

**ANALISIS DAMPAK TRANSAKSI JUAL BELI CHIP GAME ONLINE
HIGGS DOMINO TERHADAP PARA USER GAMER (STUDI KASUS
DESA SUKOWONO KECAMATAN PUJER
KABUPATEN BONDOWOSO)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas ekonomi Dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi Islam
Program Studi Ekonomi Syariah



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh:

Rizal Khoirul Umam
NIM : E20182305

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
JUNI 2023**

**ANALISIS DAMPAK TRANSAKSI JUAL BELI CHIP GAME ONLINE
HIGGS DOMINO TERHADAP PARA USER GAMER (STUDI KASUS
DESA SUKOWONO KECAMATAN PUJER KABUPATEN
BONDOWOSO)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi Islam
Program Studi Ekonomi Syariah

Oleh:

Rizal Khoirul Umam
NIM : E20182305

Disetujui Pembimbing



Muhammad Saiful Anam, M.Ag.
NIP. 197111142003121002

Acc
14/123
06

**ANALISIS DAMPAK TRANSAKSI JUAL BELI CHIP GAME ONLINE
HIGGS DOMINO TERHADAP PARA USER GAMER (STUDI KASUS
MASYARAKAT DESA SUKOWONO KECAMATAN PUJER
KABUPATEN BONDOWOSO)**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas ekonomi Dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi Islam
Program Studi Ekonomi Syariah

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua

Toton Fanshurna, M.E.I.
NIP. 198112242011011008

Sekretaris

Hikmatul Hasanah, S.E.I., M.E
NUP. 201708173

Anggota :

1. Roni Subhan, M.Pd
2. Muhammad Saiful Anam, M.Ag

()
()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam



Dr. Kholid Rifa'i, S.E., M.Si
NIP. 19680807200031001

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلٍ
الشَّيْطَانِ فَأَجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah[434], adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. (QS. Al-Maidah 5:90)*



* Depag RI, Al-Quran dan Terjemah, Surat Al- Maidah ayat 1.

PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan saya kekuatan dan membekali saya dengan ilmu. Dari semua yang telah Allah SWT tetapkan baik itu rencana indah yang Allah SWT siapkan untuk masa depan saya sebagai harapan kesuksesan. Atas karunia serta kemudahan yang Allah SWT berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat saya cintai dan sayangi.

1. Ibu dan Ayah tercinta (Titin Hidayati dan Jufri) yang telah membesarkan serta mendidiku dengan penuh kasih sayang. Menjadi inspirator, motivator, penyemangat serta mendidik tanpa henti dan pengaruh yang baik dalam hidup saya. Sehingga bisa menjalani hidup yang lebih baik dan semoga amal jariyah yang diajarkan kepadaku membuahkan pahala bagimu ibu ayah.
2. Keluarga besar dari ibu dan ayah yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan kuliah dengan baik dan tepat waktu.
3. Segenap guru-guru dari SD sampai Perguruan Tinggi, yang sudah memberikan ilmu kepada saya.
4. Teman-teman seperjuangan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam 2018 yang berjuang bersama dari semester awal hingga tugas akhir kuliah.
5. Sahabat-sahabati seperjuangan PMII (Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia) rayon Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah menemani

suka maupun duka, memberi motivasi, inspirasi dan nasihat serta mewarnai hidup saya.

6. Almamater khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang saya banggakan.

Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan masukan serta motivasi untuk menyelesaikan kuliah dengan baik dan tepat waktu. Dan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.



KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, karunia dan Hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah mengarahkan kita dari dunia Jahiliyah menuju dunia pengetahuan.

Kesuksesan serta keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini bukan tidak ada hambatan, melainkan penulis bekerja keras dan mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Tentunya dengan adanya semangat dan doa serta rasa tanggung jawab dari sebuah tugas yang dilakukan oleh penulis. Namun terselesainya skripsi ini bukan berarti menjadi akhir dari sebuah pencarian ilmu pengetahuan, akan tetapi menjadi Langkah awal dari sebuah proses kehidupan untuk menuju insan yang lebih baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang tiada batas kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan fasilitas memadai selama kami menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. Khamdan Rifa'i, S.E., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan arahan dan bimbingan dalam program perkuliahan yang kami tempuh.

3. Dr. Nikmatul Masruroh, S.H.I., M.E.I. selaku Ketua Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selalu membimbing kami dalam perkuliahan.
4. M.F. Hidayatullah, S.H.I., M.S.I. selaku Koordinator Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang juga selalu memberikan semangat dan membimbing kami dalam perkuliahan.
5. Nur Ika Mauliyah, M.Ak selaku Dosen Penasihat Akademik yang selalu sabar, memberikan semangat dan mendoakan kami supaya segera menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.
6. Muhammad Saiful Anam, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan, motivasi dan bimbingan serta bersedia meluangkan waktunya demi kelancaran proses penulisan penyelesaian skripsi.
7. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan pada kami dan semoga bermanfaat.
8. Kepala perpustakaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan segenap karyawan didalamnya yang telah membantu menyediakan literatur dan referensi yang menunjang teori-teori penelitian ini.

9. Serta semua pihak yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan baik moral maupun material, sehingga terselesaikan skripsi ini.

Penulis hanya berdoa semoga segala kebaikan, bantuan serta partisipasi mereka semua mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Demikian, harapan dari ridho Allah SWT semoga amal baik Bapak, Ibu dan semua pihak yang sudah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang dalam bagi pengembangan khazanah keilmuan kita semua, Aaamiin ya Rabbal Alamiin.

Jember 22 Mei 2023

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Rizal Khoirul Umam, Muhammad Saiful Anam, M.Ag. 2023: Analisis Dampak Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Terhadap Para User Gamer (Studi Kasus Masyarakat Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso)

Kata Kunci: Jual Beli Chip, Transaksi, User Gamer, Game Online Higgs Domino.

Akhir-akhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan Game Online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kalangan masyarakat dan banyaknya game center yang muncul. Inilah yang membuat Game center selalu ramai dikunjungi. Game ini ditujukan untuk semua kalangan dari anak-anak, orang dewasa serta orang tua yang juga memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan yang mendapat penghasilan dari bermain Game.

Fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimana transaksi jual beli chip pada game online Higgs Domino? 2) Bagaimana dampak ekonomi dari Transaksi jual beli Chip Game Online Higgs Domino bagi User Gamer di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk Mengetahui Transaksi Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino Di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso. 2) Untuk Mengetahui Dampak Ekonomi Dari Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Pada User Gamer Di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian lapangan (*Field Research*). Pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Transaksi yang dilakukan pada jual beli chip Game Online Higgs Domino ini tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual dan pembeli, objek yang diperjual belikan maupun dari akadnya. Yang membedakan hanya dari segi transaksinya. Gamer bisa mendapatkan chip dengan beberapa cara. Pertama, membeli chip dari zynga sebagai penyedia resmi chip, Kedua adalah membeli chip dari gamer lain. 2) Dampak Ekonomi dari Transaksi jual beli chip Game Online Higgs Domino Ditinjau dari kepemilikan barang, para gamer tidak memiliki hak dalam hal kepemilikan chip atau menjualnya. Karena sesungguhnya chip tersebut menjadi hak milik resmi zynga sebagai penyedia game dan chip game online akan tetapi berdampak secara ekonomi dimana User Gamer yang sering membeli chip akan kehilangan uangnya saat Chip yang di beli ketika di mainkan kalah atau habis.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah.....	5
F. Sistematika Pembahasan	7

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Kajian Teori	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	54
B. Lokasi Penelitian.....	54

C. Subyek Penelitian.....	55
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56
E. Analisis Data.....	57
F. Keabsahan Data.....	59
G. Tahap-tahap Penelitian.....	59
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Obyek Penelitian	62
B. Penyajian Data dan Analisis.....	64
C. Pembahasan Temuan.....	74
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	76
B. Saran-saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	
2. Matrik Penelitian	
3. Pedoman Wawancara	
4. Surat Izin Penelitian	
5. Surat Selesai Penelitian	
6. Jurnal Kegiatan Penelitian	
7. Surat Selesai Bimbingan	
8. Surat Lulus Plagiasi	
9. Dokumentasi	
10. Biodata Penulis	

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
2.1 Penelitian Terdahulu	21
2.2 Harga pembelian Chip Higgs Domino Island Via Pulsa	52
4.1 Daftar User Gamer Game Online	68



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal
2.1 Screenshot dari Play Store	46
2.2 Screenshot Dari Gambar Higgs Domino	47
2.3 Screenshot Dari Gambar Higgs Domino	48
2.4 Screenshot Dari Gambar Higgs Domino	49
2.5 Screenshot Dari Gambar Higgs Domino	50
2.6 Screenshot Dari Gambar Higgs Domino	51

JIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akhir-akhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan Game Online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di masyarakat dan banyaknya game center yang muncul. Game center itu sendiri tidak seperti halnya di warnet, dimana mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet sendiri, inilah yang membuat Game center selalu ramai dikunjungi.

Game ini ditujukan untuk semua kalangan dari anak-anak, orang dewasa serta orang tua yang juga memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan yang mendapat penghasilan dari bermain Game. Sementara itu, barang yang menjadi objek dalam transaksi jual beli di penelitian ini adalah benda maya yang dinamakan “Chip” dalam Game Online Higgs Domino. Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Walaupun dapat bersosialisasi dalam Game Online dengan pemain lainnya, Game Online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya¹.

Banyak Gamer (sebutan para pemain Game Online) yang diuntungkan dari permainan ini, tidak sedikit yang menjadikannya sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari bermain Game Online, Game Online ini

¹ Mila puspita. *''Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual beli Chip Pada Game Online Higgs Domino''*. (Skripsi: Iain Bengkulu). 3.

telah menjadi lahan bisnis yang menggiurkan bagi beberapa Gamer yang aktif bermain Game Higgs Domino. Prosedurnya, Game ini menyediakan uang atau Chip maya (tidak nyata) untuk bermain dalam Game Higgs Domino.

Semakin sering pemain memainkannya dan menang semakin bertambah pula uang atau Chip yang pemain punya dalam Game tersebut. Namun tidak semua orang beruntung dan mendapatkan kemenangan dalam Game ini. Akhirnya, beberapa orang mencari jalan alternatif untuk mendapatkan Chip dengan mudah dan cepat, yakni dengan membeli Chip kepada orang yang lebih beruntung.

Inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi Chip maya diantara para pengguna. Sebenarnya ada cara yang legal untuk menambah keuntungan mereka. Namun cara yang sulit memaksa pengguna untuk membeli pada sesama pemain yang menawarkan harga yang bersahabat. Melihat dari fenomena ini orang pun mulai memainkan Game ini secara masal. Banyak Gamer yang diuntungkan dari Game ini, tidak sedikit yang menjadikan Game higgs domino menjadi sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari main Game Higgs Domino dengan menjual Chip.

Ada yang menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan Chip dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam semalam.²

Berbagai kepentingan atau alasan yang dipaparkan oleh para pembeli misalnya ambisi permainan saja, hobi atau diperdagangkan kembali. Penjual

² M.Fadli Setiawan, Andi Sudarmin Aziz, Rahmah Muin. *Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Menurut Fiqh Muamalah*. Jurnal Pegguruang Convergence Series. Vol 3 No2. 2021. 1

juga memiliki alasan seperti menjual jasa kemampuan, bisnis secara Online, maupun tambahan penghasilan. meskipun awalnya jenis Game ini dibuat untuk permainan biasa tetapi banyak mengalami perubahan. Berdasarkan fenomena di atas, saya tertarik untuk membahas lebih lanjut dalam bentuk penelitian dengan judul **"Analisis Dampak Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Terhadap Para User Gamer Game Online Higgs Domino (Studi Kasus Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso)"**

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini terarah maka perlu adanya pembatasan masalah yang di teliti. Dalam hal ini penulis hanya meneliti:

1. Bagaimana transaksi jual beli chip pada game online Higgs Domino?
2. Bagaimana dampak ekonomi dari transaksi jual beli chip game online higgs domino bagi user gamer di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui transaksi jual beli Chip pada Game Online Higgs Domino Di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso.
2. Untuk Mengetahui dampak ekonomi dari transaksi jual beli Chip Game online Higgs Domino pada user gamer Di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kalangan akademis kampus sebagai referensi di masa yang akan datang terkait penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan baru untuk penulis, serta dengan adanya penelitian ini sekaligus menambah relasi dengan orang baru, serta menerapkan semua mata kuliah yang di dapat sebelumnya, khususnya pengetahuan tentang dampak transaksi jual beli chip game online.

b. Bagi Civitas Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai koleksi yang bermanfaat bagi para pembaca khususnya mahasiswa baik sebagai pengetahuan maupun sebagai referensi untuk para peneliti selanjutnya.

c. Bagi Masyarakat

1) Untuk mengetahui transaksi jual beli chip game online higgs domino

- 2) Untuk mengetahui dampak dari transaksi jual beli chip higgs domino pada masyarakat pemain game online higgs domino.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah istilah penting yang menjadi titik perhatian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud peneliti

Berikut penjelasan beberapa istilah dalam penelitian kualitatif yaitu:

1. Dampak transaksi

Dampak adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.

Sedangkan transaksi adalah persetujuan jual beli dalam perdagangan antara dua pihak.³

2. jual beli

Menurut hanafiah pengertian jual beli saling menukar harta dengan harta melalui cara tertentu atau tukar menukar sesuatu yang di ingini dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang di ingini dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat.⁴

3. Chip.

Chip adalah sebuah koin (virtual) atau dengan kata lain pengertian uang baik dalam game online maupun offline yang semuanya menggunakan chip sebagai alat pembayaran. Fungsi chip adalah sebagai

³ Sillahi, Purnama Ramadhani, Khairina Tambunan, and Tryana Ramadhany Batubara."Dampak Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Konsumen Sebagai Alat Bertransaksi." *ULIL ALBAB: Jurnal ilmiah Multidisiplin 1.2*, (2022): 122-128.

⁴ Idris, *hadis ekonomi*, (Jakarta: prenadamedia Groub,2019) .157

pengganti uang tunai dalam game online. Chip ini bernilai uang. Dalam perjudian, chip memiliki nilai intrinsik dengan jumlah tertentu untuk digunakan dalam taruhan. Karena chip dianggap sebagai hal yang paling efektif untuk menghindari masalah yang muncul akibat uang tunai.⁵

4. Game Online

Game internet di cirikan sebagai proyek game yang di hubungkan melalui suatu organisasi yang dapat di mainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam kelompok di seluruh dunia dan game yang sebenarnya menampilkan gambar menarik sesuai keinginan. Biasanya game internet diberikan sebagai administrasi tambahan dari koperasi spesialis online atau dapat diperoleh secara langsung melalui kerangka kerja yang diberikan melalui organisasi yang memberikan game tersebut.

Game berbasis web dapat dimainkan secara bersamaan menggunakan PC atau ponsel yang terkait dengan organisasi tertentu.⁶

5. Higgs Domino

Ada banyak sekali game yang ada di virtual reality sekarang ini. Mulai permainan yang sederhana hingga permainan yang membingungkan, kacau, dan dalam hal apapun. Perjudian uang tunai atau chip. Salah satu game yang cukup terkenal saat ini adalah Higgs domino adalah sebuah permainan berbasis android yang di dalamnya terdapat tujuan atau aplikasi yang memberikan permainan yang berbeda, mulai dari

⁵ <http://www.pedalbeach.com> Di akses pada 9 november 2022.

⁶ <https://pelayananpublik.id> Di akses pada 09 November 2022

domino, kartu, fuzle, dan slot, dan spasi yang merupakan cara untuk mengumpulkan tumpukan chip yang di dapat.

Game domino higgs yang terkenal adalah, mulai dari duofu doucai, rejeki nomplok, panda, 5Dragon dan fafafa. Permainan higgs domino menjadi semakin menarik karena permainan higgs domino memberikan fitur isi ulang (top up), sedekah dan pengiriman chip (koinemas). kontribusi chip termasuk member di batasi. Dalam sehari pemain bisa mendapatkan chip kontribusi beberapa kali, masing masing 2 miliar. Dengan asumsi chip bantuan tidak cukup, pemain dapat memanfaatkan sorotan top up.

Pada komponen ini pembelian chip dapat di lakukan melalui supplier dengan cara trading credit.⁷

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I , pendahuluan. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan diakhiri sistematika pembahasan.

Bab II, kajian kepustakaan. Pada bab ini membahas tentang kajian kepustakaan yang didalamnya memuat penelitian terdahulu, pada bagian ini dicantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan

⁷ <https://aceh.tribunnews.com> Diakses pada 09 November 2022

penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu masuk pada kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab III, metode penelitian. Didalamnya memuat tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dilanjutkan dengan tahap-tahap penelitian.

Bab IV, penyajian data. Didalamnya memuat tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, pembahasan temuan.

Bab V, penutup atau kesimpulan dan saran. Didalamnya memuat tentang kesimpulan hasil penelitian beserta saran.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak di lakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan ataupun belum terpublikasikan, dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak di lakukan. Berikut adalah penelitian terdahulu yang dapat penelitian penelitian temukan.

1. Achmad Zaenal Abidin, “Jual Beli Chip Higgs Domino Island Dalam Tinjauan Adz-Dzari’ah”, (2022) Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.⁸

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah pertama; bagaimana praktik jual beli chip higgs domino island di kalangan mahasiswa UIN maulana malik Ibrahim malang? Kedua; bagaimana praktik jual beli chip game higgs domino island yang terjadi di kalangan mahasiswa UIN maulana malik Ibrahim malang dalam tinjauan adz-dzari’ah?

Metode yang di gunakan adalah metode penelitian yuridis empiris karena penelitian ini bertujuan untuk mengamati skema jual beli dan penggunaan chip higgs domino di kalangan mahasiswa UIN maulana malik Ibrahim malang dengan menggunakan pendekatan yuridis sosiologis.

⁸ Achmad Zaenal Abidin, “Jual Beli Chip Higgs Domino Island Dalam Tinjauan Adz-Dzari’ah”, (Skripsi: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

Hasil dari penelitian ini adalah pertama; praktik jual beli chip higgs domino island ditawarkan penjual melalui sosial media dengan harga yang variatif mulai dari Rp.55.000,- sampai dengan Rp.70.000,- per 1B chip kepada pembeli yang memiliki tujuannya sendiri sendiri dalam penggunaan chip. Kedua; transaksi jual beli chip higgs domino island berdasarkan tinjauan adz-dzariah terdapat dua kemungkinan keabsahan hukumnya. Apabila apabila di tinjau dari sadd adz-dzari'ah terdapat dua kemungkinan keabsahan hukumnya.

Apabila di tinjau dari adz-dzari'ah dapat berlaku haram karena mengandung maysir atau perjudian yang menurut mazhab syafi'I game tersebut menjanjikan bonus chip. Sedangkan hokum haram dapat berubah menjadi mubah atau boleh di lakukan transaksi jual beli chip berdasarkan fathu adz-dzari'ah karena tidak menyebabkan pembeli terjerumus pada tindakan maysir atau qimar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah objeknya yang sama sama chip higgs domino island dan transaksi jual beli chip higgs domino island. Sedangkan perbedaanya adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian yudiris empiris sedangkan penelitian yang akan saya teliti menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif.

2. Muhammad Riast Umar Al Hikam ” Tinjauan Yudiris Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island”, (2021) Universitas Hasanuddin Makassar.⁹

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah pertama; bagaimanakah kualifikasi tindak pidana jual beli chip game online higgs domino island dalam perspektif hukum pidana? Kedua; bagaimanakah peranan hukum pidana terhadap tindak pidana jual beli chip game online higgs domino island dalam perkara pidana No. 121/Pid.B/2021/PN Bis?

Metode yang di gunakan adalah metode penelitian normatif dengan menggunakan pendekatan undang-undang dan pendekatan kasus. Jenis dan sumber hukum yang di gunakan yakni bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, serta menggunakan tehnik pengumpulan berupa studi kepustakaan dan studi dokumen yang kemudian di olah secara kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah pertama;

yaitu kualifikasi tindak pidana jual beli chip game online higgs domino island telah di atur di dalam dan di luar KUHP. Perjudian jual beli chip game online higgs domino island di katagorikan sebagai concursus perbuatan berlanjut, di mana perbuatan pertama yaitu mempertaruhkan chip sudah di anggap memenuhi unsur perjudian yang kemudian di lanjut dengan memperjual belikan chip tersebut sebagai bentuk pemenuhan pasal 303 lainnya yaitu dengan sengaja menawarkan kepada khalayak umum untuk bermain judi. Kedua; penerapan hukum pidana terhadap pelaku

⁹ Muhammad Riast Umar Al Hikam ”*Tinjauan Yudiris Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island*”, (Skripsi: Universitas Hasanuddin Makassar, 2021).

tindak pidana jual beli chip game online higgs domino island pada putusan nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bis kurang tepat. Sebaiknya jaksa penuntut umum menggunakan pasal 27 ayat (2) undang-undang informasi dan transaksi elektronik karena lebih sesuai dengan perkembangan zaman.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama membahas dampak dari transaksi jual beli chip game online higgs domino island. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak tindak pidana dari transaksi jual beli chip higgs domino island sedangkan penelitian yang akan saya teliti membahas dampak ekonomi dari transaksi jual beli chip higgs domino island.

3. Rio Ardiansah Suradi, "Jual Beli Akun Domino Menurut Hukum Islam Dan Hukum Positif", (2022) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.¹⁰

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah pertama; bagaimana praktik jual beli akun higgs domino di desa talang gading kecamatan sungai rumbai kabupaten mukomuko? Kedua; bagaimana praktik jual beli akun higgs domino menurut hukum islam dan hukum positif?

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan(field research). Hasil dari penelitian ini adalah pertama; mekanisme transaksi jual beli akun higgs domino di desa talang gading yang umum terjadi di kalangan penjual dan

¹⁰Rio Ardiansah Suradi, "Jual Beli Akun Higgs Domino Menurut Hukum Islam Dan Hukum Positif", (Skripsi: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

pembeli ada dua metode yaitu yang pertama menggunakan perantara sebagai pihak penjual atau pembeli, namun transaksi ini menggunakan metode pesanan dengan uang di bayar terlebih dahulu baru akan di buat jika sudah selesai maka akan di serahkan kepada pembeli berupa id dan password. Kedua langsung bertemu tatap muka antara penjual dan pembeli transaksi di lakukan secara privat atau oleh kedua belah pihak tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan. Kedua; menurut hukum islam jual beli akun higgs domino termasuk ke dalam Ba'i As-sallam dimana pembelian di lakukan melalui metode melalui pesanan dan di bayarkan terlebih dahulu oleh perantara ataupun ataupun tanpa perantara menurut hukum islam terhadap jual beli akun game online higgs domino di katagorikan sebagai jenis jual beli yang tidak sah di karenakan telah terjadi suatu ketetapan yang tidak si serahkan sepenuhnya kepada pembeli.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah sama sama membahas tentang transaksi dan permainan game online higgs domino. Sedangkan perbedaanya adalah dalam penelitian ini yang di jadikan objek adalah akun sdangkan penelitian yang akan di teliti yang menjadi objek adalah chip.

4. Mila Puspita, " Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino", (2021). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.¹¹

¹¹ Mila Puspita, " *Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino* ", (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021).

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah pertama; Bagaimana praktik jual beli chip pada game online higgs domino? Kedua; Apa pandangan hukum islam terhadap jual beli chip pada game online higgs domino tersebut?

Penelitian ini menggunakan metode dengan jenis penelitian lapangan (*Filed Ressearch*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah pertama; Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Kegiatan yang dilakukan dalam melakukan Transaksi jual beli chip Game Online Higgs Domino, diawali dari pemasaran di sosial media online baik itu group facebook, WA, dan Social Media Lainnya. Penjual dapat yang menerangkan dan membujuk pembeli untuk membeli chip Game Online Higgs Domino dengan nominal chip yang dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu jika transaksi sudah disepakati maka pihak pembeli menanyakan lokasi tempat untuk melakukan transaksi atau bisa juga dikatakan COD (*Cash on Delivery*) atau pun melalui Transfer. Kedua; Adapun Menurut Perspektif Hukum Islam dalam melakukan Transaksi Jual Beli chip Game Online Higgs Domino Ijab dan qabul ini sudah jelas.

Karena dengan jelas penjual dapat menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga membeli dalam keadaan sadar. Tetapi Objek yang diperjual tidak memenuhi rukun jual beli. Karena objek mengandung unsur maysir

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah objeknya yakni chip game online higgs domino. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli chip higgs domino sementara penelitian yang akan di teliti membahas tentang dampak dari segi ekonominya.

5. Nugraha Farid Dwi,” Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online”, (2019), Universitas Muhammadiyah Surakarta.¹²

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis transaksi dari jual beli chip poker dalam game poker online di tinjau dari hukum islam.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field Research) untuk mendapatkan informasi secara akurat,actual,dan terpercaya.

Hasil dari penelitian ini adalah; dapat di simpulkan bahwa jual beli chip dalam game poker online ini adalah tidak boleh atau haram. Karena tidak memenuhi rukun dan syari’at sah jual beli yang telah di tentukan dalam al qur’an dan sunnah. Dari segi kepemilikan hak atas barang, kemanfaatan barang yang tidak sesuai dengan tuntunan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah sama sama membahas tentang transaksi jual beli chip. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang hukum dan sunnah

¹² Nugraha Farid Dwi,. “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*”, (SKRPSI: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019)

sementara penelitian yang akan di teliti membahas tentan dampak dari segi ekonominya.

6. Dimas Uzar Ikhwansyah, "Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah", (2018), Iain Tulungagung.¹³

Focus penelitian pada penelitian ini adalah pertama; untuk mengetahui proses transaksi jual beli chip dalam game online indoplay, kedua; untuk mengetahui hukum transaksi jual beli chip dalam game online indoplay menurut fiqh muamalah?

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah library research (penelitian pustaka), yaitu suatu usaha untuk memperoleh data atau informasi yang di perlukan serta menganalisis suatu permasalahan melalui sumber sumber kepustakaan untuk memperoleh dan menelaah teori-teori yang berhubungan dengan topik dan sekaligus di jadikan sebagai landasan teori.

Hasil dari penelitian ini adalah pertama; transaksi jual beli chip dalam game online indoplay di pasarkan di grub facebook dan serah terima chip di lakukan secara COD (cash on delivery) yaitu bertemunya langsung penjual dan pembeli dengan ketentuan tempat melangsungkan serah terima barang yang di sepakati bersama. Kedua; hukum dari transaksi dari jual beli chip dalam game online indoplay yaitu haram untuk di lakukan menurut fiqh muamalah. Karena hukum asal dari objek yang di perjual belikan di dapat dari perbuatan haram yaitu perjudian (maysir). Dan sudah

¹³ Dimas Uzar Ikhwansyah, "Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah", (Skripsi: Iain Tulungagung, 2018).

jelas bahwasanya di haramkan untuk menjual barang atau sesuatu yang di dapat dari perbuatan haram.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah sama sama membahas tentang transaksi jual beli chip, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada objek yang di teliti dimana penelitian ini menggunakan chip game online indoplay sebagai objek sedangkan penelitian yang akan di teliti menggunakan chip game online higgs domino sebagai objeknya.

7. Mulia Meti Uin Raden Intan Lampung, (2020) “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone ”(Studi Kasus Di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat).¹⁴

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah penelitian ini membahas tentang Penukaran Chip Game Online dengan Pulsa handphone.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti ialah sama sama membahas tentang jual beli chip game online.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti mengenai transaksi jual beli koin dengan pulsa Handphone. Sedangkan penelitian yang akan penulis teliti mengenai tentang jual beli Chip pada Game Online Higgs Domino.

¹⁴ Mulia Meti, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone* ”(Studi Kasus Di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat),” (Skripsi: Uin Raden Intan Lampung, 2020)

8. Siti Mimunah IAIN Ponorogo (2018) “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool” (Studi Kasus di Forum Jual Beli Chip 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook).¹⁵

Fokus penelitian Dalam skripsi ini membahas tentang Penukaran Chip Game Online dengan pulsa handphone. Persamaan penelitian terdahulu ini Dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual Beli Chip Game Online.

Perbedaannya adalah dimana penelitian terdahulu ini menggunakan chip pada game online 8 ball pool sebagai objek yang kemudian di tukar dengan pulsa handphone, sedangkan penelitian yang penulis teliti menggunakan chip game online Higgs domino sebagai objek penelitian.

9. Pira Yunida, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu (2020) “Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Menurut Perspektif Ekonomi Syari’ah”.¹⁶

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dua masalah yang di bahas, yaitu: Bagaimana praktik jual beli chip pada game online Higgs Domino. Apa pandangan Ekonomi islam terhadap jual beli chip pada game online higgs domino tersebut.

Hasil penelitian mengungkapkan Bahwa Kegiatan yang dilakukan dalam melakukan Transaksi jual beli Chip Game Online Higgs Domino, diawali dari pemasaran di sosial Media online baik itu group facebook,

¹⁵ Siti Mimunah, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool*” (Studi Kasus di Forum Jual Beli Chip 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook)”, (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2018)

¹⁶ Pira Yunida, “*Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Menurut Perspektif Ekonomi Syariah*”, (Skripsi: Uin Fatmawati Sukarno, 2022).

WA, dan Social Media Lainnya. Penjual dapat yang menerangkan dan membujuk pembeli untuk Membeli chip Game Online Higgs Domino dengan nominal chip yang Dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu jika transaksi sudah Disepakati maka pihak pembeli menanyakan lokasi tempat untuk Melakukan transaksi atau bisa juga dikatakan COD (Cash on Delivery) Atau pun melalui Transfer.

Kemudian penjual baru mengirimkan chip Kepada akun Higgs Domino pembeli. Adapun Menurut Perspektif Ekonomi Islam dalam melakukan Transaksi Jual Beli chip Game Online Higgs Domino Ijab dan qabul ini sudah jelas. Karena dengan jelas Penjual dapat menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga membeli Dalam keadaan sadar. Tetapi objek yang diperjual tidak memenuhi Rukun jual beli. Karena objek mengandung unsur dengan cara berjudi (maysir).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti ialah sama sama menggunakan metode dengan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Perbedaanya adalah penelitian ini membahas tentang pandangan menurut ekonomi islam sedangkan penulis membahas tentang dampak dari permainan game online Higgs domino tersebut pada para pemain game online Higgs domino.

10. Retno Dyah Pekerti dan Eliada Herwiyanti, 2018, “Transaksi Jual Beli Online Dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi’i”, Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi.¹⁷

Fokus masalah dalam penelitian Ini adalah banyak penjual yang menipu pembeli dengan tidak Mengirimkan barangnya, atau mengirim dengan spesifikasi Barang yang berbeda dengan tampilan pada etalase yang Dipajang di toko online. Bukan hanya penjual, pembeli pun Seringkali melakukan kecurangan dengan memesan barang Tetapi tidak melakukan pembayaran. Penelitian ini Menggunakan studi kepustakaan dari berbagai literatur.

Hasil Penelitian ini adalah transaksi jual beli online secara hukum Dilihat dari madzhab Asy-Syafi’i diperbolehkan dengan dasar Jual beliwakalah yang diwakilkan kepada kurir atau delivery Sevice, dengan catatan bahwa kurir atau delivery service Tersebut memiliki surat tugas atau surat kuasa dalam melakukan Penjualannya.

Perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu transaksi jual beli banyak penjuak yang mengirim barang engan spesifikasi barang yang berbeda dengan tampilan pada etalase yang dipajang online. Sedangkan dengan penelitian ini melakukan transaksi jual beli pada barang yang bersifat tidak berwujud. Namun suatu barang yaitu dalam game disebut chip (Koin).

¹⁷ Retno Dyah Pekerti Dan Eliada Herwiyanti, “*Transaksi Jual Beli Online Dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi’i*”, Jurnal: *Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 2018.

Persamaan yaitu sama-sama melakukan transaksi jual beli barang antara barang dengan uang sebagai alat pertukaran dalam melakukan transaksi jual beli tersebut.

Tabel 2.1
Penelitian terdahulu

No.	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Achmad Zaenal Abidin (2022)	Jual Beli Chip Higgs Domino Island Dalam Tinjauan Adz-Dzari'ah	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah objeknya yang sama sama chip higgs domino island dan transaksi jual beli chip higgs domino island.	perbedaanya adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian yudiris empiris sedangkan penelitian yang akan saya teliti menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif.
2	Rio Ardiansah Suradi (2022)	Jual Beli Akun Domino Menurut Hukum Islam Dan Hukum Positif	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti	perbedaanya adalah dalam penelitian ini yang di jadikan objek adalah akun sdangkan penelitian yang akan di teliti yang menjadi objek adalah chip.
3	Muhammad Riast Umar Al Hikam (2021)	Tinjauan Yudiris Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah sama-sama membahas dampak dari transaksi jual beli chip game online higgs domino island	perbedaanya adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak tindak pidana dari transaksi jual beli chip higgs domino island sedangkan penelitian yang akan saya teliti membahas

				dampak ekonomi dari transaksi jual beli chip higgs domino island.
4	Mila Puspita (2021)	Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah objeknya yakni chip game online higgs domino.	perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang pandangan hukum islam terhadap jual beli chip higgs domino sementara penelitian yang akan di teliti membahas tentang dampak dari segi ekonominya.
5	Mulia Meti (2020)	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone ”(Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat)	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti ialah sama sama membahas tentang jual beli chip game online.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti mengenai Transaksi Jual beli koin dengan pulsa Handphone. Sedangkan penelitian yang akan penulis teliti mengenai Tentang jual beli Chip pada Game Online Higgs Domino.
6	Pira Yunida (2020)	Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Menurut Perspektif Ekonomi Syari’ah	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti ialah sama sama menggunakan metode dengan jenis penelitian	perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang pandangan menurut ekonomi Islam sedangkan penulis membahas tentang dampak

			lapangan (Filed Ressearch) dengan pendekatan deskriptif kualitatif.	dari permainan game online Higgs domino tersebut pada para pemain game online Higgs domino.
7	Nugraha Farid Dwi (2019)	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah sama sama membahas tentang transaksi jual beli chip.	perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang hukum dan sunnah sementara penelitian yang akan di teliti membahas tentang dampak dari segi ekonominya.
8	Siti Mimunah (2018)	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool”(Studi Kasus di Forum Jual Beli Chip 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook)	Persamaan penelitian terdahulu ini Dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual Beli Chip Game Online.	Perbedaannya adalah dimana penelitian terdahulu ini menggunakan chip pada game online 8 ball pool sebagai objek yang kemudian di tukar dengan pulsa handphone, sedangkan penelitian yang penulis teliti menggunakan chip game online Higgs domino sebagai objek penelitian.
9	Dimas Uzar Ikhwansyah (2018)	Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah sama sama membahas tentang transaksi	perbedaannya adalah terletak pada objek yang di teliti dimana penelitian ini menggunakan chip game online indoplay sebagai

			jual beli chip.	objek sedangkan penelitian yang akan di teliti menggunakan chip game online higgs domino sebagai objeknya
10	Jurnal Retno Dyah Pekerti dan Eliada Herwiyanti6 (2018)	Transaksi Jual Beli Online Dalam Perspektif Syariah Madzhab AsySyafii	Persamaan yaitu sama-sama melakukan transaksi jual beli Barang antara barang dengan uang sebagai alat pertukaran dalam Melakukan transaksi jual beli tersebut.	Perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu Transaksi jual beli banyak penjual yang mengirim barang dengan Spesifikasi barang yang berbeda dengan tampilan pada etalase Yang dipajang online. Sedangkan dengan penelitian ini Melakukan transaksi jual beli pada barang yang bersifat tidak Berwujud. Namun suatu barang yaitu dalam game disebut chip(Koin).

Sumber data : Diolah

B. Kajian teori

1. Dampak Transaksi

Dampak adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.

Sedangkan transaksi adalah persetujuan jual beli dalam perdagangan antara dua pihak¹⁸

a. Bentuk Bentuk Transaksi

- 1) Penjualan secara tunai maupun kredit kepada pelanggan.
- 2) Menerima pembayaran tunai dari faktur (*invoice*) yang telah jatuh tempo dari pelanggan.
- 3) Membeli aset tetap dari *supplier*.
- 4) Pencatatan penyusutan/depresiasi aset tetap dari waktu ke waktu.
- 5) Membeli persediaan barang dari *supplier*.
- 6) Melakukan investasi di bisnis lain.
- 7) Meminjam uang dari kreditor.
- 8) Membagikan dividen kepada para investor.
- 9) Menjual aset ke pihak ketiga.

b. Jenis Jenis Transaksi

1) Transaksi Internal

Transaksi internal terjadi di mana tidak ada pihak eksternal yang terlibat. Hal ini tidak melibatkan pertukaran antara dua pihak melainkan peristiwa yang dapat diukur secara moneter.

Contoh: Pencatatant teknik penyusutan aset tetap dan realisasi hilangnya aset yang disebabkan oleh kebakaran dan aktivitas ekonomis yang terjadi dalam perusahaan itu sendiri, seperti

¹⁸ Sillahi, Purnama Ramadhani, Khairina Tambunan, and Tryana Ramadhany Batubara.”*Dampak Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Konsumen Sebagai Alat Bertransaksi.*” ULIL ALBAB: Jurnal ilmiah Multidisiplin 1.2, (2022): 122-128.

penggunaan perlengkapan, pemanfaatan gedung beberapa waktu, penggunaan mesin, dan lain-lain.

2) Transaksi Eksternal

Pengertian dari transaksi eksternal adalah jenis di mana bisnis bertukar nilai dengan pihak eksternal. Sebagian besar hal ini dilakukan oleh bisnis apapun. Contohnya termasuk pembelian barang dari *supplier*, penjualan barang ke pelanggan, pembelian aset tetap untuk keperluan bisnis, pembayaran sewa kepada pemilik, pembayaran tagihan gas, listrik atau air, pembayaran gaji kepada karyawan, dll.

3) Transaksi Tunai

Merupakan transaksi di mana uang tunai dibayarkan atau diterima langsung pada saat transaksi terjadi. Misalnya, Anda menjual beberapa produk kepada pelanggan seharga Rp 50ribu dan pelanggan tersebut langsung melakukan pembayaran di saat itu juga. Disebut begitu Anda sudah langsung menerima uang tunai atas barang yang dijual kepada pelanggan Anda. Demikian pula, jika Anda membeli furnitur untuk bisnis Anda, dan Anda langsung membayar sesuai harga dengan cara tunai kepada pemasok. Dalam dunia modern seperti sekarang, transaksi tunai tidak terbatas pada penggunaan uang kertas atau koin untuk melakukan atau menerima pembayaran. Semua kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan kartu debit atau kredit yang dikeluarkan oleh

lembaga keuangan juga dikategorikan sebagai transaksi tunai, begitu pula melalui pembayaran digital seperti melalui Gopay, OVO, Dana, dan lainnya.

4) Transaksi Non Tunai

Jenis transaksi ini tidak terkait dengan apakah uang tunai telah dibayarkan atau akan dibayarkan di masa depan misalnya, jika Perusahaan A membeli mesin dari Perusahaan B dan melihat bahwa mesin itu rusak, pengembaliannya tidak akan memerlukan uang tunai yang dikeluarkan, sehingga termasuk dalam transaksi non-tunai.

5) Transaksi Kredit

Dalam jenis kredit, uang tunai tidak langsung berpindah tangan pada saat transaksi terjadi. dengan kata lain, uang tunai diterima atau dibayarkan di masa mendatang. Misalnya, Anda membeli beberapa barang dagangan dari vendor Anda seharga Rp 10juta. Atas permintaan Anda, vendor Anda setuju untuk menerima pembayaran sebesar Rp 10juta untuk barang yang dijual kepada Anda di bulan berikutnya. Anda mengambil kepemilikan barang dan mengangkutnya ke toko Anda. Hal ini merupakan jenis transaksi kredit karena Anda belum melakukan pembayaran secara tunai langsung pada saat pembelian barang. Demikian pula, Anda menjual beberapa barang kepada pelanggan Anda dan kemudian menerima pembayaran di bulan depan.

Ada tiga jenis transaksi akuntansi berdasarkan tujuannya yaitu bisnis, non-bisnis, dan pribadi, berikut pengertian masing-masing :

- a) Transaksi bisnis. Segala bentuk kegiatan sehari-hari yang membuat bisnis tetap berjalan, seperti penjualan dan pembelian, sewa bangunan, iklan, dan pengeluaran lainnya.
- b) Transaksi non-bisnis. Tidak melibatkan penjualan atau pembelian contohnya seperti donasi dan tanggung jawab sosial.¹⁹
- c) Transaksi pribadi. Dilakukan untuk keperluan pribadi seperti perayaan ulang tahun.

2. Definisi Jual Beli

Secara terminologi fiqh jual beli disebut dengan al-bai' yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal albai' dalam terminologi fiqh terkadang dipakai untuk pengertian lawannya, yaitu lafal al-syira yang berarti membeli. Dengan demikian al-bai' mengandung arti menjual sekaligus membeli atau jual beli. Menurut Hanafiah pengertian jual beli saling menukar harta dengan harta melalui cara tertentu atau tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat.²⁰

Adapun menurut Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah, bahwa jual beli yaitu tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Dan menurut pasal 20 ayat 2

¹⁹ Roliansyah, A. (2022). *Analisis Perbandingan Transaksi Jual Beli Online Di Marketplace Shopee Pada Masa Pandemi Covid 19* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

²⁰ Idris, *Hadis Ekonomi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.157

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, bai' adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang.

a. Jual Beli Dalam Hukum Islam

1) Pengertian Jual Beli

Jual beli atau perdagangan dalam bahasa Arab sering disebut dengan kata al-bay'`u, al-tijarah, atau al-mubdalah.

Jual beli memiliki arti memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau manfaat untuk tempo waktu.selamanya²¹.

2) Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antar sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam al-Qur`an dan sunnah Rasulullah SAW

Adapun salah satu yang di gunakan pada saat bertransaksi dalam penjualan yaitu melalui Online. Kata Online terdiri dari dua kata, yaitu On (Inggris) yang berarti hidup atau didalam, dan Line (Inggris) yang berarti garis, lintasan, saluran atau jaringan. Secara bahasa Online bisa diartikan “didalam jaringan” atau dalam koneksi²². Online adalah keadaan terkoneksi dengan jaringan internet. Online bisa diartikan sebagai keadaan dimana sedang menggunakan jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya

²¹ Abdul Aziz & Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta:Sinar Grafiti Offset, 2010), h 23-24.

²² Ibid., 589.

saling terhubung sehingga dapat saling berkomunikasi. Kegiatan jual beli online saat ini semakin marak, apalagi situs yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli Online ini semakin baik dan beragam. Maka dapat disimpulkan bahwa jual beli Online adalah persetujuan saling mengikat melalui internet antara penjual sebagai pihak yang menjual barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual.

Jual beli secara online menerapkan system jual beli di internet. Tidak ada kontak secara langsung antara penjual dan pembeli. Jual beli dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan menggunakan handphone, komputer, tablet, dan lain-lain.

b. Rukun Jual Beli

Rukun jual beli ada 4 (Empat), yaitu :

- 1) Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli.
- 2) Objek transaksi, yaitu harga dan barang.
- 3) Harga yang disepakati.
- 4) Akad (transaksi), yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak.²³

c. Syarat-Syarat Jual Beli

Adapun syarat-syarat Jual Beli Syarat jual beli dalam islam yang pertama adalah ada penjual dan juga pembeli. Antara penjual dan

²³ Mardani, *fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta:Kencana Pramedia Group,2013),h.101

pembeli tersebut ada syarat syarat tertentu. Syarat dari penjual dan pembeli menurut islam adalah :

- 1) Berakal, yang dimaksud berakal keduanya dapat membedakan mana yang terbaik bagi dirinya. Apabila salah satu pihak tidak berakal maka jual beli tidak sah.
- 2) Transaksi terjadi atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan.
- 3) Keduanya tidak mubadzir.
- 4) Baligh.²⁴

Syarat jual beli yang kedua setelah adanya penjual dan juga pembeli adalah adanya barang dagangan yang diperjual belikan Adapun syarat barang dagangan yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:

- a) Barangnya bersih atau suci. Adapun yang dimaksudkan bersih barangnya yaitu, barang yang diperjual belikan bukan barang haram.
- b) Milik penuh si penjual atau dikuasakan kepadanya. Maksudnya disini adalah orang yang melakukan perjanjian jual beli adalah pemilik barang tersebut atau orang yang telah mendapatkan ijin dari pemilik sah barang yang dijual tersebut.
- c) Mengetahui barangnya dan harganya dengan jelas. Apabila dalam suatu jual beli keadaan barang dan jumlah harganya

²⁴ Dr.Mardani,*fiqh Ekonomi Syariah*,(jakarta:kencana pramedia group,2013),h.101

tidak diketahui, maka perjanjian jual beli itu tidak sah. Sebab bisa jadi perjanjian tersebut mengandung unsur penipuan.

- d) Barang yang di akadkan ditangan. Salah satu syarat dari objek jual beli menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai Akad Jual Beli seperti yang telah disebutkan diatas ialah benda atau objek yang diperjual belikan dapat dimanfaatkan menurut syariat islam artinya benda tersebut bermanfaat untuk diri sendiri juga orang lain. Sementara Game Online sendiri tidak mendatangkan manfaat sesuai syara' baik bagi diri sendiri maupun orang lain, Game Online sendiri hanyalah kegiatan yang membuang-buang waktu, seseorang bisa menjadi lalai dan disisi lain juga dapat menimbulkan mudharat bagi penggunanya sendiri.²⁵

d. Macam macam jual beli

Menurut Syafi'iyah membagi akad jual beli kepada 2 (dua) bagian:

- 1) Jual beli yang shahih, yaitu jual beli yang terpenuhi syarat dan rukunya.
- 2) Jual beli yang fasid, yaitu jual beli yang sebagian rukun dan syaratnya tidak terpenuhi.²⁶

Jual beli yang shahih terbagi menjadi beberapa bagian:

²⁵ Nashr Farid Muhammad Was-Il Dan Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Qawaid Fiqhiyah*, (Jakarta:Amzah,2016), h. 17

²⁶ Ahmad Sarwat,LC.MA, *Fiqh Jual Beli*, (Jakarta: Rumah Fiqh Publishing, 2007), h. 39

- a) Jual beli benda yang kelihatan.
- b) Jual beli benda yang disifati dalam dzimmah (perjanjian). Jual beli ini disebut juga jual beli salam.
- c) Jual beli sharf, yaitu jual beli mata uang (emas atau perak), baik dengan jenis yang sama maupun dengan jenis yang berbeda.

Apabila dari jenis yang sama, maka untuk keabsahannya harus dipenuhi 3 (tiga) syarat:

- 1) Tunai (kontan), tidak boleh diutang.
- 2) Harus diserahkan.
- 3) Harus sama, tidak boleh lebih.

Apabila jenis yang ditukarkannya berbeda, maka syarat yang harus dipenuhi hanya 2 (dua), yaitu tunai dan harus diserahkan (taqabudh).

- 1) Jual beli murabahah, yaitu jual beli dengan harga asal (pembelian) ditambah dengan keuntungan.
- 2) Jual beli isyrak, yaitu jual beli patungan dengan orang lain.
- 3) Jual beli mahathah atau dalam istilah Hanafiah jual beli wadhi'ah, yaitu jual beli di bawah harga pembelian.
- 4) Jual beli tauliyah, yaitu jual beli barang sesuai dengan harga pertama (pembelian), artinya tanpa keuntungan.
- 5) Jual beli binatang dengan binatang, dalam istilah Hanafiah jual beli muqayadhah.
- 6) Jual beli dengan syarat khiyar.

7) Jual beli dengan syarat bebas dari cacat.

Adapun jual beli fasid atau batil, jumlahnya sangat banyak, dan semuanya hukumnya diharamkan oleh syara'. 6, bentuk bentuk jual beli yang terlarang Jual beli yang dilarang dalam islam sangatlah banyak. Dengan kata lain, menurut jumhur ulama' hukum jual beli terbagi menjadi 2 (dua) yaitu jual beli shahib dan fasid. Secara hukum, Islam tidak merinci secara detail mengenai jenis-jenis jual beli yang diperbolehkan. Islam hanya menggaris bawahi norma-norma umum yang harus menjadi pijakan bagi seluruh sistem jual beli. Dengan kata lain, Islam menghalalkan segala macam bentuk jual beli asalkan selama tidak bertentangan dengan norma-norma yang ada. Adapun jual beli yang terlarang yaitu:

1) Jual beli yang terlarang dengan sebab sighat akad kontrak.

- a) Tidak ada kesepakatan Ijab & Kabul.
- b) Jual beli dengan orang yang tidak ada pada majelis.
- c) Jual beli yang belum selesai.

2) Jual beli yang terlarang dengan sebab ma'qud alaih.

- a) Yang dilarang dengan sebab gharar (penipuan) dan jihalah (ketidaktahuan).
- b) Yang dilarang dengan sebab riba.
- c) Yang dilarang dengan sebab merugikan dan penipuan.
- d) Yang dilarang dengan sebab dzatnya haram.
- e) Yang dilarang dengan sebab yang lainnya.

- f) Jual beli yang diharamkan dengan sebab memudaratkan dan penipuan.
- 1) Jual beli najasy, yaitu seseorang melebihkan harga barang tetapi tidak berniat membelinya, hanya untuk menjebak orang lain, atau memuji barang dengan pujian yang palsu supaya laku.
 - 2) Jual beli seseorang atas jual beli saudaranya. Seseorang berkata kepada pembeli ketika saat khiyar (memilih): “Batalkanlah jual beli ini. Saya akan menjual barang saya yang sama kepadamu atau yang lebih bagus dengan harga yang lebih murah atau seseorang berkata pada penjual saat memilih batalkanlah jual beli ini. Saya akan membelinya darimu dengan harga yang lebih mahal atau menawar dengan harga yang tinggi setelah terjadi kesepakatan jual beli”. Jual beli ini adalah batil dan haram karena mengandung mudarat dan mafsadat yang bisa menyebabkan permusuhan dan saling dengki.²⁷
 - 3) Jual beli shafqah (borongan), yaitu jual beli mencakup atau mengabungkan yang halal dengan yang haram, yang diketahui dengan yang tidak diketahui, yang dimiliki dengan yang bukan milik sendiri, yang sah dengan yang fasid dan yang bagus dengan yang jelek;
 - 4) Jual beli ihtikar (menimbun), yaitu membeli apa yang dibutuhkan oleh orang-orang seperti makanan kemudian menimbunnya supaya

²⁷ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), h.43

harganya naik lalu ketika harganya naik. ia menjualnya. Ini adalah penimbunan yang diharamkan.

- 5) Jual beli talaqqi al-jalab atau rukban atau al-sil'a, yaitu sebagian orang keluar untuk mencegat barang sebelum masuk pasar dan sebelum pemilik barang mengetahui harganya, lalu mereka memberitahukan kepada para pemilik barang bahwa harganya jatuh, dan barang tersebut di pasar sepi tidak laku mereka menipunya dan membeli barang tersebut dengan harga yang rendah. Jual beli ini batil dan haram karena menimbulkan madarat dan penipuan kepada pemilik barang.

a) Jual beli yang diharamkan karena dzatnya, seperti jual beli khamar, daging babi dan berhala.

b) Jual beli yang dilarang dengan sebab ada sifat atau syarat atau ada larangan syara, seperti jual beli ribawi dan jual beli dengan alat tukar barang yang haram.²⁸

e. Etika Dalam Jual Beli

Adapun Etika penting untuk membuat jual beli menjadi berkah. Salah satu sumber rujukan etika dalam jual beli adalah etika yang bersumber dari Rasulullah SAW. beliau telah mengajarkan beberapa etika dalam berjual beli sesuai syariat, diantaranya adalah sebagai berikut:

²⁸ Muhammad Ibrahim, *Masu'ah Al-Fiqh Al Islami*, (Jakarta:Prenadamedia Group,2007), h 404

1) Jujur dalam menjelaskan produk.

Kejujuran merupakan syarat fundamental dalam kegiatan jual beli. Rasulullah saw sangat menganjurkan kejujuran dalam aktivitas jual beli.

2) Suka sama suka.

Permintaan dan penawaran haruslah terjadi suka sama suka dan tidak ada yang merasa terpaksa dengan harga tersebut, disinilah kemudian berlaku hak memilih, yaitu hak pilih bagi salah satu atau kedua belah pihak yang melaksanakan transaksi untuk melangsungkan atau membatalkan transaksi untuk melangsungkan, atau membatalkan transaksi yang disepakati sesuai dengan kondisi masing-masing pihak yang melakukan transaksi.

3) Tidak menipu takaran, ukuran, dan timbangan.

Dalam perdagangan, timbangan yang benar dan tepat harus benar-benar diutamakan.

4) Tidak menjelek-jelekkan jualan orang lain.

5) Bersih dari unsur riba.

6) Tidak menimbun barang (ihtikar).

Ihtikar ialah menimbun barang menumpuk dan menyimpan barang pada masa tertentu, dengan tujuan agar harganya suatu saat menjadi naik dan keuntungan besar pun diperoleh.

7) Tidak melakukan monopoli.

Salah satu keburukan sistem ekonomi kapitalis ialah memperbolehkan monopoli.

8) Mengutamakan kepuasan pelanggan.

Ketekunan dan kesungguhan Rasulullah saw dalam bisnis jual beli sangat menonjol. Beliau pernah menunggu pembelinya, Abdullah bin Hamzah selama tiga hari.

9) Membayar upah kepada karyawan.

10) Teguh menjaga amanah.

Islam menginginkan seorang pebisnis muslim mempunyai hati yang tanggap dengan menjaganya dan memenuhi hak-hak Allah SWT dan manusia, serta menjaga muamalah dari unsur yang melampaui batas atau sia-sia.

11) Toleran.

Toleran membuka kunci rezeki dan saran hidup tentang manfaat toleran adalah mempermudah pergaulan mempermudah urusan jual beli, dan mempercepat kembalinya modal.²⁹ keseluruhan ketentuan-ketentuan perintah Allah yang wajib dituruti (ditaati) oleh seorang muslim.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hokum islam adalah syariat yang berarti hukum-hukum yang diadakan oleh Allah untuk umat-Nya yang dibawah oleh seorang

²⁹ Malahayati, *Rahasia Sukses Bisnis Rosulullah*, (Yogyakarta: Jogja Great Publisher, 2010), h 74-78.

nabi, baik hukum yang berhubungan dengan kepercayaan (aqidah) maupun hukum-hukum yang berhubungan dengan amaliyah (perbuatan).

f. Komponen Komponen Jual Beli Online

Ada beberapa pihak yang terlibat dalam jual beli Online atau sering juga disebut sebagai e-commerce, pihak-pihak ini lebih tepat disebut sebagai komponen-komponen karena semuanya bersifat maya atau virtual. Sesuai dengan standar protokol SET (*Secure Electronic Transaction*), komponen-komponen dalam jual beli Online, yaitu:³⁰

1) *Virtual Physical Smart Card* (Kartu Pintar Fisik Virtual)

Media yang digunakan pembeli atau pelaku transaksi dalam menyerahkan kartu kreditnya kepada kasir di counter. Dengan smart card ini pembeli akan megirimkan informasi dari kartu kredit yang dibutuhkan oleh penjual barang untuk selanjutnya dilakukan otoritas atas informasi yang diperolehnya. Pengirim informasi kartu kedit ini sudah terjamin keamanannya karena smart card yang digunakan sudah memiliki CA (Certificate Authority) tertentu. Saat ini smart card untuk jual beli Online tersedia dalam bentuk software, yang biasa dikenal sebagai virtual smart card. Contoh software virtual card ini adalah vWallet, Microsoft Wallet dan Smart Cat.

³⁰ Protocol SET (Secure Elektronik Transaction), *komponen-komponen yang terlihat dalam jual beli online*

2) *Virtual Point of Sale* (Tempat Penjualan Virtual)

Sebagai tempat penjualan tentunya penjual harus mempunyai software aplikasi yang benar-benar baik dan lengkap yang mendukung transaksi Online. Dengan adanya software virtual point of sale, pembeli akan benar-benar merasakan seolah-olah berada di toko atau tempat penjualan yang sesungguhnya. Pembeli dapat langsung mencetak dengan printer dengan segala transaksi yang telah dilakukan pada saat itu juga melalui komputernya, juga tanpa merasa khawatir akan keamanan informasinya yang telah dikirim atau diterimanya saat melakukan transaksi kepada, penjual barang tersebut. Salah satu contoh software ini adalah Pos.

3) *Virtual Acquirer atau Payment Gateway* (Tempat Pembayaran Virtual)

Transaksi yang sesungguhnya pihak penjual akan melakukan otorisasi kartu kredit pembeli kepada pihak bank yang bekerjasama dengan visa atau master card, sehingga dapat diperoleh apakah kartu kredit itu valid atau tidak, bermasalah atau tidak. Apabila tidak bermasalah, pihak penjual akan mengirim jumlah transaksi yang dilakukan pembeli. Selanjutnya pihak bank akan melakukan penagihan kepada pemilik kartu kredit. Transaksi dilakukan secara Online maka software yang memegang peranan penting dalam transaksi ini dan dapat diletakkan di beberapa bank

tertentu yang bekerjasama dengan beberapa penjual. Salah satu perusahaan yang menerapkan ini adalah Wells Fargo.

4) *Visa Credit Card* (Kartu Kredit)

Visa adalah suatu keharusan untuk mendukung 100% transaksi Online di internet. Mereka bekerjasama dengan berbagai bank di seluruh dunia dan pihak-pihak pengembang software jual beli Online. Visa sendiri harus menyediakan data base yang handal dan terjaga kerahasiannya yang dapat di akses setiap saat oleh para pembeli. Di internet ini pun visa menyediakan layanan- layanan Online seperti ATM Locator, Electronic Banking, Bill Paymet dan lain sebagainya.

g. Jenis transaksi jual beli online

Konsumen jual beli Online semakin dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi Online. Saat ini jenis transaksi Online juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka.³¹ Di Indonesia sendiri ada beberapa jenis transaksi jual beli online yang biasa dilakukan oleh konsumen jual beli Online, yaitu:

³¹ Analisa Diana, *Mengenal-Commerce*, Yogyakarta 2001), h.62.

1) Transfer Antar Bank

Transaksi dengan cara transfer antar bank merupakan jenis transaksi yang paling umum dan populer digunakan oleh para pelaku usaha atau penjual online. Jenis transaksi ini juga memudahkan proses konfirmasi karena dana bisa dengan cepat di cek oleh penerima dana atau penjual. Kekurangan transaksi antar bank adalah diperlukannya kepercayaan yang tinggi dari para pembeli sebelum memutuskan mengirim dana. Disini tidak jarang terjadi penipuan, setelah dana terkirim ternyata barang tak kunjung diterima.

2) COD (*Cash On Delivery*)

Pada sistem COD sebenarnya hampir dapat dikatakan bukan sebagai proses jual beli secara Online, karena penjual dan pembeli terlibat secara langsung, bertemu, tawar-menawar, dan memeriksa kondisi barang baru kemudian membayar harga barang. Keuntungan dari sistem ini adalah antara pelaku usaha dan konsumen lebih bisa leluasa dalam proses transaksi. Konsumen bisa melihat dengan detil barang yang akan dibeli. Kekurangan dari sistem ini adalah keamanan baik pelaku usaha maupun konsumen karena boleh jadi pihak yang akan ditemui pelaku usaha atau konsumen adalah orang yang berniat jahat.

3) Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan alat pembayaran yang semakin populer, selain memberikan kemudahan dan proses verifikasi, pembeli juga tidak perlu melakukan semua tahap transaksi. Akan tetapi karena tidak semua pembeli mempunyai kartu kredit sehingga cara pembayaran ini menjadi pilihan kedua. Pengguna kartu kredit akan memastikan bahwa toko pelaku usaha memiliki tingkat keamanan yang tinggi guna menghindari tindakan pencurian data oleh pihak-pihak tertentu.

4) Rekening Bersama

Jenis transaksi ini disebut juga dengan istilah escrow. Cara pembayaran ini mempunyai perbedaan dengan proses pembayaran melalui transfer bank. Sistem rekening bersama yang menjadi pihak ketiga adalah lembaga pembayaran yang telah dipercaya baik oleh pihak pelaku usaha maupun konsumen. Dengan sistem ini dana yang diberikan oleh pembeli bisa lebih terjamin keamanannya karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudah sampai ditangan konsumen. Karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudah sampai ditangan konsumen.

5) Potongan Pulsa

Metode pemotongan pulsa biasanya diterapkan oleh toko Online yang menjual produk-produk digital seperti aplikasi, musik,

ringtone, dan permainan. Transaksi ini masih didominasi oleh transaksi menggunakan perangkat seluler atau smartphone.

3. Game Online Higgs Domino

Game Online Higgs domino adalah sebuah permainan berbasis android yang di dalamnya terdapat tujuan atau aplikasi yang memberikan permainan yang berbeda, mulai dari domino, kartu, fuzle, dan slot, dan spasi yang merupakan cara untuk mengumpulkan tumpukan chip yang di dapat. Game domino higgs yang terkenal adalah, mulai dari duofu doucai, rejeki nomplok, panda, 5Dragon dan fafafa. Permainan higgs domino menjadi semakin menarik karena permainan higgs domino memberikan fitur isi ulang (top up), sedekah dan pengiriman chip (koinemas). kontribusi chip termasuk member di batasi.

Dalam sehari pemain bisa mendapatkan chip kontribusi beberapa kali, masing masing 2 miliar. Dengan asumsi chip bantuan tidak cukup, pemain dapat memanfaatkan sorotan top up. Pada komponen ini pembelian chip dapat di lakukan melalui supplier dengan cara trading credit³²

4. User Gamer

Cambridge Dictionary mendefinisikan user ke dalam 2 katagori, yaitu: formal dan informal. Dari segi formal, user adalah seseorang yang menggunakan suatu produk, mesin, atau layanan. Kata user di sini dapat mengacu ke pengguna aplikasi.

³² <https://aceh.tribunnews.com> Di akses pada 03 Mei 2023

Sementara dari segi informal, user adalah seseorang yang memanfaatkan orang lain demi keuntungan tertentu. Kata user disini dapat mengacu ke hubungan tertentu, baik percintaan maupun profesional antar pemberi kerja dan pekerja. Berdasarkan kedua definisi di atas, User Gamer dapat di artikan sebagai pengguna, apapun itu yang sedang di gunakan, termasuk aplikasi Game dan ERP.³³

5. Hukum Game Online Higgs Domino Dalam Perspektif Islam

Para ulama yang tergabung dalam forum konferensi wilayah ke-14 Nahdlatul Ulama Provinsi Aceh resmi mengharamkan judi yang di mainkan secara daring (online) seperti *Higgs Domino Island* keputusan tersebut di hasilkan melalui rapat komisi Bahtsul Masail pengurus wilayah Nahdlatul Ulama (PWNU) Aceh yang mengambil tema status hukum terhadap Game daring *Higgs Domino Island* atau Game Chip.

Game Chip Online Higgs Domino di haramkan karena mengandung praktik perjudian. Sesuai dari forum tersebut bagi game daring yang tidak mengandung unsur perjudian juga haram hukumnya jika dapat menimbulkan kemudharatan(sisi buruk) baik dari fisik maupun mental pemainnya. Selain itu game yang dimainkan secara daring melalui telepon ointar atau perangkat elektronik juga di nyatakan haram jika mengandung unsur kekerasan dan menimbulkan kemaksiatan serta melecehkan symbol simbol islam³⁴.

³³ <https://www.kosta-consulting.com> Di akses pada 03 Mei 2023

³⁴ <https://www.nu.or.id>

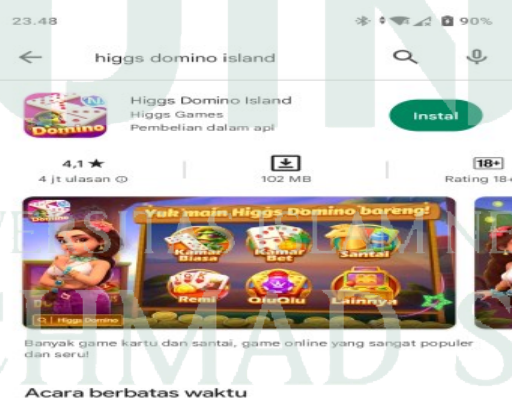
Cara Mendownload dan bermain Game Online Higgs Domino

Seseorang yang tertarik dengan *Game Online Higgs Domino* ini, maka harus mendownload aplikasi *Game* yang disediakan *Higgs Domino* terlebih dahulu, dengan cara :

- a. Masuk dilayanan *Play Store* yang sudah disediakan oleh Smartphone.
- b. Lalu ketik di tab pencarian dan langsung ketik *Higgs Domino*, maka akan muncul *Game Online* dari *Higgs Domino*.
- c. Jika sudah ketemu, klik instal.
- d. Tunggu proses download dan instalasi selesai
- e. Game akan terpasang diponsel

1. Mendownload aplikasi *Game Higgs Domino*

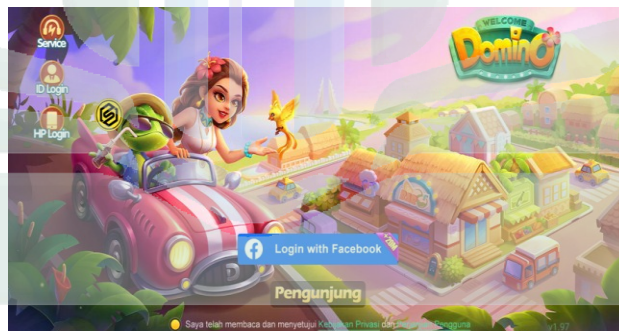
Gambar 2.1
Screenshot dari Play Store.



2. Cara mendaftar pada Game Online Domino

Tata cara mendaftar pada *Game Online Higgs Domino* yang disediakan *Higgs Domino* semuanya dengan cara yang sama, antara lain ada 2 (dua) model pendaftaran yaitu mendaftar dengan menggunakan akun *facebook* yang sudah ada dan juga bisa mendaftar dengan menggunakan Akun Pengunjung

Gambar 2.2
Screenshot Dari Gambar Higgs Domino



Langkah-langkah dalam mendaftar pada *Game Online Higgs Domino* sangatlah mudah dengan cara berikut.

a. Mendaftar dengan menggunakan Facebook

Diawali dengan membuka aplikasi yang sudah didownload pada Play Store lalu akan muncul menu-menu seperti gambar 2.3 setelah itu langsung saja klik menu Facebook lalu klik menu login dan kemudian pemain mengisi data **Email** dan **Pasword** Facebook yang sudah terdaftar, lalu masukan pada kolom setelah itu pilih atau klik masuk.

Gambar 2.3
Screenshot Dari Gambar Higgs Domino



Selanjutnya setelah pemain sudah melakukan langkah- langkah untuk mendaftar seperti diatas, pemain dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka pemain langsung biasa memainkan *Game Online Higgs Domino* tersebut dan juga dapat menjalankan fasilitas yang ada dalam *Game Online Higgs Domino* tersebut.

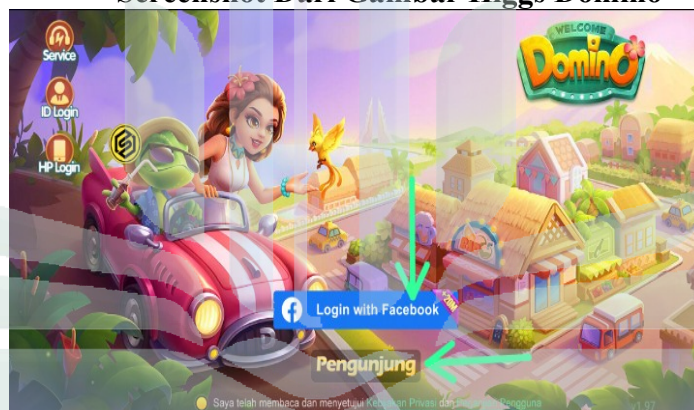
3. Cara Log In atau masuk Game Online Higgs Domino

Langkah-langkah *Log In* atau masuk agar pemain bias memainkan *Game Online Higgs Domino* yaitu dengan cara pemain terlebih dahulu memiliki akun *Game Online Higgs Domino* terlebih dahulu. Pembuatan akun seperti halnya yang sudah dijelaskan diatas. Apabila pemain sudah memiliki akun *Higgs Domino* baru pemain *Game Online Higgs Domino* bias Log In pada *Game Online Higgs Domino* tersebut. Diawali dengan membuka aplikasi *Game Online Higgs Domino* yang sudah didownload

pada *Play Store* pada Smartphone. Setelah membuka game langsung bisa Log In dengan 2 (dua) cara yaitu :

Dengan menggunakan *Facebook* dan juga bisa menggunakan Akun Pengunjung.

Gambar 2.4
Screenshot Dari Gambar Higgs Domino



a. Langkah *Log In* dengan *Facebook*

Dengan cara pemain langsung bisa klik **Facebook** seperti pada gambar diatas, setelah itu akan dialihkan pada facebook dan masukkan **Email Facebook** dan **Password Email Facebook** yang sudah terdaftar dan langsung bisa klik **Masuk**, pemain langsung bisa memainkan *Game Online Higgs Domino*. Tata cara *Log In Game Online Higgs Domino* menggunakan Facebook sama persis seperti cara mendaftar menggunakan *Facebook*.

b. Langkah *Log In* dengan Akun Pengunjung

Langkah Log In pada Game Online Higgs Domino yang ke 2 (dua) yaitu Log In menggunakan ID Login yang sudah terdaftar secara otomatis ketika pemain mendownload Game Online Higgs Domino,

Tata cara Log In Game Online Higgs Domino pertama pemain membuka aplikasi Game Online Higgs

Domino kemudian pemain langsung bisa klik menu Pengunjung seperti gambar 2.4.³⁵

4. Cara memainkan *Game Online Higgs Domino*

Setiap jenis *Game Online* memiliki cara main yang berbeda, hal ini dikarenakan kategori *Game* yang bervariasi tak terkecuali *Game Online Higgs Domino*.

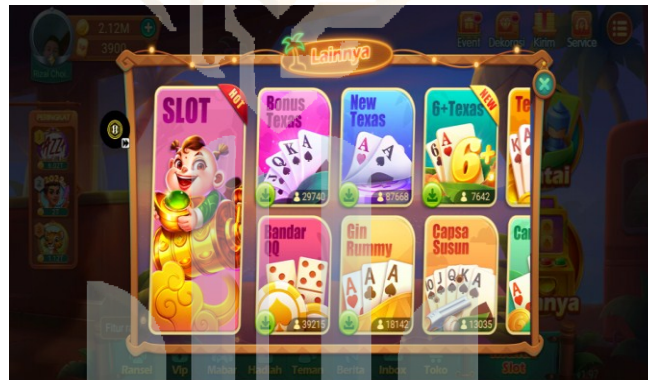
Dalam permainan *Game Online Higgs Domino* ini para pemain diharuskan untuk memiliki *Chip* pada akun *Higgs Domino*. Karena *Game Online* ini bersifat *Game* taruhan dan pemain yang tidak memiliki *Chip* tidak bisa memainkan *Game Online* tersebut. Semua jenis permainan yang disediakan oleh *Game Online Higgs Domino* memiliki fasilitas yang sama yaitu:

Gambar 2.5
Screenshot Dari Gambar Higgs Domino



³⁵ ⁴⁹ <https://exp.itemku.com/cara-buat-akun-baru-higgs-domino> diakses pada 19 Februari 2023

Gambar 2.6
Screenshot Dari Gambar Higgs Domino



- Games* adalah sebuah fasilitas yang terdapat dalam seluruh *Game Online Higgs Domino* yang didalamnya berisi macam- macam *Game Onile* yang disediakan oleh Higs Domino.
- Teman merupakan fasilitas pertemanan yang didalamnya terdapat fitur penambahan *pertemanan* dengan cara pencarian nama Akun atau ID *Game Higgs Domino* teman, juga terdapat perpesanan antara teman, serta didalam fasilitas teman ini lah terdapat pula transfer *Chip*. Toko merupakan sebuah fasilitas yang disediakan *Higgs Domino* untuk pembelian *Chip*. Pemain yang di fasilitas toko ini dapat membeli *Chip* dengan cara menggunakan pulsa. Dengan harga minimal pembelian 30.000.00 *Chip* = 5000 Pulsa. Didalam fasilitas toko ini *Higgs Domino* memberikan menu pembelian sangat sangat banyak dengan nominal berikut:

Tabel 2.2
Harga pembelian Chip Higgs Domino Island Via Pulsa.

NOMINAL CHIP	IDR
30.000.000	5.000
60.000.000	10.000
200.000.000	30.000
400.000.000	60.000
2.000.000.000	250.000
4.000.000.000	500.000

Sumber : Game Online Higgs Domino

- c. Pengaturan didalam fasilitas ini pemain dapat mengatur tampilan pada Game yang meliputi suara, music, update, pemberitahuan, aturan bermain, layanan pelanggan, kebijakan privasi. Disinilah pemain dapat mengatur tampilan Gamenya.
- d. *Peringkat* merupakan kolom peringkat antara pemain lain dengan akun kita. Yang mengkategorikan peringkat teratas yaitupemain yang paling memiliki banyak *Chip*. Teman yang terdapat dalam kolom peringkat juga pemain yang sudah diundang melalui fasilitas teman. Apabila sudah diundang maka pemain yang kita undang sebagai teman akan muncul dalamkolom peringkat.
- e. Kotak hadiah merupakan kotak pengambilan hadiah. Apabila pemain *mendapatkan* hadiah *Chip* akan muncul pada kolom tersebut. Hadiah bisa didapat dari Higgs Domino dengan memenangkan Event
- f. Chip Gratis (Sedekah) merupakan fasilitas pengambilan Chip gratis yang diberikan oleh Higgs Domino setiap 24 jam sekali diberikan.
- g. Pilih Kanal merupakan fasilitas menu untuk memainkan Game Higgs Domino. Yang dimana seluruh Game yang disediakan oleh Higgs Domino yang terdapat menu pilih kanal. Pilihan kanal tersebut adalah

pengkategorian taruhan yang dilakukan pemain untuk bermain tergantung banyaknya Chip yang dimiliki.

- h. Kirim atau Transfer *Chip* dengan fitur tersebut, pemain bisa saling berbagi Chip. Namun fitur ini juga dimanfaatkan oleh banyak pemain untuk transaksi jual beli. Jika membeli *Chip* melalui fasilitas Toko untuk Chip sebanyak 400.000.000 (*Empat Ratus Juta*) *Chip* = 60.000.00 (*Enam Puluh Ribu*) Pulsa, jika di Rupiah kan berkisar Rp.62.000.00 maka dengan sesama pemain harganya lebih murah , berkisar antara Rp. 55.000.00 sampai Rp. 60.000.00 untuk 1.000.000.000 (*Satu Miliar*) *Chip*³⁶

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³⁶Mila puspita, *Perpektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino*, Skripsi 2021. Hal 43-46

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian.

Pendekatan penelitian berisikan uraian tentang pendekatan penelitian yang dipilih. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya menggunakan studi lapangan.. Pada umumnya alasan menggunakan metode-metode kualitatif karena permasalahan belum jelas, holistik, kompleks, dinamis dan penuh makna sehingga tidak mungkin data tersebut dijangkau dengan metode penelitian kuantitatif dengan instrumen seperti test, kuisioner, pedoman wawancara.³⁷

Metode penelitian diatas dianggap relevan karna peneliti ingin mengetahui secara langsung bagaimana para penjual dan pembeli melakukan transaksi terutama di kalangan masyarakat pemain game online higgs domino..

Kemudian peneliti akan menganalisis data yang diperoleh dengan menggambarkan dan mendeskripsikannya. Jenis penelitian ini adalah menggunakan penelitian studi lapangan. Hal ini dipilih karena penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti langsung dilapangan untuk mendapatkan data yang akurat.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Adapun lokasi dalam penelitian ini bertempat di desa sukowono kecamatan pujer kabupaten bondowoso, Provinsi Jawa Timur . Alasan peneliti

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 292

dalam hal ini ialah: pertama Untuk mengetahui transaksi jual beli chip pada game online Higgs domino di desa Sukowono kec. Pujer Kabupaten Bondowoso. Kedua: Untuk Mengetahui Bagaimana dampak ekonomi dari Transaksi jual beli Chip Higgs Domino Island bagi User Gamer di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso.

C. Subyek Penelitian

Pada bagian ini dilaporkan jenis data dan sumber data. Uraian tersebut meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang hendak dijadikan informan atau subyek penelitian, bagaimana data akan dicari dan dijangkau sehingga validitasnya dapat dijamin.³⁸ Subjek penelitian atau informan dalam penelitian ini di tentukan berdasarkan teknik purposive.

Berdasarkan hal tersebut, maka yang menjadi subyek penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Pemain game online higgs domino island yang membeli chip.
 - a. Rizki
 - b. Fakhri
 - c. Sholeh
 - d. Andi
 - e. Rohid
2. Penjual chip game online higgs domino.
 - a. Misbahul Munir

³⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*, (Jember: IAIN Jember Press, 2019), 46-47.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan³⁹. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta yang mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi terfokus, artinya peneliti mengamati dan meneliti secara spesifik sesuai rujukan fokus permasalahan kepada informan.

Adapun data yang ingin diperoleh dengan menggunakan teknik ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui transaksi jual beli chip pada game online Higgs domino di desa Sukowono kec. Pujer kab Bondowoso.
- b. Untuk mengetahui dampak dari transaksi jual beli chip Higgs domino island pada masyarakat pemain game HDI di Desa Sukowono kecamatan pujer Kabupaten Bondowoso.

³⁹ Ibid., 224.

2. Wawancara

Menurut Mulyasa wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan diri seorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang yang lain dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.⁴⁰ Percakapan itu dilakukan oleh kedua pihak yaitu wawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yaitu yang memberi jawaban atau pertanyaan yang diajukan⁴¹.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas, maksudnya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya, namun pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

E. Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data deskriptif. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami diri sendiri maupun orang lain.⁴²

⁴⁰ Deddy Mulyasa, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), 181.

⁴¹ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 186.

⁴² Ibid., 244

Adapun aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Analisis data tersebut dilakukan setelah proses pengumpulan data.

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya, dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data ini bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori dan sejenisnya, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif karena dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.⁴³

3. Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif diharapkan dimungkinkan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau

⁴³ Ibid., 247

gambaran suatu suatu objek yang sebelumnya masih remang sehingga setelah di teliti menjadi jelas⁴⁴

F. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data sangat perlu dilakukan agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Untuk memeriksa keabsahan data, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi Sumber. Triangulasi Sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dapat dilakukan dengan cara:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.⁴⁵

G. Tahap-tahap Penelitian

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum meneliti ialah mencari fenomena. Peneliti mengambil fenomena jual beli chip game online higgs domino di kalangan masyarakat pemain game online higgs domino di desa sukowono kecamatan pujer kabupaten bondowoso.

⁴⁴ Ibid., 253.

⁴⁵ Moleong, 2017:330.

Secara garis besar ada tiga tahapan dalam penelitian kualitatif yaitu tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan adalah sejumlah kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum memasuki lapangan meliputi:

- a. Menyusun rancangan penelitian,
- b. Memilih lapangan penelitian,
- c. Mengurus izin penelitian,
- d. Melakukan survey keadaan lapangan,
- e. Memilih informan,
- f. Menyiapkan perlengkapan penelitian,
- g. Etika dalam melakukan penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap ini ada tiga kegiatan yang harus dilakukan peneliti yaitu:

- a. Memahami latar penelitian,
- b. Memasuki lapangan,
- c. Berperan serta sambil mengumpulkan data.

3. Tahap analisis data

Pada tahap ini data yang terkumpul dapat dikatakan masih campur aduk dan bersifat tumpang tindih seperti hasil pengamatan, wawancara, dokumen, gambar, foto, dan sebagainya, maka dari itu perlu diatur,

diorganisir, dikelompokkan, dibuat kategorisasi sehingga menjadi data yang mempunyai arti dan makna⁴⁶



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁴⁶ jamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), 59.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Sebagaimana telah di jelaskan bahwa dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk mendukung penelitian ini. Proses selanjutnya dari skripsi ini adalah menyajikan hasil data yang di peroleh selama penelitian. Setelah melakukan proses pengumpulan data di lapangan, kiranya dirasa cukup data yang di peroleh maka penelitian ini bisa di hentikan. Secara beruntun akan di sajikan data data hasil penelitian yang mengacu pada fokus masalah sebagai berikut:

A. Gambaran Objek Penelitian

2. Sejarah Dan Perkembangan Game Online

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *Game Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *Games Online* diperkenalkan untuk pertama kalinya.

Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, *computer* hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *Game*. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan *Game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di

suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).⁴⁷

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan *computer* tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game Online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *Game- Game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *Game- Game* ini kemudian menginspirasi *Game-Game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam *dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai *Game Online* semakin cepat menjadi titik dimana HP berubah dari alat komunikasi menjadi perangkat serbaguna, termasuk untuk bermain game online.⁴⁶

Perkembangan game ditahun 2018 hingga saat ini, kita merasakan mudahnya dalam bermain game di *smartphone* kita masing – masing, dengan resolusi yang luar biasa dan bisa dimainkan bersama dengan orang yang sangat jauh sekalipun. Tapi taukah kalian bahwa kecanggihan game yang kita mainkan saat ini memiliki sejarah yang sangat panjang. Ini juga sebuah bentuk perkembangan teknologi yang sangat luar biasa⁴⁸

3. Praktik Dan Mekanisme Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino

Pada hakekatnya banyak cara bertransaksi dalam jual beli, disini para pelaku jual beli *Online* semakin dituntut untuk mengetahui

⁴⁷ <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/s/jarah-game-online-di-industri-android.diakses> Pada 7 Februari 2023.

⁴⁸ <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/> Diakses Pada 19 Februari 2023

lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi *Online*. Disisi lain, saat ini jenis transaksi *Online* juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka.

B. Praktik jual Beli Chip

Setiap pertama kali mendaftar game *online*, *gamers* akan mendapatkan sejumlah chip secara gratis dari *zynga*, meskipun jumlahnya tidak seberapa besar. Gamer bisa mendapatkan chip lebih banyak dengan beberapa cara.

Pertama, membeli *chip* dari *zynga* sebagai penyedia resmi *chip*. Gamer bisa langsung membeli *chip* dengan mengikuti menekan tombol petunjuk link yang disediakan dalam menu permainan game *online*. Gamer harus mengeluarkan uang banyak untuk membeli *chip* dari *zynga* karena tergolong mahal tetapi dijamin tidak akan terkena banned jika membeli dari *zynga*.

Kedua adalah membeli *chip* dari gamer lain yang memiliki chip dengan jumlah besar. Cara ini adalah *illegal*, karena *zynga* adalah sebagai penyedia resmi *chip* game *online*. Jadi para gamer melakukan ini karena memanfaatkan hasil kemenangan saat bermain game *online* untuk mendapatkan keuntungan lebih besar. Dalam game *online*, uang bisa dihasilkan dengan cara menjual chip kepada pemain lain. Biasanya para gamer melakukan transaksi melalui telepon ataupun dengan alat komunikasi chat yang tersedia dalam permainan tersebut. Alat

pembayarannya yang biasa digunakan dalam transaksi adalah mata uang Rupiah atau Dollar.

Praktik jual beli Chip Game Online Higgs Domino, diawali dari pemasaran di sosial media Online baik itu group facebook, WA, dan Social Media Lainnya. Penjual dapat yang menerangkan dan membujuk pembeli untuk membeli Chip Game Online Higgs Domino dengan nominal *Chip* yang dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu jika transaksi sudah disepakati maka pihak pembeli menanyakan lokasi tempat untuk melakukan transaksi atau bisa juga dikatakan *COD (Cash on Delivery)* atau pun melalui Transfer.

Setelah bertemu antara penjual dan pembeli sesuai kesepakatan, Disitulah terjadi transaksi antara penjual dan pembeli kemudian penjual mengirimkan *Chip* ke akun *Higgs Domino* pembeli, Dan pembeli memberikan uang sesuai yang sudah disepakati. Sedangkan transaksi jual beli *chip* dalam metode transfer dimana pembeli membayar terlebih dahulu sesuai dengan harga yang telah disepakati.

Jual beli *chip* dalam *Game Online Higgs Domino* ini termasuk jual beli yang objek yang diperjual belikan tidak dapat diserahkan secara materi ditangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan dan juga bisa diserahkan dengan cara mentransfernya. objek berupa sesuatu yang terdapat dalam dunia maya. Jual beli dalam game online ini sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia nyata. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara online. Yang

mana penjual mempromosikan chipnya melalui chat atau forum jual beli chip secara online kemudian melakukan transaksi secara langsung. Penetapan harga dalam game online ini yaitu melalui chatting.

Chatting adalah kesepakatan jual beli yang dilakukan oleh pemain satu dengan pemain lainnya melalui percakapan interaktif yang terdapat dalam permainan tersebut. Dalam hal ini ijab dan qabul dilakukan, walaupun tidak secara fisik bertemu antara para penjual dan pembeli. Model transaksi seperti ini memang rentan dengan penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, adapun cara lain dalam penetapan harga chip yaitu dengan bertemu langsung antara penjual dan pembeli.

Adapun proses transaksi pada game online terdapat dua cara yaitu: pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Cara ini dibenarkan karena baik penjual maupun pembeli telah rela untuk melepaskan hak kepemilikan dari benda tersebut dengan mengganti sesuatu yang mempunyai nilai yang sama atau sepadan.

Proses transaksi online seperti ini terhindar dari penipuan karena penjual dan pembeli saling bertemu. Kedua, memberikan ID baru (akun baru), maksudnya adalah menyiapkan id facebook yang telah diisi dengan chip game online sesuai dengan jumlah atau proses yang sejenis ini adalah meminta username ID facebook beserta Password kepada calon pembeli, namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya. Karena

transaksi ini lebih rawan akan penipuan. Penetapan harga jual beli chip game online zynga antara pemain game online:

Proses transaksi online seperti ini terhindar dari penipuan karena penjual dan pembeli saling bertemu. Kedua, memberikan ID baru (akun baru), maksudnya adalah menyiapkan *id facebook* dan pengunjung yang akan di isi dengan chip game *online* sesuai dengan jumlah atau proses yang sejenis ini adalah meminta *username* *Id facebook* beserta *password* kepada calon pembeli, namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya. Karena transaksi ini lebih rawan akan penipuan. Penetapan harga jual beli *chip* game online *zynga* antara pemain game game online:

- 1) Minimal pembelian atau penjualan mulai dari 1b (setara dengan 1000m)
- 2) Harga (/B) biasanya antara Rp. 60.000,00 – Rp. 65.000,00
- 3) Harga bisa menjadi lebih murah apabila pembelian chip diatas 5b , harga rata-rata chip dengan jumlah 1b dijual Rp. 55.000,00 untuk /B nya.

Dari dasar perbedaan harga yang terlihat dan proses pembelian chip game online dari zynga juga tidak mudah. Oleh karena itu, para pemain game game online memilih jalan alternatif untuk mendapatkan chip game online dengan mudah dan murah dengan membeli chip Game Online dari pemain lain yang beruntung memiliki Chip Game Online lebih banyak.

Tabel 4.1
Daftar User Gamer Game Online

No	Nama	Jenis kelamin	Umur	Pekerjaan
1	Misbahul Munir	Laki-laki	30	Satpam
2	Rizki	Laki-laki	28	Wiraswasta
3	Fakih	Laki-laki	25	Wiraswasta
4	Sholeh	Laki-laki	24	Wiraswasta
5	Andi	Laki-laki	26	Wiraswasta
6	Rohid	Laki-laki	21	Wiraswasta

Sumber Tabel :

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian selama di lapangan yang diambil dari hasil wawancara dengan informan di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso tentang Transaksi jual beli Chip Game Online Higgs Domino sebagai berikut:

Adapun pelaksanaan jual beli chip yang dijual pada Game Online yang dimainkan dijelaskan Oleh Misbahul Munir laki-laki berumur 30 tahun sebagai penjual chip yang bekerja sehari hari sebagai Satpam menerangkan bahwa:

“Saya telah melakukan Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino selama 7 bulan. Alasan melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan keuntungan, Biasanya Chip Game Online Higgs Domino yang saya beli seharga Rp. 55.000,00 /1B Yang kemudian di jual kembali kepada sesama pemain dengan harga 60.000.00 /1B. Transaksi yang saya lakukan ini dengan dua cara yaitu pertama; menemui saya secara langsung, menyerahkan ID dan user name Game menyerahkan uang sesuai nominal chip yang akan di beli baru setelah itu chip akan saya kirim ke pembeli. Kedua; Transver via Bank dan Dana prosesnya hampir sama seperti yang pertama hanya saja jika transaksi melalui via transfer biasanya saya akan meminta transfer terlebih dahulu dengan mengirim no rekening atau no dana yang kemudian di kirim kepada pembeli kemudian pembeli akan melakukan pembayaran sesuai dengan nominal chip yang akan di beli kemudian pembelinya akan mengirim bukti pembayaran ke pada penjual dengan mencantumkan ID dan user name Game miliknya setelah itu penjual mengkonfirmasi dan

kemudian melakukan kirim Chip pada ID dan user name yang tertera sesuai dengan nominal yang ia beli.”⁴⁹

keuntungannya dari jual beli Chip Game Online Higgs Domino adalah penjual menjadikan *Game* tersebut ajang bisnis untuk mendapatkan keuntungan dengan cara menjual Chip Game Online Higgs Domino. Adapula kendala atau masalah yang dihadapi agen terhadap jual beli chip seperti pembelian dengan hutang yang dilakukan oleh penjual ataupun pembeli yang membeli lebih dari 1b dalam jumlah banyak untuk dijual kembali. Dalam pembelian dengan hutang ada beberapa pedagang yang membayar hutang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sehingga hal tersebut dapat membuat bisnis agen menurun..

Adapun pelaksanaan jual beli chip pada game online yang dimainkan dijelaskan oleh Rizki laki-laki berumur 29 tahun Sebagai pembeli chip yang berprofesi sebagai Wiraswasta menerangkan bahwa:

Saya telah melakukan Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino selama 8 bulan. Alasan melakukan jual beli tersebut karena kecanduan bermain Game Online Higgs domino Island sehingga sering melakukan transaksi jual beli Chip Higgs Domino Island Biasanya Chip Game Online Higgs Domino yang diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp. 50.000.00 - 60.000.00 /1B. Transaksi yang di lakukan pada game online terdapat dua cara yaitu pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, memberikan ID ,maksudnya adalah menyiapkan id yang akan diisi dengan chip game online namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya, Transfer via Dana,Transfer Via Bank.⁵⁰

keuntungannya adalah bagi penjual selain Game tersebut di

⁴⁹ Misbahul Munir, *Wawancara selaku penjual Chip Game Online Higgs Domino*, 4 April 2023.

⁵⁰ Rizki, *Wawancara s elaku User sekaligus Pembeli Chip Game Online Higgs Domino*, 20 April 2023

jadikan sebagai sarana hiburan juga menjadikan *Game* tersebut untuk mendapatkan uang dengan cara menjual *Chip Game Online Higgs Domino*. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli kecurangan dalam membeli *Chip* contohnya uang telah di kirimkan kepada pihak penjual tetapi *Chip* yang di pesan tidak di kirimkan oleh pihak penjual.

Adapun pelaksanaan jual beli chip pada *Game Online* yang dimainkan dijelaskan Ali Fakhri laki-laki berumur 25 tahun sebagai pembeli chip yang berprofesi sebagai Wiraswasta menerangkan bahwa:

Saya telah melakukan transaksi Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino* selama 9 bulan. Alasan melakukan jual beli ini agar mendapatkan uang, Biasanya *Chip Game Online Higgs Domino* diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp.55.000 - 60.000.00 1B. . Transaksi yang saya lakukan pada game online terdapat dua cara yaitu pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, memberikan ID ,maksudnya adalah menyiapkan id yang akan diisi dengan chip game online namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya. saya selama mengenal *Game Online Higgs Domino* pendapatan meningkat di karenakan selama bermain *Game Online Higgs Domino* saya sama sekali tidak pernah membeli Chip hanya bermodalkan memperbanyak akun dan mengandalkan chip gratis dari sistem *Game Higgs Domino Island* setiap harinya setiap jam 07:00 pagi sebesar 2miliar chip dengan 3 kali klaim. Itu yang saya mainkan setiap harinya dan apabila ada yang up sampai 1,5B atau setara 1500.000.00M maka saya akan menjualnya 1B dengan harga 55.000.000/B.⁵¹

Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli hanya melihat sampul depannya saja sehingga kebanyakan yang

⁵¹ Ali Fakhri, *Wawancara selaku Pemain sekaligus penjual Chip Game Online Higgs Domino*, 5

membeli Chip Game Online Higgs Domino menyesal dengan apa yang di belinya. Dan membuat pembeli yang membeli Chip Game Online Higgs Domino tidak bermanfaat (mubazir) dengan apa yang mereka beli disebabkan setelah kalah dalam game tersebut .

Adapun pelaksanaan jual beli chip pada game online yang dimainkan dijelaskan Sholeh laki-laki berumur 24 tahun sebagai pembeli chip yang berprofesi sebagai Wiraswasta menerangkan bahwa:

Saya melakukan Praktek Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino kurang lebih Selama 9 bulan. Alasan melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan uang dengan mudah tanpa bekerja keras, Biasanya *ChipGame Online Higgs Domino* diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp. 55.000,00 - 60.000,00 1B. Transaksi yang kami lakukan pada game online terdapat dua cara yaitu pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, memberikan ID ,maksudnya adalah menyiapkan id yang akan diisi dengan chip game online namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya.

Adapun keuntungannya dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* adalah penjual menjadikan *Game* tersebut sebagai pekerjaan yang mendapatkan uang. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli hanya melihat sampul depannya saja sehingga kebanyakan yang membeli *Chip Game Online Higgs Domino* menyesal dengan apa yang di belinya. Dan kadang *Chip* yang di pesan tidak di kirimkan oleh pihak penjual.

Adapun pelaksanaan jual beli chip yang dijual pada game online yang dimainkan dijelaskan oleh Andi Laki-Laki berumur 26 tahun sebagai Wiraswasta menerangkan bahwa:

Saya telah melakukan Transaksi Jual Beli Chip Game Online

Higgs Domino selama 6 bulan. Alasan melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan uang, Biasanya Chip Game Online Higgs Domino diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp.55.000.00 1B jika menjual dengan pemain lain pembeli membeli lebih 5B maka harganya berbeda dengan yang membeli hanya 1B dengan harga Rp.50.0000.00. Transaksi yang di lakukan pada game online terdapat dua cara yaitu pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, memberikan ID ,maksudnya adalah menyiapkan id yang akan diisi dengan chip game online namun cara ini dilakukan apabila calon pembeli sudah percaya.⁵²

Keuntungannya dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* adalah penjual menjadikan *Game* tersebut ajang bisnis untuk mendapatkan uang dengan cara menjual *Chip Game Online Higgs Domino*. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli kebanyakan Menyesal setelah membeli *Chip* dikarenakan setelah melakukan game slot chip semakin menurun dikarenakan kalah taruhan dalam game tersebut.

Adapun pelaksanaan jual beli chip pada game online yang dimainkan dijelaskan Oleh Rohid laki-laki berumur 21 Tahun sebagai pembeli chip yang berprofesi sebagai Wiraswasta menerangkan bahwa:

Saya melakukan Transaks Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino selama 8 bulan. Alasannya melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan uang, sisa dari transaksi jual beli tersebut saya memainkan sendiri dalam game tersebut. Biasanya Chip Game Online Higgs Domino diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp. 55.000- 60.000.00 1B. Transaksi yang kami lakukan pada game online terdapat dua cara yaitu pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak yang lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, memberikan ID ,maksudnya adalah pembeli menyiapkan id yang akan diisi dengan chip game online namuncara ini dilakukan apabila calon *pembeli* sudah deal.⁵³

⁵² Andi, Wawancara Selaku User Gamer Game Online Higgs Domino, 11 April 2023

⁵³ Rohid, Wawancara selaku User Gamer sekaligus penjual Chip Game Online Higgs Domino, 7 April 2023

Adapun keuntungannya dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* adalah penjual menjadikan *Game* tersebut menjadi ajang bisnis, tidak sedikit pula yang menjadikan *Game* tersebut sebagai pekerjaan yang mendapatkan uang. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli hanya melihat sampul depannya saja sehingga kebanyakan yang membeli *Chip Game Online Higgs Domino* menyesal dengan apa yang di belinya. Dan membuat pembeli yang membeli *Chip Game Online Higgs Domino* tidak bermanfaat (mubazir).

C. Pembahasan dan Temuan

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada para user gamer game online higgs domino , 4 dari 6 pernah melakukan transaksi jual beli. Transaksi tertinggi yang pernah mereka lakukan adalah 5b setara dengan 5000m harga rp.55.000,00 – 60.000,00 /b. Jadi gamer (penjual *chip*) bisa mendapatkan uang lebih kurang Rp 600.000,00 dalam sekali transaksi. Dan gamer lainnya hanya bermain game online untuk mendapatkan hiburan saja. Jika chip mereka habis, mereka berhenti bermain game online menunggu bantuan dari gamer lain yang memiliki *chip* lebih besar untuk membagi chipnya. Mereka bermain pada jam-jam malam, karena lebih murah bagi gamer yang mengakses game game online melalui warnet-warnet yang menyediakan paket murah pada jam-jam tersebut. Rata-rata para gamer bermain game online selama 4 sampai 6 jam dalam sehari.

Dari 6 gamer yang telah diwawancarai, tidak ada satupun dari mereka yang menjadikan jual beli ini sebagai mata pencaharian. Mereka melakukan

transaksi hanya saat mereka memiliki jumlah chip yang besar. Begitu pula bagi gamer yang membeli chip, mereka hanya membeli saat mereka ingin bermain tetapi tidak memiliki chip. Mereka bermain game hanya untuk mendapatkan hiburan saja. Jika beruntung, mereka bisa mendapatkan keuntungan dari hasil transaksi. Dan 1 gamer yang pernah melakukan transaksi jual beli *chip* pernah di banned id nya. Hal tersebut biasa mereka alami karena memang itulah resiko jika melakukan transfer *chip* dalam jumlah besar. Untuk itulah mereka membuat dan mempunyai akun lebih dari satu atau bahkan lebih dari 2 akun.

Jika beruntung, mereka bisa mendapatkan keuntungan dari hasil transaksi. Dan 1 gamer yang pernah melakukan transaksi jual beli *chip* pernah di banned akun facebook nya. Hal tersebut biasa mereka alami karena memang itulah resiko jika melakukan transfer chip dalam jumlah besar. Untuk itulah mereka membuat dan mempunyai akun lebih dari satu atau bahkan lebih dari 2 akun. Game online memang menjadi primadona saat ini dimata para gamer di tanah air. Berbeda dengan *games pc*, *play station*, atau sejenisnya. Game online dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus yang memungkinkan mereka dapat chatting langsung dengan para gamer lainnya. Ditambah dengan tampilan 3D dan fitur penuh warna, game online terasa sangat sempurna.

Game ini banyak diminati dari berbagai kalangan, salah satu yang paling diminati adalah zynga game online. Karena game ini dapat dimainkan oleh penggemar game online pada umumnya. Namun ada alasan lain game ini

banyak dimainkan oleh banyak orang, yaitu game ini bisa menghasilkan uang. Disamping mereka mendapatkan hiburan dalam bermain game online. Mereka bisa mendapatkan uang tambahan selain hasil di kantor atau dimanapun. Game game online ini dapat dimainkan siapa saja setelah mereka melakukan registrasi atau pendaftaran.

Setelah melakukan pendaftaran, mereka akan diberikan *e-mail* berupa konfirmasi agar bisa terhubung dengan permainan game online ini. Kebanyakan orang memakai identitas yang tidak sesuai asli pengguna. Karena, seorang pemain tidak hanya memiliki sebuah akun saja untuk bermain game online ini. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya, uang bisa didapat dari hasil jual beli *chip game online zynga*. Biasanya parapemain bertransaksi melalui media chatting yang ada di dalam *facebook*. Media *chatting* ini digunakan untuk melakukan penetapan harga kesepakatan dan selanjutnya melakukan pertemuan untuk penyerahan uang atau memberikan nomor rekening tabungan untuk tujuan transfer uang hasil jual beli. Alat pembayaran berupa mata uang rupiah atau mata uang yang berlaku dimasing-masing negara jika pemain berada diluar Indonesia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Transaksi yang dilakukan pada jual beli chip Game Online Higgs Domino ini tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, dan objek yang diperjual belikan. Yang membedakan dari segi transaksinya. Gamer bisa mendapatkan chip dengan beberapa cara. Pertama, membeli chip dari zynga sebagai penyedia resmi chip, Kedua adalah membeli chip dari gamer lain.
2. Dampak ekonomi dari transaksi jual beli chip Game Online Higgs Domino
Ditinjau dari kepemilikan barang, para gamer tidak memiliki hak dalam hal kepemilikan chip atau menjualnya. Karena sesungguhnya chip tersebut menjadi hak milik resmi zynga sebagai penyedia game dan chip game online. Gamer hanya diberi hak guna untuk bermain saja. Dan gamer hanya memiliki barang atau chip tersebut saat bermain game online saja, diluar permainan mereka tidak mempunyai barang tersebutakan tetapi berdampak secara ekonomi dimana User Gamer yang sering membeli chip akan kehilangan uangnya saat Chip yang di beli ketika di mainkan kalah.

B. Saran

1. Bagi user Game Online Higgs Domino sebaiknya memainkan game tersebut cukup sebagai hiburan saja tanpa harus membeli chip baik itu dari dalam game atau pemain lain, cukup bermain dengan chip gratis saja yang setiap harinya dapat di claim dari game tersebut.
2. Kepada pihak penjual hendaknya pihak penjual tidak memperjual belikan Chip kepada orang lain agar tidak menimbulkan unsur mudhorat dalam Game tersebut.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz & Muhammad Azzam. 2010. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Sinar Grafiti Offset.
- Achmad Zaenal Abidin, “Jual Beli Chip Higgs Domino Island Dalam Tinjauan Adz-Dzari’ah”, (Skripsi: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).
- Ahmad Sarwat. 2007. *Fiqh Jual Beli*,. Jakarta: Rumah Fiqh Publishing.
- Analisa Diana, *Mengenal-Commerce*, (Yogyakarta 2001), h.62.
- Deddy Mulyasa. 2003. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya..
- Dimas Uzar Ikhwanasyah, “Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah”, (Skripsi: Iain Tulungagung, 2018
- Gama Pratama. 2020. Analisis Transaksi Jual Beli Online Melalui Website Marketplace Shoope Menurut Konsep Bisnis Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis. Vol 1 Nomor 2* .
- Hendi Suhendi. 2007. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Idris. 2019. *Hadis Ekonomi*. Jakarta: Prenada Media Groub.
- Jamal. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lexy J Moleong. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- M.Fadli Setiawan, Dkk. 2021. Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Menurut Fiqh Muamalah. *Jurnal Pegguruang Convergence Series. Vol 3 No2*.
- Malahayati. 2010. *Rahasia Sukses Bisnis Rosulullah*. Yogyakarta: Jogja Great Publisher.
- Mardani. 2013. *fiqh Ekonomi Syariah*. Jakarta: Kencana Pramedia Group.
- Mila Puspita, “Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino”, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021
- Mila puspita. “Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual beli Chip Pada Game Online Higgs Domino”. Skripsi: IAIN Bengkulu.

Muhammad Ibrahim, *Masu'ah Al-Fiqh Al Islami*, (Jakarta:Prenadamedia Group.

Muhammad Riast Umar Al Hikam "*Tinjauan Yudiris Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island*", (Skripsi: Universitas Hasanuddin Makassar, 2021).

Mulia Meti, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone*" (Studi Kasus Di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat)," (Skripsi: Uin Raden Intan Lampung, 2020

Nashr Farid Muhammad Was-Il Dan Abdul Aziz Muhammad Azzam. 2007. *Qawaid Fiqhiyah*. Jakarta:Amzah,2016), h. 17

Nugraha Farid Dwi,. "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*", (SKRPSI: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019

Pira Yunida, "*Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Menurut Perspektif Ekonomi Syariah*", (Skripsi: Uin Fatmawati Sukarno, 2022).

Protocol SET (Secure Elektronik Transaction), *komponen-komponen yang terlihat dalam jual beli online*

Retno Dyah Pekerti Dan Eliada Herwiyanti, "*Transaksi Jual Beli Online Dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi'i*", *Jurnal: Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 2018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Rio Ardiansah Suradi, "*Jual Beli Akun Higgs Domino Menurut Hukum Islam Dan Hukum Positif*", (Skripsi: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022)

Sillahi, Purnama Ramadhani, Khairina Tambunan, and Tryana Ramadhany Batubara. "*Dampak Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Konsumen Sebagai Alat Bertransaksi*." *ULIL ALBAB: Jurnal ilmiah Multidisiplin* 1.2, (2022): 122-128.

Siti Mimunah, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool*" (*Studi Kasus di Forum Jual Beli Chip 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook*), (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2018)

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun. 2019. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*. Jember: IAIN Jember Press.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Rizal Khoirul Umam
NIM : E20182305
Prodi : Ekonomi Syariah
Jurusan : Ekonomi Islam
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Analisis Dampak Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Terhadap Para User Gamer (Studi Kasus Masyarakat Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso)"** adalah benar-benar hasil penelitian dan karya sendiri, kecuali pada bagian yang di rujuk sumbernya.

Demikian Surat ini pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 13 Juni 2023

Saya yang menyatakan

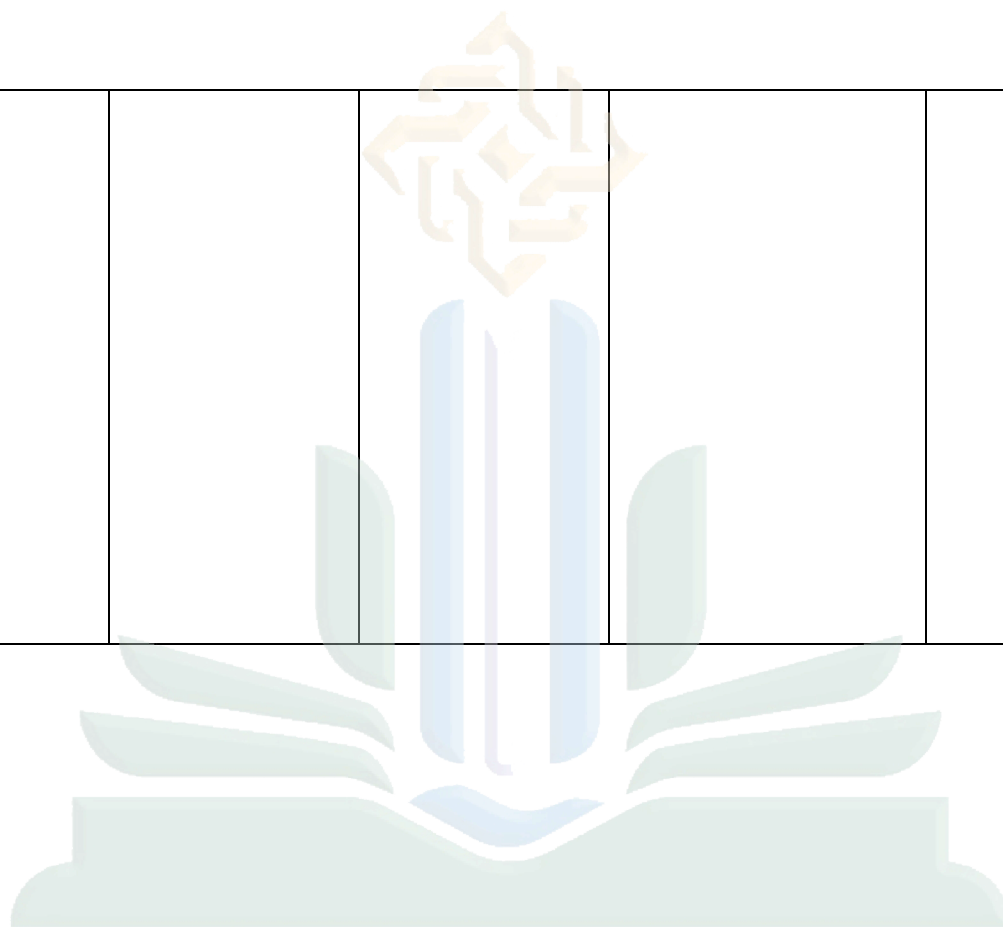


Rizal Khoirul Umam
NIM. E20182305

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	UMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Analisis Dampak Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Terhadap Para User Gamer (Studi Kasus Masyarakat Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso)	1. Dampak 2. Jual Beli 3. Chip 4. User	1. Dampak Transaksi 2. Jual Beli 3. Chip Game Online Higgs Domino 4. User Gamer	a. Pengertian Dampak b. Pengertian Transaksi c. Bentuk Bentuk Transaksi d. Jenis Jenis Transaksi a. Definisi Jual Beli b. Pengertian Jual Beli a. Pengertian Chip b. Pengertian Game Online c. Pengertian Higgs Domino a. Pengertian User Gamer	Informan: a. Penjual Chip b. Pemain sekaligus pembeli Chip Kepustakaan: a. Buku Buku b. Jurnal c. Artikel d. DLL	1. Pendekatan Penelitian: a. Kualitatif deskriptif 2. Jenis Penelitian: a. <i>Field Research</i> 3. Teknik pengambilan sampel: <i>purposive sampling</i> 4. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Teknik analisis data: a. Reduksi data b. Penyajian data c. Penyimpulan dan verifikasi	1. Bagaimana transaksi jual beli chip pada game online Higgs Domino? 2. Bagaimana dampak ekonomi dari Transaksi jual beli Chip Game Online Higgs Domino bagi User Gamer di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso?

					6. Keabsahan data: Triangulasi sumber 7. Tahap-tahap penelitian: a. Tahap pra lapangan b. Tahap Pelaksanaan penelitian c. Tahap Penyelesaian	
--	--	--	--	--	---	--



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

WALAHU ACUMAD CIBDILO

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana transaksi jual beli chip pada game online Higgs Domino?

- a. Bagaimana transaksi jual beli chip pada game online Higgs Domino Di Kalangan Para User Gamer?
- b. Bagaimana Cara Menjual Chip Game Online Higgs Domino?
- c. Bagaimana Cara memasarkan Chip Game online Higgs Domino?
- d. Dalam Bertransaksi Chip Apakah Pembeli Harus Bertemu Dan Melakukan Pembayaran Secara Langsung(Cash)?
- e. Bagaimana Cara Membeli Chip Game Online Higgs Domino Kepada Sesama Pemain?
- f. Bagaimana Membeli Chip Dan Melakukan Pembayaran Secara Online?

2. Bagaimana dampak ekonomi dari Transaksi jual beli Chip Game Online Higgs Domino bagi User Gamer di Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso?

- a. Bagaimana Dampak Ekonomi Bagi Penjual Chip Game Online Higgs Domino?
- b. Bagaimana Dampak Ekonomi Bagi Para User Gamer Yang Sering Membeli Chip Game Online Higgs Domino?
- c. Bagaimana Dampak Ekonomi Bagi User Gamer Yang Memiliki Banyak Akun Game Online Higgs Domino?



Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur. Kode Pos: 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005 e-mail: febi@uinkhas.ac.id Website: <http://febi.uinkhas.ac.id>

23 Februari 2023



Nurul Widyawati Islami Rahayu

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini


Nama : Hadi Wijaya
Alamat : Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso
Jabatan : Kepala Desa Sukowono


Menerangkan bahwa

Nama : Rizal Khoirul Umam
Nim : E20182305
Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat : Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso

Telah menyelesaikan penelitian di Desa kami dengan judul **“Analisis Dampak Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Terhadap Para User Gamer (Studi Kasus Masyarakat Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso)”** Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat di pergunakan sebagai mana mestinya

Bondowoso, 22 Maret 2023


Hadi Wijaya



JURNAL KEGIATAN

No	TANGGAL	KEGIATAN	INFORMAN	TANDA TANGAN
1	23 Maret 2023	Menyerahkan surat ijin penelitian	Bpk. Hadi Wijaya	
2	4 April 2023	Wawancara Dan Dokumentasi	Misbahul Munir	
3	5 April 2023	Wawancara Dan Dokumentasi	Ali Fakhri	
4	7 April 2023	Wawancara Dan Dokumentasi	Rohid	
5	11 April 2023	Wawancara Dan Dokumentasi	Andi	
6	19 April 2023	Wawancara Dan Dokumentasi	Soleh	
7	20 April 2023	Wawancara Dan Dokumentasi	Rizki	

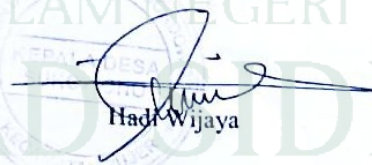
Bondowoso, 24 April 2023

Peneliti

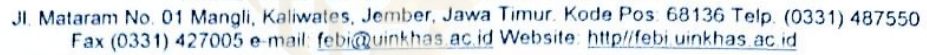


Rizal Khoirul Umam

Kepala Desa



Hadi Wijaya



SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Nomor : B-43.ES/Un.22/7.d/PP.00.9/06/2023

Bagian Akademik Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam menerangkan bahwa :

Nama : Rizal Khoirul Umam
NIM : E20182305
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul : Analisis dampak transaksi jual beli Chip Game Online Higgs Domino Terhadap Para User Gamer (Studi kasus masyarakat Desa Sukowono Kecamatan Pujer Kabupaten Bondowoso)

Adalah benar-benar telah lulus pengecekan plagiasi dengan menggunakan aplikasi Turnitin, dengan tingkat kesamaan dari Naskah Publikasi Tugas Akhir pada aplikasi Turnitin kurang atau sama dengan 30%.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 13 Juni 2023
An. Dekan
Kepala Bagian Akademik
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



DOKUMENTASI

Wawancara Misbahul Munir Selaku Penjual Chip



Wawancara Ali Fakhri User Gamer Sekaligus Penjual Chip



Wawancara Rohid User Sekaligus Pembeli Chip



Wawancara Bpk. Hadi Wijaya Selaku Kepala Desa Sukowono



Wawancara Andi Selaku user Gamer Sekaligus pembeli Chip



BIODATA PENULIS



A. DATA PRIBADI

Nama Lengkap : RIZAL KHOIRUL UMAM
Tempat Tanggal Lahir : BONDOWOSO, 01 DESEMBER 1998
NIM : E20182305
Jurusan/Prodi : Ekonomi Islam/Ekonomi Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Alamat Asal : Dusun Krajan, RT/RW.009/001, Desa. Sukowono,
Kecamatan. Pujer, Kabupaten. Bondowoso
No. Telp : 082339331550
Email : rizalkhoirulumam46@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN Sukowono 1 : 2005-2011
2. SMP Negeri 2 Satu Atap Pujer : 2011-2014
3. SMAN 3 Bondowoso : 2014-2017
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2018-2023

C. ORGANISASI

1. Kader PMII UIN Khas Jember
2. Kader IKMPB