

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Unsur *maisir* dalam permainan *game Shopee* capit ada 2 yaitu 1) adanya taruhan harta, yakni untuk memainkannya pemain harus membeli atau membayar 1 token terlebih dahulu dengan harga 350 koin *Shopee*. 2) ada suatu permainan yang menentukan pihak yang menang dan kalah, pihak yang menang mengambil harta yang menjadi taruhan sedangkan pihak yang kalah akan kehilangan hartanya, yakni ketika kalah maka akan kehilangan koin *Shopee* nya.
2. Kesadaran hukum mahasiswa Prodi Hukum Ekonomi Syariah yang berbelanja menggunakan koin hasil bermain *game Shopee* yaitu tergolong rendah, hal ini dikarenakan adanya 6 orang mahasiswa dengan tingkat kesadaran hukum sedang, dan 9 orang mahasiswa dengan tingkat kesadaran hukum rendah. Rendahnya kesadaran hukum mahasiswa yang berbelanja menggunakan koin hasil bermain *game Shopee* capit ini dikarenakan belum terpenuhinya berbagai indikator yang membentuk kesadaran hukum tersebut.

1.2 Saran

Setelah selesainya penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyampaikan beberapa saran sebagai masukan yang bermanfaat bagi mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah khususnya yang berbelanja menggunakan koin hasil bermain *game Shopee* capit, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa yang bermain *game Shopee* capit sebaiknya mengetahui terlebih dahulu bagaimana kebolehan dalam praktik dan penggunaan koin tersebut untuk berbelanja, apakah ada unsur *maisir* dan *gharar* di dalamnya atau tidak. Hal ini bertujuan agar dimasa depan

tidak terjadi lagi penggunaan koin *Shopee* untuk berbelanja yang dimana koin tersebut terdapat unsur *maisir* dan *gharar* di dalamnya.

2. Berdasarkan hasil penelitian, agar mahasiswa yang berbelanja menggunakan koin hasil bermain *game Shopee* capit dapat meningkatkan kesadaran hukum nya. Hal ini bertujuan agar tidak ada lagi yang memainkan *game Shopee* capit yang berunsur *maisir* nantinya.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Al-Albani, Muhammad Nāshiruddin. 1988 *Shahih al-Jami' ash-Shagir wa Ziyadatuhi (al-fath al-kabir)*, cet.III Beirut: al-Maktab al-Islami.
- Ali, A., & Heryani, W. (2012). *Menjelajahi Kajian Empiris terhadap Hukum*. Jakarta: Kencana
- Alimran, L. (2015). *Penegakan Hukum dan Kesadaran Masyarakat*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Annisa, Luvi. "Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan website dan aplikasi Shopee untuk berbelanja online pada mahasiswa universitas sanata dharma". universitas sanata dharma. 2019.
- Beni Ahmad Saebeni (2006). *Sosiologi Hukum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Careers, Shopee. (2021). "Shopee Adalah Platform Belanja Online Terdepan Di Asia Tenggara Dan Taiwan". Shopee Carees, <https://careers.Shopee.co.id/about/>.
- Creswell, John, W. (2014). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danury, M., Akbar, M., & Faisol (2023). "Transaksi Jual Beli Koin Shopee Melalui Aplikasi Shopee dalam Perspektif Hukum Islam". *Jurnal Dinamika Hukum*, 29(2), 8226-8227.
- Departemen Agama RI. (2000). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV
- Djazuli, A (2006). *Ilmu Fiqh : Penggalan, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Fauzan. (2009). *Kompilasi Hukum Islam Ekonomi Syariah*. Jakarta: Prenadamedia.
- Gunawan, D. (2022). *Keputusan Pembelian Konsumen Marketplace Shopee Berbasis Social Media Marketing*. PT Inovasi Pratama Internasional.
- Hasanudin, J. M. (2018). *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Jual Beli*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Hendi, S. (2005). *"Fiqh Muamalah"*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hosen, Ibrahim. (1987). *Apakah Judi itu*. Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah.
- Ishaq. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika

- Isparwati, Rini. (2021). *"Ikutan Game Shopee Capit Dapat Hadiah dan Cara Memainkannya"*. Riniisparwati. <https://riniisparwati.com/Shopee-capit/>.
- Kartini, S. (2019). *Kesadaran Hukum*. Semarang : Alprin.
- Mardani, (2016). *Fiqh Ekonomi Syariah (Fiqh Muamalah)*. Jakarta: Kencana.
- Martana, S. P. (2006). *Problematisa Penerapan Metode Field Research Untuk Penelitian Arsitektur Vernakular Di Indonesia*. DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment), 34(1)
- Mertokusumo, S. (1981). *Meningkatkan Kesadaran Hukum Masyarakat*. Yogyakarta: Liberty.
- Munajat, Makhrus. 2004. *Dekontruksi Hukum Pidana Islam*. Yogyakarta: Logung.
- Muslich, Ahmad Wardi. (2010). *Fikih Muamalah*. Amzah, Jakarta. Cet Ke-1.
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Salman, O. & Susanto, A. F. (2008). *Beberapa Aspek Sosiologi Hukum*. Bandung: PT Alumni.
- Salman, O. (1993). *Kesadaran Hukum Masyarakat Terhadap Hukum Waris*. Bandung: Alumni. Penerbit Diponegoro.
- Poerwadarminta, H. S. S. (2014). *Kamus Umum Bahasa Indonesia Jakarta: PT Gramedia.*" Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Prenadamedia.
- Prakoso, A. (2017). *Sosiologi Hukum*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Purbacaraca & Soekanto, S. (1979). *Perundang-undangan Yurisprudensi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Sabiq, M. S. (2009). *Fiqh Sunnah*. Jilid IV. Jakarta: PT Pena Pundi Aksara.
- Saebani, B. A. (2006). *Sosiologi Hukum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sirajuddin, A. (2006). *40 Masalah Agama*. Jakarta: Pustaka Tarbiyah.
- Soekanto, S. (1982). *"Kesadaran Hukum Dan Kepatuhan Hukum"*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, S. (1994). *Pokok-Pokok Sosiologi Hukum*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. (2016). *"Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif dan R&D"*. Bandung: Alfabeta.

Suharto, R.M. (1993). *Hukum Pidana Materiil*. Jakarta : Sinar Grafika.

Sulfinadia, H. (2020). *Meningkatkan Kesadaran Hukum Masyarakat(Studi Atas Pelanggaran Peraturan Perundang-undangan Tentang Perkawinan)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Syarjaya, Syibili, E. (2008). *Tafsir Ayat-ayat Ahkam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Zainuddin Ali. (2016). *Sosiologi Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.

Zuhaili, Wahbah (2011). *Fiqh Islam Wa-adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani.

Skripsi dan Tesis:

Citra, Dwi Maya (2022) *Penggunaan Koin Game Shopee Capit dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam(Studi Kasus Pada Penghuni Kos-Kosan Ar-Rahma 2)*. Skripsi

Danti, Alvian Irma (2022) *Status Penggunaan Koin Shopee Hasil Game Shopee Tanam Tinjauan Fiqh Muamalah (Studi kasus Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*.Skripsi

Rianti, Apika (2022) *Hukum Berbelanja Menggunakan Koin Hasil Game Shopee Poly ditinjau Dari Perspektif Imam Syafi'i (Studi Kasus di Kecamatan Medan Perjuangan Kota Medan)*. Skripsi

Shoimah, Nur (2022) *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Online Dengan Koin Shopee Pada Fitur Shopee Capit*. Skripsi

Susanto, Dwi Noviki (2023) *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Shopee Pets*. Skripsi