bentuk dari jual beli *ghārar* yakni tidak ada jaminan barang tersebut bias digunakan atau tidak. Wahbah az Zuhaili berpendapat bahwa ketidak pastian tersebut merupakan salah satu bentuk *ghārar* yang terbesar larangannya.[14]

Melihat fenomena transaksi yang berkembang saat ini, banyak terjadi jual beli *Account Clash Of Clan (COC)* melalui *online*, seperti yang terjadi di grup Facebook "*Jual Beli Clash Of Clans Indonesia".* Alasan penulis melakukan penelitian di Facebook "*Jual Beli Clash Of Clans Indonesia"* tersebut merupakan grup yang banyak peminatnya dan terbesar. Grup yang menyediakan khusus untuk Jual Beli *Account Clash Of Clans (COC)* seluruh Indonesia, sehingga banyak juga *gamer* yang melakukan transaksi jual beli *Account Clash Of Clans (COC) via online*. Oleh sebab itu penulis termotivasi untuk mengkaji dan menganalisis lebih mendalam segala sesuatu yang berkaitan dengan sistem jual beli *Account Clash Of Clans (COC) via online* dalam praktek jual beli barang tersebut dengan judul : **"Analisis Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Terhadap Praktek Jual Beli *Account Clash Of Clans (COC) Via Online*"**

[14]Ibid, 150.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka timbul persoalan yang harus di pelajari oleh penyusun untuk dijadikan acuan penelitian, yakni:

1. Praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online*
2. Akad yang digunakan dalam *Account Clash of Clans (COC) Via Online*
3. Adanya unsur *gharar*
4. Transaksi dan Pembayaran dalam pembelian *Account Clash of Clans (COC) Via Online*
5. Tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang ITE terhadap praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) via online*

Agar penelitian ini maksimal, maka penelitian akan dibatasi sebagai berikut:

1. Praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) via online*
2. Tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang ITE terhadap praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) via online*

C. Rumusan Masalah

Untuk menjadikan permasalahan lebih fokus dan spesifik maka diperlukan suatu rumusan masalah agar pembahasan tidak keluar dari kerangka pokok permaslahan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penyusun merumuskan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) via online*?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang ITE terhadap praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) via online?*

D. Kajian Pustaka

Penulis menemukan beberapa pembahasan mengenai permasalahan yang berhubungan dengan kajian penulis yang membahas tentang jual beli, pembahasan tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang pertama yaitu Moh. Afifuddin Zuhri mahasiswa muamalah tahun 2003 yang membahas tentang "Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli follower twitter". Skripsi ini adalah hasil penelitian membahas tentang kecurangan yang dilakukan oleh penjual. Hasil penelitian ini menyimpulkan Praktik jual beli *follower Twitter* salah satunya adalah untuk kegiatan bisnis lewat *online* yaitu pada media sosial *twitter.com*, hal ini biasa dilakukan oleh perusahaan-perusahaan atau oleh orang yang mempunyai *website* atau *blog* dengan meningkatkan pengunjung yang terintegrasi pada *Twitter.* Selain itu pembelian *follower* dilakukan untuk meningkatkan popularitas seseorang, karena persepsi yang berkembang adalah semakin banyak *follower* maka pemilik akun semakin terkenal. Terdapat dua macam cara dalam melakukan transaksi ini yaitu dengan bertemu langsung atau tanpa bertemu. Dalam beberapa kasus ditemukan adanya kecurangan yang dilakukan baik penjual maupun pembeli akibat menggunakan cara yang ke dua. Dari analisa yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa praktik jual beli *follower Twitter*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di atas secara rukun, syarat, cara penyerahan barang dan cara pembayaran sudah sesuai dengan hukum Islam. Akan tetapi jika melihat dampak yang diakibatkan oleh jual beli *bot follower Twitter* adalah tidak sesuai dengan asas muamalah yang mengedepankan prinsip kemaslahatan.[15]

2. Peneltian yang kedua yaitu "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli dengan Sistem Online". Yang disusun oleh M.Choirul Huda mahasiswa Muamalah tahun 2010.Jual beli dengan sistem online adalah merupakan proses pertukaran dan distribusi informasi antara dua pihak di dalam satu perusahaan dengan menggunakan internet, perdagangan secara *face to face* mulai digantikan dengan perdagangan online yaitu mencari produk atau jasa yang diinginkan di internet dengan cara melakukan browsing pada situs-situs perusahaan yang ada, memilih suatu produk, menayakan harga, membuat suatu penawaran, sepakat untuk melakukan pembayaran, mengecek indentitas dan validitas mekanisme pembayaran, penyerahan barang oleh penjual dan penerimaan oleh pembeli. Sistem jual beli online (*e-comerce*) dalam konteks hukum islam diperbolehkan karena dalam sistem jual beli ini tidak mengandung unsur penipuan, barang yang dijual sesuai dengan informasi yang telah ada pada website yang disediakan oleh penjual. Dan sistem jual beli online ini sama dengan sistem jual beli salam karena sudah memenuhi syarat dan rukun dalam jual beli salam yaitu barang hanya dilihat dan disebut ciri-cirinya saja, serta sama ada yang bertanggung jawab atas barang yang dijual, adanya

[15] Moh. Afifudin Zuhri, "*Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli follower twitter*", (Skripsi IAIN Sunan Ampel Surabaya,2003), 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketentuan harga yang telah disepakati dengan membayar uang muka terlebih dahulu sebelum menerima barang.[16]

3. Penelitian yang ketiga yaitu "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online". Yang disusun oleh Nur Khasanah, mahasiswa Muamalah tahun 2009. Sistem jual beli benda maya yang ada dalam *game* online ini adalah tidak memenuhi rukun dan syarat yang telah ditetapkan syara' serta tidak memenuhi aturan-aturan yang berlaku dalam suatu transaksi. Proses awalnya adalah adanya dua orang (penjual dan pembeli) yang bertransaksi dengan akad jual beli atas barang yag terdapat dalam permainan tersebut melalui *character* yang dipertemukan di arena *hunting* (arena permainan). Di sana para pemain dapat memanfaatkan fasilitas *chatting* untuk melakukan transaksi. Melalui *chatting*, para pemain dapat memperbincangkan harga hingga lokasi tempat dimana dapat bertemu (kopi darat) atau nomor rekening tabungan sebagai tujuan transfer uang. karakteristik benda maya yang diperjualbelikan Dalam permainan *gameonline*, yaitu berupa beberapa item (benda). Yang padahal benda tersebut tidak memiliki manfaat untuk dunia yang sebenarnya. Tinjauan hukum Islam terhadap transaksi jual beli yang ada dalam permainan *game online* adalah tidak sesuai dengan hukum Islam terutama pada proses transaksi, penentuan harga, penyerahan barang yang dilakukan secara *online* yang pada dasarnya tidak ada kejelasan atau mengandung unsur gharar dan banyak terjadi kasus

[16] M. Choirul Huda, *"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli dengan Sistem Online",* (Skripsi IAIN Sunan Ampel,2010), 66.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penipuan, maupun hak kepemilikan barang tersebut yang sebenarnya bukan milik pribadi dari penjual maupun pembeli akan tetapi milik *game master* (pembuat game).[17]

Berbeda halnya dengan skripsi ini, penulis membahas mengenaiakad, skripsi ini membahas mengenai praktek jual beli *Account Clash Of Clans (COC) Via Online* yang transaksinya bisa dengan transfer melalui bank atau dengan membayar pulsa, dan kecurangan yang dilakukan oleh penjual dengan menganti *Password Account Clash Of Clans* agar pembeli tidak bisa menggunakannya dan menyalahi Undang-Undang ITE. Disini dapat dilihat dengan jelas bahwa skripsi yang penulis bahas ini berbeda dengan skripsi-skripsi yang sudah ada.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) via online.*
2. Mengetahui tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang ITE Terhadap pelaksanaan jual beli*Account Clash Of olans (COC) via online.*

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang digunakan ini diharapkan bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Dari segi teori

[17] Nur Khasanah, *"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online",* (Skripsi IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2009), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu hukum pada umumnya dan khususnya mengenai hukum Islam mengenai analisis tentang jual beli dikalangan para *gamer*.

2. Dari segi praktis
   a. Diharapkan hasil dari skripsi ini sebagai bahan masukan sekaligus sumbangsih kepada para pemikir hukum Islam, untuk dijadikan sebagai salah satu metode ijtihad terhadap peristiwa-peristiwa yang muncul di permukaan yang belum diketahui status hukumnya.
   b. Dapat digunakan sebagai perbandingan penelitian berikutnya.

G. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam pembahasan judul skripsi yang membahas tentang Jual Beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online,* maka penyusun perlu mengemukakan secara jelas maksud judul tersebut:

1. Hukum Islam : ketentuan-ketentuan hukum islam yang bersumber dari Al-Qur'an, hadis dan beberapa pendapat ulama fiqih, hukum yang berkaitan dengan hukum muamalah yang mengatur tentang *Ba'i as-salam.*
2. Jual-beli*Account*:jual beli *Email* dan *Password* dimana didalam *Email* tersebut tersimpan data-data dari permainan tersebut.
3. *Clash of Clans :* Permainan video game strategi freemium pada perangkat bergerak yang dikembangkan oleh Supercell, Sebuah perusahaan video

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

game yang berbasis di Helsinki, Finlandia.[18] Permainan ini dimainkan semua umur.

4. Undang-Undang ITE : Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Transaksi jual beli Elektronik adalah kegiatan tukar-menukar yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media eletronik lainnya.

H. Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan ini merupakan penelitian lapangan yang didasarkan pada kaidah-kaidah kualitatif. Penelitian lapangan adalah penelitian yang data utamanya dari informasi di lapangan dan bukan dari perpustakaan.[19] Sedangkan maksud dari kaidah-kaidah kualitatif adalah bahwa penelitian ini menggunakan rumusan ststistik dalam analisanya.

[18]http://id.wikipedia.org/wiki/Clash_of_Clans di akses 13-04-2015, 12:58

[19] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Dari Teori Ke Praktek,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Data yang Dikumpulkan

   Data mengenai Jual Beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online* dengan cara terjun langsung ke lapangan dengan mewawancari admin-admin, pembeli dan para *gramer* di grup Facebook "*Jual Beli Clash of Clans Indonesia".*

2. Sumber Data

   a. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh sumbernya secara langsung dari masyarakat baik yang dilakukan melalui wawancara, maupun observasi. Sumber informasi yang memiliki kompetensi sesuai dengan obyek penelitian dan diperoleh dengan melakukan tinjauan langsung ke obyek penelitian.[20] Adapun data tentang penelitian ini diperoleh dari para *gramer,* admin grup " *Jual Beli Account Clash of Clans (COC) Indonesia"* dan pembeli.

   b. Sumber sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari literatur-literatur sebagai mendukung penelitian yaitu buku-buku, hasil penelitian yang berwujud laporan dan sebagainya. Sumber ini merupakan sumber yang bersifat membantu atau menunjang untuk melengkapi dan memperkuat serta memberikan penjelasan mengenai sumber-sumber data primer.[21]Dalam skripsi ini, yang dijadikan sumber sekunder adalah buku-buku referensi yang akan melengkapi hasil observasi dan wawancara yang telah ada. Untuk itu beberapa sumber

[20] P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*(Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 2004), 87.
[21] Ibid, 88.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

buku yang ada kaitannya dengan tema skripsi yaitu tentang jual beli *online*. Diantara sumber data tersebut adalah:

1) Rachmat Syafe'I, *Fiqh Mu'amalah,*

2) Nawawi, Ismail. *Fiqih Muamalah*

3) Hanson, *Pemasaran Internet*,

4) Hamzah, Andi. *Hukum Pidana yang Berkaitan dengan Komputer*

5) Ahmad Wardi Muslich, *Fiqih Muamalat*

6) Abduraahman Al-Zuhaili, *Fiqih Empat Madzhab*

7) Undang-Undang ITE

8) Artikel-artikeldari media internet dan media massasertakaryailmiah.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu bentuk metode pengumpulan data dengan jalan komunikasi, yakni melalui kontak atau hubungan pribadi antara pewawancara dengan sumber data (responden).[22] Pengumpulan data langsung secara lisan kepada Admin grup "jual beli *Account Clans of Clans (COC) Indonesia",* pembeli dan *gramer*.

[22] Rianto Adi, *Metodologi Penelitian dan Hukum,* (Jakarta: Granit,2004), 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Observasi

Metode penelitian dengan pengamatan yang dicatat secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.[23]

c. Dokumentasi

Domentasi yaitu teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumentasi.[24] Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan cara wawancara langsung baik secara struktur maupun bebas dengan pihak yang terkait.

4. Teknik Analisa Data

Metode yang digunakan untuk menganalisi hasil penelitian yaitu:

a. Analisis Deskriptif

Deskriptif analisis yaitu teknik untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang terkait dengan pembahasan.[25] Penggunaan metode deskriptif analisis berguna ketika peneliti menggambarkan *(deskriptif)* data, sekaligus menerangkan (mengeksplanasikannya) ke dalam pemikiran-pemikiran yang rasional. Sehingga tercapailah sebuah analisis data yang memiliki nilai empiris. Oleh karena itu metode ini sering disebut dengan metode analisis *deskriptif* (*Deskriptif* Analisis).[26]

---

[23] Sutrisno Hadi, *Metode Research* (Yogjakarta: Penerbit Andi, 2004), 151.
[24] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), 117.
[25]Ibid, 63.
[26] Ibid, 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pola Pikir

Pola pikir yang diawali dengan mengemukakan pengertian-pengertian, teori-teori atau fakta-fakta yang bersifat umum, yaitu ketentuan-ketentuan hukum mengenai jual beli selanjutnya dipaparkan dari kenyataan yang ada dilapangab mengenai praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online,* kemudian diteliti dan dianalisis sehingga ditemukan pemahaman terhadap permasalahan dan dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini.

I. Sistematika Pembahasan

Secara keseluruhan skripsi ini tersusun dalam lima bab masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab pembahasan, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam pemahaman serta penelaahan adapun sistematikanya adalah sebagai berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan, berisi uraian tentang latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi oprasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, Ketentuan umum tentang jual beli, landasan teori tentang jual beli yang meliputi, pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli, prinsip jual beli, macam-macam jual beli dan jual beli yang terdapat di Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab ketiga merupakan gambaran umum tentang jual beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online,* Merupakan gambaran umum mengenai, Pengertian dan perkembangan *game online Clash of Clans (COC),* latar belakang terjadinya jual beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online,* cara transaksi jual beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online.*

Bab keempat, yaitu berisikan tentang analisis hukum Islam danUndang-Undang ITE terhadap praktek jual beli *Account Clash of Clans (COC) Via Online.*

Bab kelima, penutup yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id