

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI DENGAN KOIN
GAME SHOPEE TANAM PADA *E-COMMERCE SHOPEE***



SKRIPSI

*Diajukan Untk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S,H) Pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah*

Disusun Oleh:

LAYLUN AZIZAH

NIM. 19-02-0017

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2023**

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI DENGAN KOIN
GAME SHOPEE TANAM PADA E-COMMERCE SHOPEE**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Hukum (S.H) Pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah*

OLEH:

LAYLUN AZIZAH
NIM : 19-0200-17

PEMBIMBING I

Dr. DEDISYAH PUTRA, Lc., M.A
NIP. 19900330 201903 1 010

PEMBIMBING II

H. Martua Nasution, Lc., M.A
NIDN. 2103017001

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Laylan Azizah, NIM 19020017 dengan judul skripsi “**Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Dengan Koin Game Shopee Tanam Pada E-Commerce Shopee**”, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pembimbing I

Dr. Dedisyah Putra, Lc., M. A
NIP. 199003302019031010

Pembimbing II

H. Martun Nasution Lc., MA
NIDN. 2103017001

STAIN MADINA

LEMBAR PENGESAHAN MUNAQASAH

Skripsi ini berjudul : " TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI DENGAN KOIN GAME SHOPEE TANAM PADA E-COMMERCE SHOPEE". a.n Laylan Azizah, NIM : 19-02-0017. Telah dimunaqasahkan dalam sidang munaqasah Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal pada tanggal 26 Agustus 2023.

Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah.

Panyabungan, 26 Agustus 2023
Panitia Sidang Munaqasah skripsi
Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri
Mandailing Natal

Ketua


Dr. Haddad Ulum Harahap, M.A
NIP. 196408121998031992

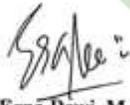
Sekretaris


H. Martua Nasution, Lc., M.A
NIDN. 2103017001

Anggota penguji :


1.) Dr. Haddad Ulum Harahap, M.A
NIP. 196408121998031992


2.) H. Martua Nasution, Lc., M.A
NIDN. 2103017001


3.) Erna Dewi, M.A
NIP.19870809201932005


4.) Akhyar, M.H
NIP.199005202019031048

Mengetahui
Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal


Prof. Dr. H. Sumpor Mulia Harahap, M. Ag
NIP. 197203132003121002



LEMBAR NOTA DINAS

Panyabungan, Agustus 2023

Lamp :
Hal : Skripsi a. n
Laylun Azizah

Kepada Yth,
Bapak Ketua STAIN Madina
di Panyabungan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperluanya terhadap skripsi a. n Laylun Azizah, NIM 19020017 dengan judul skripsi "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Dengan Koin Game Shopee Tanam Pada E-Commerce Shopee".

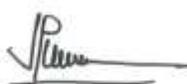
Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum (S. H) pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Untuk itu dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya dari bapak kami ucapkan terima kasih.

Pembimbing I

Dr. Dedisyah Putra, Lc., M. A
NIP. 199003302019031010

Pembimbing II


H. Martua Nasution Lc., M.A
NIDN. 2103017001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Laylun Azizah
Nim : 19020017
Tempat/Tgl. Lahir : Kotanopan, 28 September 2001
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Kotanopan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang berjudul " Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Dengan Koin *Game* Shopee Tanam Pada E-Commerce Shopee ". Adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 24 Agustus 2023



Laylun Azizah
NIM : 19020017

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanurrahim

Assalamu'alaikumwarahmatullahiwabarakotuh

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Dengan Koin *Game* Shope Tanam Pada E-Commerce Shopee" tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menggali informasi tentang transaksi dengan koin *game* shopee tanam sekaligus mengkaji tinjauan hukum Islam tentang transaksi tersebut.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak Dr. H. Sumper Mulia selaku ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA) beserta wakil-wakil ketua, Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh ciptas akademik STAIN MADINA yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis selama dalam perkuliahan.
2. Bapak Asrul Hamid, M. H. I selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah
3. Bapak Dr. Dedisyah Putra, Lc., M.A dan Bapak H. Martua Nasution, Lc., M.A ,selaku pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu dan tenaga nya dalam memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama bimbingan dalam penulisan skripsi ini, semoga Allah memberikan balasan atas segala kebaikannya.

4. Bapak Akhyar, M. H selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
5. Orang Tua tercinta, Alm Bapak Taufiq M. Nasution dan Ibu Sadariah yang tiada henti mendoakan, menyayangi, mendukung, dan memotivasi sebagai pengiring langkah-langkah penulis.
6. Kakak Asrita, Siti, Abidah, dan abang Hamzah, Amir, Andri dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan memberi semangat kepada penulis.
7. Sahabat dan teman-teman di STAIN MADINA khususnya jurusan Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2019, yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat seperjuanganku, Aisyah Nur, Riska Hayati, dan Eli Wahyuni yang senantiasa mengiringi dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan pada penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikumwarahmatullahiwarakatuh

Panyabungan, 23 Agustus 2023

Penulis,


LAYLUN AZIZAH

DAFTAR ISI

SAMPUL HALAMAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR NOTA DINAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI i

DAFTAR GAMBAR iii

ABSTRAK iv

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 8

E. Penelitian yang Relevan 9

F. Penjelasan Istilah 11

G. Sistematika Pembahasan 15

BAB II PEMBAHASAN

A. Konsep Dasar Jual Beli dalam Hukum Islam

1. Pengertian Jual Beli 16

2. Landasan Jual Beli 17

3. Rukun Jual Beli 18

4. Macam-macam jual Beli 20

B. Transaksi Melalui Media Elektronik di Aplikasi Shopee	
1. Pengertian Transaksi Melalui Media Elektronik (E-Commerce)	24
2. Pengertian Aplikasi Shopee	26
3. Pengertian Koin Shopee	27
4. Game Shopee Tanam	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan sifat Penelitian	29
B. Pendekatan Penelitian	30
C. Sumber Data	31
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Analisis Data	32
F. Teknik Uji Keabsahan Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Praktik Penggunaan Koin Game Shopee Tanam Pada E-Commerce Shopee	34
B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Dengan Koin Game Shopee Tanam Pada E-Commerce Shopee	48

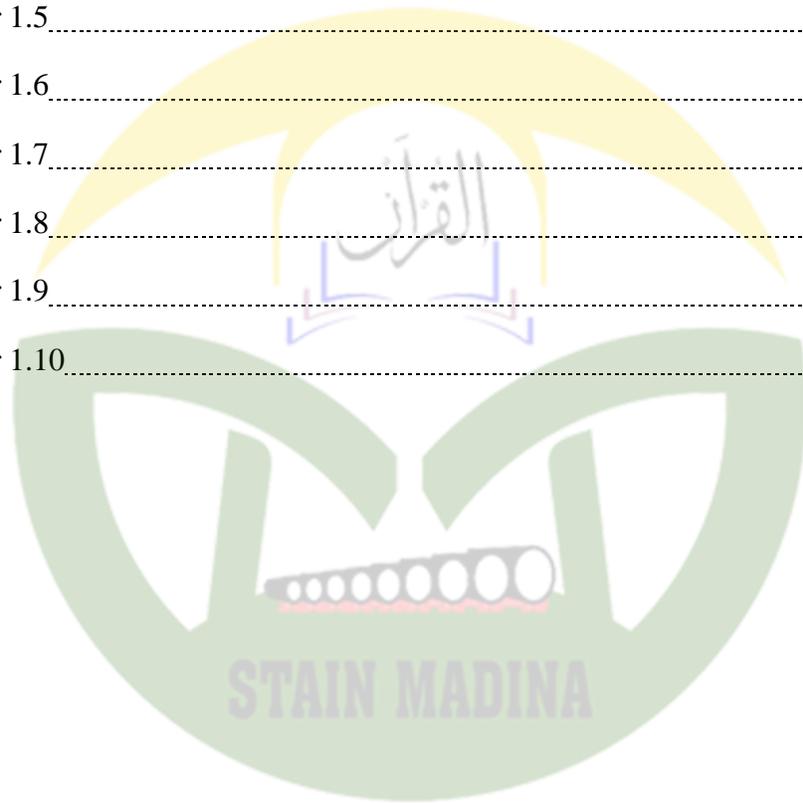
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	
B. Saran	

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	35
Gambar 1.2	36
Gambar 1.3	36
Gambar 1.4	36
Gambar 1.5	37
Gambar 1.6	38
Gambar 1.7	38
Gambar 1.8	39
Gambar 1.9	42
Gambar 1.10	47



ABSTRAK

Laylun Azizah, NIM : 19-0200-17. Dengan judul penelitian “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi dengan Koin Game Shopee Tanam Pada E-Commerce Shopee”.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah mengkaji bagaimana pandangan terhadap transaksi dengan koin game shopee tanam. Jual beli harus sesuai dengan syariat agar jual beli yang dilakukan sah. Rasulullah melarang umatnya melakukan jual beli yang berlandaskan penipuan. Pada zaman sekarang dimana dunia sedang berkembang khususnya dibidang *elektronik* yang disebut dengan transaksi *e-commerce*. Yaitu praktik transaksi dengan menggunakan koin hasil *game* shopee tanam pada *e-commerce* shopee yang dapat digunakan dalam transaksi dalam *e-commerce* shopee. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana praktik penggunaan koin game shopee tanam pada *e-commerce* shopee dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dengan koin game shopee tanam pada *e-commerce* shopee.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pustaka, dengan menggunakan metode kualitatif, berifat deskriptif analitis, dengan menggunakan pendekatan nomatif, teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi, sumber data yang digunakan, sumber data primer (al-Qur'an dan as-Sunnah), sumber data sekunder berupa buku, jurnal, dan artikel yang sehubungan dengan transaksi jual beli menggunakan koin hasil *game*.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa jual beli adalah halal, hukum dari transaksi layanan koin *game* shopee tanam pada jual beli *online* yaitu sah, karena rukun dan syarat nya sudah terpenuhi. Akan tetapi hasil koin yang di dapat dari *game* shopee tanam ada yang di haramkan oleh syar'i karena terdapat unsur ketidak jelasan (*gharar*) dan *dharar*.

Kata Kunci : Jual-beli, *E-commerce*, Koin *game* Shopee Tanam

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

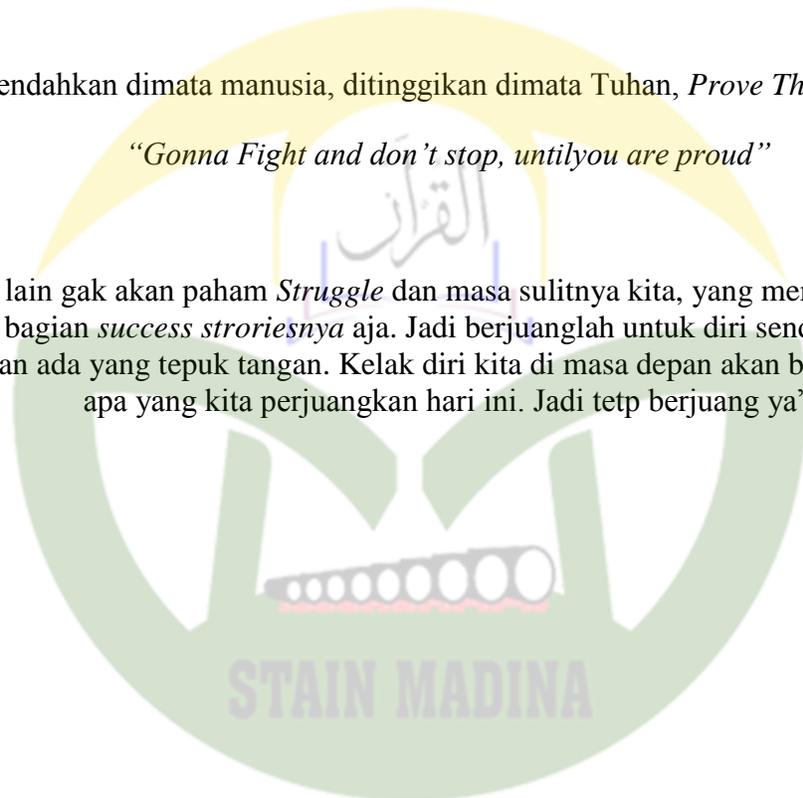
“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah, 94:5-6)

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, Prove Them Wrong”

“Gonna Fight and don't stop, until you are proud”

“Orang lain gak akan paham *Struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success storiesnya* aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetp berjuang ya”



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman saat ini sangatlah pesat terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, siapapun dapat mengakses dan menggunakan berbagai layanan *internet* yang sudah tersedia sedemikian canggihnya. Di era digital seperti sekarang ini, memiliki bisnis *Online* menjadi salah satu hal yang sangat menguntungkan. Ketika teknologi informasi dijadikan sebagai media bisnis yang efektif oleh masyarakat modern, konsep pihak yang bertransaksi juga menjangkau kepada segala hal, seperti mesin, kartu, kertas, atau alat transaksi lainnya.¹

Setelah masyarakat mengenal sistem transaksi secara *online*, maka tingkat penggunaan layanan jual beli *online* semakin meningkat. Hal tersebut yang membuat segmen bisnis *online* kini meningkat drastis. Transaksi *online* melalui *e-commerce* menjadi suatu layanan yang sangat diminati, *e-commerce* merupakan suatu media *online* berbasis internet (*web based*) yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan bisnis dan transaksi jual beli.²

Istilah *E-commerce* mulai dikenal pada awal abad 21, namun mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring berkembangnya teknologi telepon genggam, fitur aplikasi media sosial, *chat* dan sejenisnya serta murahnya biaya koneksi jaringan

¹ Hurriyah Badriyah, *Rahasia Sukses Besar Bisnis Online Tanpa Modal*, (Jakarta : Kunci Komunikasi, 2014), hlm. 3

² Irsa Egi Lestari, *Penggunaan koin shopee dalam jual beli salam di shopee*, (Jurnal Islamic Vol 9. No. 1) UIN Sunan Ampel, hlm.71

internet. Pola komunikasi yang sebelumnya terbatas pada telepon, telegram, Koran, pos, dan majalah. Kini merambah pernyataan-pernyataan yang dikemas secara baik dan sempurna melalui *website*.³

E-Commerce merupakan sebuah pasar *virtual* (nyata) dimana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi. *E-Commerce* sebenarnya mempunyai fungsi yang sama dengan sebuah pasar pada umumnya, hanya saja *e-commerce* ini lebih termodifikasi dengan menggunakan bantuan jaringan internet dalam mendukung sebuah pasar agar dapat dilakukan secara efisien. *E-commerce* menyediakan *update* informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli yang berbeda-beda.

Dalam konsep islam, pembahasan mengenai *e-commerce* ini masih pada lingkup kajian muamalah yang berkaitan dengan transaksi dan akad . Jika mengutip kaidah fiqih , kita mendapatkan bahwa :

الأَصْلُ فِي الشُّرُوطِ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْحِلُّ وَالْإِبَاحَةُ إِلَّا بِدَلِيلٍ.

Artinya :*pada dasarnya suatu transaksi (urusan sosial) itu hukum nya boleh/mubah sampai ada dalil yang mengaharamkannya.*

Salah satu *e-commerce* yang sangat diminati saat ini di kalangan remaja hingga dewasa adalah *Shopee.co.id*. *Shopee* merupakan sebuah aplikasi *mobile*, aplikasi ini merupakan media belanja *online* yang berbasis *mobile*. Sebagai *marketplace* *Shopee* menjadi yang terunggul saat ini dengan menyediakan semua produk mulai dari

³ Muhammad Yasir Yusuf, Faridh Fathony Ashal dan Mulkan Fadhli, *Tata Niaga Islam Berbasis Digital*, (Banda Aceh : Bappeda Aceh, Juli 2019), hlm. 1

kebutuhan pokok hingga kebutuhan gaya hidup. Sehingga orang-orang dapat dengan mudah menggunakannya seperti berbelanja, maupun berjualan langsung di ponselnya. *Platform* ini menawarkan berbagai macam produk yang sangat bagus, dilengkapi dengan metode pembayaran yang aman, sampai layanan pengiriman yang terintegrasi dan *fitur* sosial yang inovatif untuk menjadikan jual-beli menjadi lebih menyenangkan, aman, dan praktis.

Salah satu bentuk pemasaran Shopee yaitu mempunyai cara pemasaran yang kompetitif dan dapat bersaing dengan *e-commerce* lain, dengan manajemen pemasaran yang baik dan dapat di terima oleh semua kalangan. Kelebihan shopee sangat banyak dibandingkan dengan aplikasi *online shopping* lainnya, salah satunya adalah kemudahan dalam *input* gambar produk yang akan dipasarkan. Shopee juga menyediakan *fitur chat* sehingga pembeli bisa berinteraksi langsung dengan penjual, tanpa harus melakukan komunikasi melalui aplikasi *chat* lain seperti *BBM*, *LINE* ataupun *WA*. Shopee juga memberikan promo gratis ongkos kirim, *Flashsale* , potongan harga, adanya *games* yang dapat menghasilkan koin emas yang biasa disebut dengan “koin shopee”, serta berbagai promo menarik lainnya.⁴

Salah satu dari berbagai *fitur* yang dimiliki shopee adalah koin emas atau koin Shopee yang dapat dimanfaatkan oleh pembeli sebagai potongan harga saat melakukan transaksi pembelian. Hitungan harga koin yaitu 1 koin sama dengan Rp. 1. Kemudian koin shopee didapatkan dengan berbagai cara, seperti *games*, *check in* setiap hari, penilaian produk saat selesai menerima barang, promo *cashback*, dan lain

⁴ Irsa Egi Lestari.op.cit hlm. 71

sebagainya. *Games* yang ditawarkan Shopee untuk mendapatkan koin Shopee pun sangat beragam, seperti Shopee Tanam, Shopee Capit, Shopee *Candy*, Shopee Tebak Kata, Shopee *Bubble*, Shopee *Lucky Prize* dan Shopee *Pets*.

Shopee tanam adalah fitur *game* yang di luncurkan oleh Shopee dengan misi menyiram tanaman hingga panen koin. Untuk pemain pemula *game* shopee tanam, pemain ditawarkan varian bibit pohon yang akan di tanam baik gratis maupun berbayar, untuk jenis bibit berbayar ini bisa dilakukan dengan pembelian lewat *shopee pay* antar bank dengan tawaran harga Rp.5000 mendapat 4.350 koin, Rp. 10.000 mendapat 9000 koin dan pembelian Rp. 25.000 mendapat 22.500 koin. dan jika memilih jenis bibit pohon gratis bisa langsung menanam bibit tersebut. Jenis pohon berbayar yaitu pohon tabungan dan pohon misteri, untuk jenis pohon gratis adalah pohon uang belanja, dan pohon voucher *cashback*.

Dalam penelitian kali ini akan fokus dengan *game* shopee tanam pada pohon uang belanja 100 ribu, dan pohon tabungan. Pohon uang belanja merupakan pohon yang disediakan secara gratis dalam *game* shopee tanam untuk dirawat dan disiram hingga dapat dipanen. Jenis pohon uang belanja 100 ribu ini nyatanya setelah dipanen hanya mendapat 60-100 koin saja, tentu koin ini tidak mencapai hadiah yang ditawarkan sebelumnya, berarti Koin yang di dapat dari pohon ini hanya 60-80 rupiah saja.

Sedangkan Pohon tabungan adalah jenis pohon dari *game* shopee tanam dimana kita harus membeli pohon dengan koin. Yaitu dengan menggunakan koin yang telah dibeli sebelumnya. Dalam pohon tabungan ada berbagai varian harga pohon. Mulai

dari harga 100 sampai 2000 koin. Keuntungan yang didapat pemain juga bervariasi tergantung dari pohon yang dibeli. Pohon dengan harga 100 akan mendapat hasil panen 200, pohon dengan harga 500 koin akan mendapat hasil panen 1000 koin, pohon dengan harga 2000 koin akan mendapat hasil panen 6000 koin. Sangat jelas perbedaan antara pohon uang belanja dengan pohon tabungan.

Perbedaan antara pohon uang belanja dan pohon tabungan sangat mencolok meskipun pada *game* yang sama. Perbedaan yang pertama, dimana untuk menanam pohon uang belanja tak perlu membeli pohon, sedangkan untuk menanam pohon tabungan pemain perlu membeli pohon lebih dahulu. Yang kedua, hasil panen yang akan didapat ketika menanam pohon uang belanja tidak pasti dan dengan untung-untungan, sedangkan hasil panen yang didapat dari pohon tabungan sudah pasti sesuai dengan harga pohon yang dibeli dengan mendapatkan untung koin sejumlah yang telah di tentukan, tetapi kuota yang dikeluarkan serta jumlah air yang dibutuhkan juga sangat banyak, hingga kita perlu membeli air di toko persediaan air pada *game* tersebut. Koin hasil dari *game* shopee tanam dapat digunakan untuk membeli produk-produk yang di jual tanpa terkecuali sebagai potongan biaya sebesar 25% tidak bisa 100% dari harga barang.

Game ini ditemukan ketidakjelasan antara hasil dengan usaha yang telah kita lakukan. Sebagaimana dalam sistem jual terdapat unsur memakan harta orang lain dengan cara batil adalah salah . Padahal Allah melarang memakan harta orang lain dengan cara *batil* sebagaimana tersebut dalam firmanNya :

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا أَمْوَاتًا كَلُوا الْكُفْرَ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ
 إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (٢٩)

Artinya ‘Hai orang-orang yang beriman janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan yang batil, kecuali dengan cara perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu (Q.S an-Nisa ayat 29).⁵

Dalam fiqh muamalah telah dijelaskan tatacara bertransaksi, syarat, rukun dalam bertransaksi dan transaksi yang dilarang (haram) dan juga unsur-unsur yang membatalkan transaksi. Transaksi yang tidak diperbolehkan yaitu transaksi yang terdapat larangan didalamnya. Beberapa transaksi yang dilarang dalam islam adalah transaksi yang didalamnya terdapat riba, *gharar*, *dharar*, *jahalah*, dan *maysir*.⁶

Larangan terhadap transaksi *gharar* telah disepakati oleh para ulama tentang keharamannya, sebagaimana diriwayatkan oleh Abu Hurairah:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ [رواه مسلم]

“Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wasalam melarang jual beli dengan cara *al-hashah* (yaitu: jual beli dengan melempar kerikil) dan cara lain yang mengandung unsur *gharar* (spekulatif)” [HR. Muslim].

Larangan berbuat merugikan *dharar* dijelaskan dalam dasar kaidah yang diambil dari hadits riwayat Imam Malik dalam *Al-Muwaththa’*, al-Hakim dalam *al-Mustadrak*, Ibn Majah dan al-Baihaqi yakni:

⁵ H. Mahmud Junus . *Tarjamah Al-Karim* (Bandung : PT. Al- Ma’arif), hlm. 76

⁶ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007), hlm. 105

Artinya : “Jangan membahayakan diri dan orang lain”

Dilarang melakukan perbuatan yang membahayakan atau merugikan diri dan orang lain. Dengan bermain pohon koin bisa merugikan diri sendiri ketika koin yang didapatkan sedikit dan tidak sebanding dengan usaha dan kuota yang telah dilakukan. Pemain *game* Shopee Tanam pohon koin akan mendapatkan koin setelah memainkannya dengan jumlah yang berbeda walaupun dengan usaha, waktu dan kuota yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai praktik transaksi *online* dengan menggunakan koin shopee dari hasil *game* shopee tanam. Meninjau dari akad, syarat dan pelaksanaannya, apakah sudah sesuai dengan pandangan hukum Islam atau belum. Sehingga bentuk transaksi melalui koin *game* shopee tanam mendapat status yang sesuai dengan hukum Islam. Sehingga mendorong penulis untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Dengan Koin *Game* Shopee Tanam Pada *E-Commerce* Shopee”**.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengetahui latar belakang masalah, maka penyusun menetapkan masalah yang ingin di jawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana praktik penggunaan koin *game* Shopee tanam pada *e-Commerce* shopee ?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dengan koin *game* shopee tanam pada *e-Commerce* shopee ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Umum

Secara umum untuk menggali informasi tentang transaksi dengan koin *game* shopee tanam sekaligus mengkaji tinjauan hukum Islam tentang transaksi tersebut.

2. Secara Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

- a) Mengetahui praktek penggunaan dengan koin *game* shopee tanam pada *e-Commerce* shopee ;
- b) Mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dengan koin *game* shopee tanam pada *e-Commerce* shopee .

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap, penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam bentuk pengayaan wacana pemikiran tentang kajian hukum Islam.

2. Manfaat Praktis

Sementara secara praktis peneliti berharap, penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pengguna aplikasi shopee tentang pemahaman dan pengetahuan mengenai penggunaan koin *game* shopee tanam dalam jual beli di shopee.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk menghasilkan penelitian yang baik dan sempurna, untuk itu penulis mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi. Di beberapa tulisan yang telah saat ini ada beberapa penelitian ilmiah yang berkaitan dengan transaksi dengan koin hasil *game* pada *e-commerce* dalam tinjauan hukum Islam, sebagai pembanding diantaranya :

1. Penelitian oleh Latifah Ramayani Nst. Sekolah Tinggi Agama Islam Mandailing Natal, tahun 2016. Penelitian berjudul *Bisnis Online (E-Commerce) dalam Perspektif Hukum Islam*. Berdasarkan hasil penelitiannya, diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan bisnis melalui internet yang dikenal dengan istilah e-Commerce dapat mengefesienkan dan mengefektifkan waktu, sehingga seseorang dengan mudah bertransaksi dimanapun dan kapanpun. Transaksi online diperbolehkan menurut Islam selama tidak mengandung unsur-unsur yang dapat merusaknya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama mengkaji tentang transaksi *online* melalui bisnis *online* (e-Commere), perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan peneliti ini lebih umum, yaitu hanya mengkaji bagaimana hukum bertransaksi melalui bisnis *online* (e-Commere) atau sudah pasti dengan uang tunai (*cash*) , sedangkan penelitian peneliti lebih khusus yaitu transaksi *online* melalui koin hasil *game*.

2. Penelitian oleh Irsa Egi Lestari, UIN Sunan Ampel Surabaya, tahun 2019 , penelitian berjudul “*Penggunaan Koin Shopee Dalam Jual Beli Salam di Shopee*”. Berdasarkan hasil penelitiannya, diperoleh bahwa penggunaan koin shopee adalah

halal. Koin shopee dapat dimanfaatkan sebagai diskon atau potongan harga sehingga koin shopee dapat mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengkaji bagaimana hukum penggunaan koin di *e-commerce* shopee. Perbedaannya yaitu penelitian ini secara luas membahas hasil koin yang didapat dari berbagai cara di shopee. Sedangkan penelitian peneliti secara sempit yaitu berfokus pada hasil koin yang di dapat dari hasil *game*.

3. Penelitian oleh Maya Dwi Citra Lestari, UIN Raden Intan Lampung, tahun 2022. Penelitian berjudul "*Penggunaan Koin Game Shopee Capit dalam Jual beli di Shopee Perspektif Hukum Islam*". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan koin shopee dalam jual beli di shopee diperbolehkan karena nilai besar 1 koin shopee sama dengan 1 rupiah. Tetapi penggunaan koin shopee yang diperoleh dari hasil bermain *game* shopee capit, tidak diperbolehkan, karena dalam cara perolehan koin shopee terdapat unsur *gharar* dan *maysir*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah Mengkaji bagaimana hukum bertransaksi menggunakan koin *game* Shopee, perbedaannya terletak pada *game* yang dikaji dan juga tempat penelitian.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menyamakan persepsi terhadap makna, maka perlu dijelaskan beberapa kata yang dianggap penting. Beberapa kata tersebut diantaranya :

1. Hukum Islam adalah hukum yang bersumber dan menjadi bagian agama Islam.

Penerapan hukum Islam adalah dari ajaran Islam yang berpusat pada keimanan. Jadi yang dimaksud tujuan hukum Islam adalah kemaslahatan hidup manusia, baik rohani ataupun jasmani, individual dan sosial, dan bagaimana hukum dalam berjual beli yang sah dalam Islam. Hukum Islam hadir sebagai penengah karena hukum Islam disusun berdasarkan pada sumber hukum. Adapun sumber hukum Islam mengacu sebagai berikut :

a. Al-Qur'an

Sumber hukum Islam yang pertama adalah al-Qur'an, sebuah kitab suci umat muslim yang diturunkan kepada nabi terakhir yaitu nabi Muhammad SAW melalui malaikat jibril. Al-Qur'an memuat kandungan-kandungan yang berisi perintah, larangan, anjuran, kisah, ketentuan, hikmah, dan sebagainya. Al-Qur'an menjelaskan secara rinci bagaimana seharusnya manusia menjalani kehidupannya agar terciptanya masyarakat yang berakhlak mulia. Maka itulah ayat-ayat al-Qur'an menjadi landasan utama untuk menetapkan suatu syariat.⁷

⁷Iryani Eva, *Jurnal Ilmiah, Hukum Islam, Demokrasi, Hak Asasi Manusia*, No, 2 Vol, 17, Tahun 2017, hlm. 24

b. Hadist

Sumber hukum Islam kedua adalah hadist yakni segala sesuatu yang berlandaskan pada Rasulullah SAW. Baik berupa perkataan, perilaku, diamnya beliau. Di dalam hadist ini terkandung aturan-aturan yang merinci segala aturan yang masih *global* dalam al-Qur'an. Kata hadist mengalami perluasan makna sehingga disinonimkan dengan sunnah. Maka dapat berarti segala perkataan, maupun persetujuan dari Rasulullah SAW yang dijadikan ketentuan ataupun hukum Islam.

c. Ijma'

Kesepakatan seluruh ulama *mujtahid* pada suatu masa setelah zaman Rasulullah SAW atas sebuah perkara dalam agama, dan ijma' dapat dipertanggungjawabkan adalah yang terjadi di zaman sahabat, *tabiin* (atau setelah sahabat), *tabi'it tabiin* (setelah tabiin). Karena setelah zaman mereka para ulama telah terpancar dari jumlahnya banyak, dan perselisihan semakin banyak, menghormati orang non muslim dan banyak lagi. Sehingga tidak dapat dipastikan semua ulama telah bersepakat.

d. Qiyas

Sumber hukum islam yang ke -empat setelah al-Qur'an , Hadist, dan Ijma' adalah Qiyas. Qiyas berarti menjelaskan sesuatu yang tidak ada dalil *nashnya*, dalam al-Qur'an dan hadis dengan cara membandingkan sesuatu yang serupa dengan sesuatu yang hendak diketahui hukumnya tersebut.

Artinya jika suatu *nash* telah menunjukkan hukum mengenai suatu kasus dalam agama Islam dan telah diketahui melalui salah satu metode untuk mengetahui permasalahan hukum tersebut, kemudian ada kasus lainnya yang sama dengan kasus yang ada *nashnya* itu dalam suatu hal itu juga, maka hukum kasus itu disamakan dengan hukum kasus yang ada *nashnya* tersebut.⁸

2. Jual beli adalah menukar benda atau barang yang mempunyai nilai cara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati. Dalam agama Islam terdapat beberapa dasar hukum jual beli diantaranya QS al-Baqarah 275 yang menyebutkan “ dan Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”. Perkembangan teknologi juga membuat transaksi dagang tidak hanya terjadi dipasar melainkan sudah melalui internet maupun *online*. Hukum jual beli *online* ini boleh sama seperti jual beli secara *offline* atau langsung bertemunya si penjual dan si pembeli. Dan ketentuannya sama seperti pada ketentuan syarat sah nya.⁹
3. *E-Commerce* merupakan sebuah pasar *virtual* (nyata) dimana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi. *E-commerce* sebenarnya mempunyai fungsi yang sama dengan sebuah pasar pada umumnya, hanya saja *e-commerce* ini lebih termodifikasi dengan menggunakan

⁸Iryani Eva, *Jurnal Ilmiah, Hukum Islam, Demokrasi, Hak Asasi Manusia*, No, 2 Vol, 17, Tahun 2017, hlm. 28

⁹ Aulia Mutiah, *Hukum Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 2017), hlm. 14

bantuan jaringan internet dalam mendukung sebuah pasar agar dapat dilakukan secara efisien. *E-commerce* menyediakan *update* informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli yang berbeda-beda.

4. *Game Online* adalah sebuah jenis *game* yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan *internet*. Biasanya *game online* ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*. Atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tersebut. Fokus penelitian ini adalah transaksi dengan koin hasil *game* shopee tanam pada *e-Commerce* shopee.¹⁰

¹⁰ [https://www. Artikel bahasa.com](https://www.artikelbahasa.com). *Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Defenisinya Menurut KBBI*, diakses tanggal 01 Desember 2022.

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih terarahnya penulisan proposal ini, maka penulis membuat sistematika penulisan dengan membagikan ketiga bab, dalam setiap bab dibagi pula kepada sub-bab. Yaitu sebagai berikut :

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, penjelasan istilah dan sistematika penulisan.

Bab II membahas tentang landasan teori, yaitu terdiri dari jual beli dalam konsep hukum Islam mulai dari landasan jual beli, pengertian jual beli, macam-macam jual beli, dan rukun jual beli, selanjutnya jual beli dalam konsep *Online* salam, mulai dari pengertian jual beli salam, dasar hukum salam, macam-macam salam dan rukun salam, dan terakhir membahas transaksi melalui media elektronik di shopee, pengertian shopee, koin shopee dan *game* shopee tanam.

BAB III Membahas tentang metodologi penelitian, jenis penelitian, dan sifat penelitian, pendekatan penelitian, Sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data dan teknik uji keabsahan data.

hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB IV Merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan, dimulai dari praktik penggunaan koin *game* shopee tanam pada e-Commerce shopee dan selanjutnya tentang tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dengan koin *game* shopee tanam pada e-commerce shopee.

BAB V Merupakan kesimpulan dari pembahasan mengenai tinjauan hukum Islam terhadap transaksi dengan koin *game* shopee tanam pada e-commerce shopee dan selanjutnya berisi saran penulis.

