

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat untuk berinteraksi jual beli dalam berbelanja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jual beli adalah perjanjian antara dua pihak untuk menukar barang yang memiliki nilai, yang dilakukan atas dasar kerelaan dan kesepakatan. Dalam konteks ini, ada ketentuan yang harus diikuti sesuai dengan syariah. Artinya, dalam setiap transaksi jual beli, harus ada rukun dan syarat yang terpenuhi. Jika rukun dan syarat ini tidak dipenuhi, maka transaksi tersebut tidak sesuai dengan prinsip-prinsip syariah (Huda, 2011:52). Pesatnya perkembangan teknologi masyarakat tidak berinteraksi seperti zaman dahulu yang bertemu langsung penjual dan pembeli, namun sekarang dengan kemajuan teknologi, kini memiliki opsi untuk berbelanja secara online. Jual beli online berarti membeli barang atau jasa melalui internet, tanpa harus bertatap muka, namun disini perbedaan utama antara bisnis online dan offline hanyalah lokasi tempat transaksi berlangsung, dengan online memberikan kenyamanan berbelanja dari mana saja (Fitria, 2017:56). Setelah masyarakat mulai akrab dengan sistem transaksi online, penggunaan layanan jual beli secara daring semakin meningkat. Hal ini menyebabkan segmen bisnis online mengalami pertumbuhan yang signifikan. Internet memiliki peran penting dalam jualan online. Ia menjadi *platform* untuk memasarkan, membeli, menjual, dan mendukung produk serta layanan secara elektronik, memungkinkan bisnis untuk menjangkau konsumen di seluruh dunia. Internet juga memfasilitasi komunikasi langsung, memungkinkan interaksi dengan pelanggan melalui media sosial, pemasaran email, dan konten berkualitas tinggi, yang meningkatkan retensi pelanggan, dan juga Internet memiliki peran penting dalam dunia bisnis, membantu bisnis untuk meningkatkan efisiensi, memperluas jangkauan, dan meningkatkan

interaksi dengan pelanggan. Internet memungkinkan pertukaran informasi, promosi produk, komunikasi online, dan berbagai kegiatan bisnis lainnya. Dalam ajaran Islam, pembahasan tentang *E-Commerce* termasuk dalam kajian *mu'amalah* yang berhubungan dengan transaksi dan akad. Mengacu pada kaidah Fikih, kita dapat menyimpulkan bahwa:

Artinya: “Pada dasarnya suatu transaksi (urusan sosial) itu hukum nya boleh atau mubah sampai ada dalil yang mengharamkannya”.

E-Commerce, sebagai *platform* berbasis internet untuk melakukan bisnis dan transaksi jual beli, kini menjadi sangat diminati (Lestari, 2019:71). Istilah *E-Commerce* mulai populer pada awal abad ke-21, tetapi berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi ponsel, aplikasi media sosial, chat, dan sejenisnya, serta penurunan biaya koneksi internet. Pola komunikasi yang dulunya terbatas pada telepon, telegram, koran, pos, dan majalah, kini telah beralih ke bentuk pernyataan yang disajikan dengan baik melalui website (Yusuf, Fadhli, 2019: 1).

Dengan semakin banyaknya orang yang menggunakan internet dan *smartphone*, *platform E-Commerce* telah menjadi pilihan utama bagi banyak konsumen. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah aplikasi *Game Online* dalam aplikasi *Shopee.co.id*. *Shopee* adalah salah satu *platform E-Commerce* yang berpusat di Singapura dan didirikan pada tahun 2009 oleh Forrest Li. Sejak saat itu, *Shopee* telah memperluas jangkauannya ke seluruh Asia, memungkinkan transaksi jual beli secara elektronik tanpa perlu pertemuan langsung antara penjual dan pembeli, cukup menggunakan aplikasi. Untuk pembayaran, *Shopee* menawarkan berbagai metode yang mudah, termasuk *Shopee Pay*, COD (Bayar di Tempat), *SPayLater*, transfer bank, serta kartu kredit dan debit. Selain itu, *Shopee* juga dilengkapi dengan fitur obrolan, yang memungkinkan penjual dan pembeli untuk berinteraksi satu sama lain (Krinawati, 2021:1)

Shopee salah satu *platform* yang populer dibanding dengan aplikasi shopping lainnya, karena tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi jual beli, tetapi juga menawarkan berbagai fitur menarik untuk meningkatkan keterlibatan pengguna agar mudah dalam berbelanja mulai dari fashion hingga kebutuhan sehari-hari (Kurnia, 2021). Salah satu fitur tersebut adalah menyediakan fitur *shopee Game* dimana fitur ini dapat menghasilkan koin shopee. Koin Shopee adalah fitur mata uang virtual resmi dari Shopee, di mana setiap 1 koin setara dengan Rp 1. Pembeli dapat menggunakan koin ini sebagai potongan harga saat bertransaksi di Shopee, sehingga menjadi cara yang efektif untuk mengurangi biaya belanja. Saat ini, mengumpulkan koin Shopee menjadi sangat menarik bagi konsumen. Koin dapat diperoleh dengan menyelesaikan pesanan menggunakan voucher cashback, menonton siaran langsung di aplikasi, melakukan check-in harian di halaman reward koin, atau bermain *Game* di Shopee. Namun, perlu diingat bahwa koin Shopee memiliki masa berlaku hingga tiga bulan setelah diperoleh.

Salah satu permainan menarik yang diluncurkan oleh aplikasi Shopee adalah *Spin Reward* fitur ini menarik dalam aplikasi Shopee bagi pengguna untuk memutar roda hadiah dan mendapatkan berbagai imbalan. Untuk memulai *spin*, pengguna biasanya harus memenuhi syarat tertentu, seperti menyelesaikan misi atau mengumpulkan poin. Setelah itu, mereka dapat memutar roda yang terbagi menjadi beberapa bagian, masing-masing mewakili hadiah yang berbeda, seperti koin Shopee, voucher belanja, atau produk digital. Hadiah yang didapat dengan koin yang bisa mencapai jumlah tertentu, seperti 500, 1.000, atau bahkan 5.000 koin, tergantung pada hasil spin. Hadiah yang didapat bersifat acak, sehingga menambah unsur kejutan dalam permainan. Fitur ini tidak hanya menambah kesenangan, tetapi juga mendorong pengguna untuk lebih aktif berinteraksi dengan aplikasi, baik melalui pembelian maupun penyelesaian misi. Dengan beragam hadiah yang ditawarkan, *Spin Reward* menjadi cara efektif bagi Shopee untuk meningkatkan pengalaman berbelanja dan menarik minat pengguna.

Cara memainkan *Spin Reward* di Shopee sangatlah mudah. Pertama, buka aplikasi dan temukan fitur *Spin Reward* yang menarik. Setelah itu, pastikan telah memenuhi syarat yang diperlukan, seperti menyelesaikan misi harian atau mengumpulkan poin. Jika sudah siap, gunakan koin untuk melakukan spin. Setelah menekan tombol untuk memutar roda, saksikan dengan penuh antisipasi saat roda berputar. Ketika berhenti, akan mendapatkan hadiah berupa koin Shopee atau voucher belanja yang diberikan secara acak. Jumlah hadiah yang diperoleh bersifat untung-untungan, sehingga setiap spin bisa memberikan kejutan yang berbeda.

Selain itu, dalam beberapa variasi permainan *Spin Reward*, pengguna dapat menggunakan koin untuk mendapatkan kesempatan tambahan melakukan spin. Misalnya, satu spin mungkin memerlukan 100 koin, sedangkan spin tambahan bisa berharga 200 koin, 500 koin, atau lebih, tergantung pada kebijakan yang berlaku. Dengan sistem ini, pengguna memiliki opsi untuk menginvestasikan koin yang mereka miliki misalkan jika memiliki 1.000 koin, mereka bisa melakukan hingga 10 spin jika setiap spin membutuhkan 100 koin. Jika mereka memilih untuk melakukan spin dengan biaya yang lebih tinggi, seperti 500 koin, mereka masih bisa melakukan 2 spin. Dengan cara ini, pengguna dapat meningkatkan peluang mendapatkan hadiah yang lebih besar, seperti koin bonus hingga 5.000 atau voucher belanja yang menarik. Fitur ini bukan hanya menambah kesenangan, tetapi juga mendorong pengguna untuk lebih aktif berinteraksi dengan aplikasi, baik melalui pembelian maupun penyelesaian misi. Dengan beragam hadiah yang ditawarkan, *Spin Reward* menjadi cara yang efektif bagi Shopee untuk meningkatkan pengalaman berbelanja dan menarik minat pengguna. Selain itu, shopee juga menyediakan fitur Koin yang didapat dengan mudah seperti Shopee Capit, di mana pengguna dapat menangkap hadiah yang muncul di layar, permainan ini sangat mudah dimainkan dengan cara menjapit kantong emas dan di dalam kantong emas itu belum tentu ada atau tidaknya hadiah.

Syarat untuk bermain *Game* Shopee Capit adalah pengguna harus memiliki token. Untuk mendapatkan token tersebut, pengguna perlu membelinya terlebih dahulu. Harga satu token adalah 200 Koin Shopee (Lestari, 2022). Shopee Tanam fitur ini memungkinkan pengguna menanam dan merawat pohon virtual untuk mendapatkan Koin Shopee, yang nantinya akan diganti dengan diskon belanja (Adilla, 2023).

Selanjutnya dalam Shopee Cocoki dan Shopee Tebak Kata, pengguna diuji pengetahuan mereka melalui tebak-tebakan. Ceci-Ceki memberikan kesempatan untuk mendapatkan hadiah melalui permainan interaktif, sementara Shopee Candy adalah permainan mencocokkan candy untuk meraih poin. Terakhir, Misi Cek-In mendorong pengguna untuk melakukan cek-in harian guna mengumpulkan hadiah. Dengan berbagai fitur ini, Shopee menciptakan pengalaman berbelanja yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fikih *Mu'amalah* adalah seperangkat aturan dari Allah yang harus dipatuhi, yang mengatur interaksi antar manusia, terutama dalam hal memperoleh dan mengelola harta. Ini mencakup berbagai aspek seperti jual beli, penyewaan, dan lain-lain (Syafei, 2001:14). Dalam konteks transaksi mu'amalah, Allah melarang kita untuk melakukan kegiatan yang menguntungkan diri sendiri tetapi merugikan orang lain. Ini tercermin dalam Firman Allah di Surat An-Nisa [4:29], yang menekankan pentingnya menjaga keadilan dan tidak memanfaatkan orang lain demi keuntungan pribadi.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ۙ ٩٢

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang *bathil*, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.” (QS.An-nisa (4): 29).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT melarang umat Muslim untuk mengambil harta orang lain dengan cara yang tidak sah. "Secara *bathil*" di sini mencakup berbagai bentuk transaksi ekonomi yang bertentangan dengan prinsip syariah. Ini termasuk aktivitas spekulatif seperti judi (maisir), transaksi yang mengandung ketidakpastian (*gharar*), tindakan yang merugikan orang lain (*dharar*), serta transaksi yang melibatkan *riba* (bunga). Semua ini menunjukkan pentingnya bertransaksi dengan cara yang adil dan sesuai dengan nilai-nilai Islam (Djuwaini, 2015:70).

Dalam Fikih *mu'amalah* terdapat larangan terhadap praktik judi (*maysir*). Seperti yang dijelaskan dalam ayat Al-Quran surah Al-maidah ayat 90.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالنَّصَابُ وَالزُّلْمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٢٩

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan." (Al-maidah ayat 90).

Penegasan tentang perbuatan judi dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas ini dapat menimbulkan dosa besar dan mudharat bagi manusia. Ini jelas menggambarkan konsekuensi negatif yang akan muncul. Dari penjelasan ini, terlihat bahwa dampak buruk dari *al-maysir* harus dihindari oleh umat Muslim. Dampak tersebut dapat menyebabkan permusuhan, bahkan pembunuhan, bagi pelakunya, serta dapat mengalihkan perhatian dari kewajiban *beribadah*. Ulama As-Syirbashi berpendapat bahwa lotere (undian) merupakan salah satu bentuk perjudian yang dilarang dalam Islam, dan keuntungan yang diperoleh dari praktik tersebut juga dianggap haram. Penekanan pada larangan ini terletak pada unsur pengambilan harta orang lain secara *bathil* (Qardhawi, 215:425).

Dalam fikih *mu'amalah*, telah dijelaskan cara bertransaksi, syarat-syarat, rukun, serta jenis-jenis transaksi yang dilarang. Transaksi yang tidak diperbolehkan adalah yang mengandung unsur larangan. Beberapa jenis transaksi yang dilarang dalam Islam meliputi transaksi yang mengandung *riba*, *gharar*, *dharar*, *jahalah*, dan *maysir* (Haroen, 2007:105).

Semua permainan ini memperlihatkan ketidakcocokan antara hasil yang diperoleh dan usaha yang telah dilakukan. Dalam sistem jual beli, ada elemen mengambil harta orang lain dengan cara yang tidak benar, yang jelas dilarang oleh Allah. Hadiah yang diperoleh masih menjadi perdebatan mengenai kehalalan dan keharamannya. Meskipun permainan ini tampak menyerupai praktik perjudian (*maysir*), belum tentu bisa dikategorikan sebagai judi. Karena *Spin Reward* menawarkan keuntungan berupa koin Shopee atau voucher belanja. Namun, kehalalan penggunaan hadiah ini untuk bertransaksi di aplikasi Shopee masih belum jelas. Banyak pengguna menggunakan koin yang mereka peroleh dari *Spin Reward* untuk berbelanja. Fitur ini juga mirip dengan permainan lotre, di mana hadiah yang didapat memiliki unsur keberuntungan dan spekulasi mengenai peningkatan atau penurunan jumlah koin, sehingga membuat *Spin Reward* terlihat semakin mendekati karakteristik perjudian.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai *Spin Reward* dalam *Game* Shopee. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau akad, syarat, dan pelaksanaannya, serta untuk menentukan apakah sudah sesuai dengan pandangan hukum Islam. Dengan demikian, penulis ingin memastikan bahwa bentuk transaksi melalui koin dalam *Game* Shopee mendapatkan status yang sesuai dengan hukum Islam. Hal ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul **"Tinjauan Fikih Mu'amalah terhadap Spin Reward dalam Aplikasi Game Online di Shopee"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka dapat di simpulkan masalah pokok dalam penelitian adalah: “Tinjauan Fikih Mu’amalah terhadap *Spin Reward* dalam Aplikasi Game Online di Shopee”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Beberapa pertanyaan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Bagaimana mekanisme *Spin Reward* dalam aplikasi *Game Online* di Shopee?
- 1.3.2 Apa-apa saja jenis hadiah dan cara perolehannya dalam fitur *Spin Reward* dalam aplikasi *Game Online* di Shopee?
- 1.3.3 Bagaimana tinjauan fikih mua’malah terhadap *Spin Reward* dalam aplikasi *Game Online* di Shopee?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian di sini adalah:

- 1.4.1 Untuk mengetahui mekanisme *Spin Reward* dalam aplikasi *Game Online* di Shopee.
- 1.4.2 Untuk mendeskripsikan apa-apa saja jenis hadiah dan cara perolehannya dalam fitur *Spin Reward* dalam aplikasi *Game Online* di Shopee.
- 1.4.3 Untuk menganalisis tinjauan fikih mua’malah terhadap *Spin Reward* dalam aplikasi *Game Online* di Shopee.

1.5 Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian yang diuraikan di atas terletak pada beberapa aspek penting. Pertama, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman mengenai mekanisme dan pelaksanaan *Spin Reward* dalam aplikasi Shopee,

yang merupakan fenomena baru dalam *E-Commerce*. Kedua, dengan meninjau aspek hukum Islam, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang kesesuaian praktik transaksi online dengan prinsip-prinsip mu'amalah, serta membantu pengguna memahami potensi risiko dan manfaatnya. Ketiga, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan yang lebih baik dalam *platform E-Commerce*, agar lebih sesuai dengan nilai-nilai etika dan hukum Islam. Terakhir, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengguna dan pengembang aplikasi untuk bertransaksi secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

1.6 Studi Literatur

Penelitian yang penulis lakukan ini adalah yang pertama kalinya dilakukan. Meskipun demikian, penulis menemukan beberapa karya ilmiah terkait yang telah ditulis oleh penelitian lain. Dari situ, penulis dapat membedakan isu yang akan diangkat dalam penelitian ini dengan isu yang telah dibahas oleh peneliti sebelumnya, sehingga tampak adanya perbedaan dalam persoalan yang diteliti. Karya ilmiah tersebut antara lain adalah:

- 1.6.1 Skripsi yang ditulis oleh Sri Rahma Zakia (1613030024) dari Prodi Hukum Ekonomi Syariah UIN Imam Bonjol Padang meneliti “Praktik Jual Beli Produk Melalui *Mystery Box* Pada Situs Shopee Ditinjau dari Teori Ba’i Salam”. Rumusan masalahnya adalah Bagaimana praktik jual beli produk melalui *Mystery Box* pada situs Shopee? Apa alasan pemilik toko menjual produk melalui *Mystery Box* pada situs Shopee? Bagaimana pandangan pembeli terhadap jual beli produk melalui *Mystery Box* pada situs Shopee? Bagaimana tinjauan teori Ba’i Salam terhadap praktik jual beli produk melalui *Mystery Box* pada situs Shopee? Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik jual beli produk melalui *Mystery Box* di Shopee menghadapi masalah signifikan, di mana 60% pembeli merasa tidak puas karena produk yang diterima tidak sesuai harapan dan kurangnya informasi jelas. Penjual tertarik pada model ini karena tren

dan harga murah, tetapi dari perspektif teori Ba'i Salam, transaksi ini dianggap tidak sah karena kurangnya kejelasan mengenai karakteristik barang, yang mengarah pada unsur *gharar* (ketidakpastian). Oleh karena itu, disarankan agar penjual memberikan informasi lebih transparan untuk meningkatkan kepuasan dan kepercayaan konsumen. Penelitian ini menekankan pentingnya transparansi dalam transaksi jual beli.

1.6.2 Skripsi yang ditulis oleh Monika Lewengski (2113040149) Prodi Hukum Ekonomi Syariah UIN Imam Bonjol Padang meneliti “Kesadaran Hukum Mahasiswa Terhadap Berbelanja Menggunakan Koin Hasil Game Shopee Capit (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah UIN Imam Bonjol Padang”. Rumusan masalahnya adalah bagaimana kesadaran hukum mahasiswa yang berbelanja menggunakan koin hasil *Game shopee* capit dalam jual beli di shopee? Penelitian ini menyimpulkan terdapat dua unsur maisir yang terpenuhi dalam permainan *Game shopee* capit tersebut yaitu, adanya taruhan harta, ada satu permainan yang menentukan pihak yang menang dan kalah, pihak yang menang mengambil harta yang menjadi taruhan sedangkan pihak yang kalah akan kehilangan hartanya. Kesadaran hukum mahasiswa Prodi Hukum Ekonomi Syariah masih tergolong rendah, karena terdapat enam orang mahasiswa dengan tingkat kesadaran hukum sedang, dan Sembilan orang mahasiswa dengan tingkat kesadaran hukum rendah, rendahnya kesadaran hukum mahasiswa ini dikarenakan belum terpenuhi berbagai indikator yang membentuk kesadaran hukum tersebut.

1.6.3 Skripsi yang ditulis oleh Yonita Permatasari (1813040005) Prodi Hukum Ekonomi Syariah UIN Imam Bonjol Padang meneliti “Tinjauan Fikih Mu’amalah Terhadap Aqad Qard Pada ShopeePayLater Di Aplikasi Shopee”. Rumusan masalahnya adalah Bagaimana praktik utang-piutang (*qardh*) pada *ShopeePayLater* di aplikasi Shopee? Apa pandangan fikih mu’amalah terhadap pelaksanaan akad utang-piutang (*qardh*) pada

ShopeePay Later? Apakah terdapat unsur riba dalam akad *qardh* pada *ShopeePayLater*? Penelitian ini menyimpulkan bahwa Pelaksanaan akad *qardh* pada *ShopeePayLater* didasarkan pada prinsip tolong-menolong antara pengguna dan pihak Shopee. Namun, menurut pandangan fikih mu'amalah, akad ini dilarang karena penggabungan akad *qardh* dengan jual beli dan ijarah, yang dapat menimbulkan ketidakjelasan dan ketidakpastian. Jika akad-akad tersebut dilaksanakan secara terpisah, maka diperbolehkan. Selain itu, akad *qardh* pada *ShopeePayLater* mengandung unsur riba melalui biaya penanganan yang dikenakan.

1.6.4 Skripsi yang ditulis oleh Maya Dwi Citra Lestari (1821030463) Prodi Hukum Ekonomi Syariah UIN Raden Intan Lampung meneliti "Penggunaan Koin *Game Shopee* Capit Dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam. Rumusan Masalahnya adalah Bagaimana praktik penggunaan koin *Game Shopee* Capit dalam jual beli di Shopee? Bagaimana perspektif hukum Islam tentang praktik penggunaan koin *Game Shopee* Capit dalam jual beli di Shopee? Penelitian ini menyimpulkan bahwa Penggunaan koin Shopee dalam jual beli di Shopee diperbolehkan, karena nilai 1 koin sama dengan 1 Rp. Koin yang diperoleh dari permainan Shopee Capit tidak diperbolehkan. Hal ini disebabkan oleh adanya unsur *gharar* (ketidakpastian) dan *maysir* (perjudian) dalam cara perolehan koin tersebut. Aspek Hukum Islam Unsur *gharar* muncul karena koin Shopee yang didapatkan bersifat untung-untungan. Unsur *maysir* terlihat dari tiga aspek: adanya permainan yang menentukan menang atau kalah, adanya taruhan harta, dan pihak yang menang mengambil harta taruhan sementara pihak yang kalah kehilangan hartanya. Dengan demikian, meskipun transaksi menggunakan koin Shopee dibenarkan, cara perolehan koin dari Shopee Capit tidak sesuai dengan prinsip hukum Islam.

1.6.5 Skripsi yang ditulis oleh Dita Faridha Adila (192216094) Prodi Hukum Ekonomi Syariah UIN Sunan Ampel Surabaya meneliti "Perolehan Koin

Game Shopee Tanam Di Aplikasi Shopee Dalam Perspektif Masalah Mursalah”. Rumusan masalahnya adalah Bagaimana praktik perolehan koin Game Shopee Tanam di aplikasi Shopee? Bagaimana analisis masalah mursalah terhadap praktik perolehan koin Game Shopee Tanam? Penelitian ini menyimpulkan bahwa perolehan koin Game Shopee Tanam di aplikasi Shopee sah menurut akad ju'alah dan memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan mudaratnya. Kemaslahatan yang diperoleh oleh pengguna, penjual, dan pihak Shopee menciptakan dampak positif, termasuk peningkatan pembelian dan pengunduhan aplikasi. Oleh karena itu, disarankan agar pengguna lebih selektif dalam memilih Game, dan pihak Shopee perlu memberikan informasi yang jelas mengenai hadiah dan konsekuensi dalam aplikasi.

1.7 Landasan Teori

Untuk menyamakan pemahaman tentang makna, penting untuk menjelaskan beberapa istilah kunci.

1.7.1 Fikih *Mu'amalah* dan Transaksi Akad

Hukum Islam adalah sistem hukum yang bersumber dari ajaran agama Islam. Penerapannya berfokus pada keimanan dan bertujuan untuk mencapai kemaslahatan bagi manusia, baik secara rohani maupun jasmani, serta dalam konteks individu dan sosial. Hukum ini berfungsi sebagai penengah, disusun berdasarkan sumber-sumber hukum yang telah ditetapkan.

Fikih *muamalah* dapat dipahami sebagai pemahaman tentang syarat sahnya usaha untuk memperoleh dan mengembangkan harta, seperti jual beli, hutang, dan sewa menyewa antar sesama manusia sesuai dengan kebutuhannya. Adapun Fikih *Mu'amalah*, menurut Abdul Wahab Khallaf, adalah ilmu yang membahas aturan-aturan syara' tentang tindakan manusia, berdasarkan dalil yang jelas. Ini mencakup kombinasi aturan syara' terkait tindakan yang diperbolehkan, dengan

merujuk pada dalil yang rinci. Selain itu, Mahmud Syaltout juga menjelaskan bahwa fikih *mu'amalah* berkaitan dengan hukum yang mengatur transaksi ekonomi di kalangan masyarakat, di mana setiap individu memiliki kepentingan materi yang saling menguntungkan (Rosyada, 1993:70-7).

Jual beli adalah proses pertukaran barang atau benda yang memiliki nilai secara sukarela antara dua pihak, di mana satu pihak menerima barang dan pihak lainnya menyerahkannya sesuai dengan kesepakatan yang diizinkan oleh syara'. Dalam agama Islam, terdapat beberapa dasar hukum mengenai jual beli, salah satunya adalah QS al-Baqarah 275 yang menyatakan, "Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba." Dengan perkembangan teknologi, transaksi dagang kini tidak hanya berlangsung di pasar fisik, tetapi juga melalui internet dan *platform* online. Hukum jual beli online pada dasarnya sama dengan jual beli offline, asalkan memenuhi syarat dan ketentuan yang sama (Mutiah, 2017:14).

Transaksi akad menurut bahasa termasuk dalam bentuk akad secara umum. Sedangkan akad menurut bahasa adalah ikatan dari dua ujung (tali), janji, jaminan. Dari segi istilah Para ahli hukum memberikan definisi transaksi (akad) dengan beberapa pengertian antara lain: Hubungan perkataan salah satu dari dua pihak menurut Syara', tampak adanya suatu akibat terhadap apa yang diucapkan tersebut pada obyeknya (Madhkur, 1967:534). Akibat yang terjadi dari hubungan perkataan oleh kedua pihak yang melakukan akad (*'aqidain*) adalah melaksanakan sesuatu yang telah disepakati keduanya, dalam istilah *fiqh mu'amalah* disebut dengan: *Nafadh al-aqdi*.

Unsur-unsur akad adalah hubungan antara *Ijab* dan *Qabul* yang diakui oleh syara' dan menghasilkan akibat hukum yang melibatkan objek. Dari definisi tersebut, terdapat tiga unsur dalam akad, yang pertama adalah hubungan *Ijab* dan *Qabul*: *Ijab* adalah pernyataan

kehendak dari satu pihak (*mujib*) untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. *Qabul* adalah pernyataan penerimaan atau persetujuan dari pihak lain (*qabil*) terhadap kehendak *mujib*. Keberadaan *Ijab* dan *Qabul* ini penting dalam pelaksanaan suatu perikatan, dan bentuknya dapat bervariasi. Kedua adalah dibenarkan oleh Syara': Akad yang dilakukan tidak boleh bertentangan dengan syara' atau ketentuan yang ditetapkan oleh Allah SWT, baik dalam Alquran maupun hadis Nabi. Ini mencakup pelaksanaan akad, tujuan, dan objek akad. Misalnya, objek perikatan yang haram, seperti minuman keras, dapat membuat perikatan tersebut tidak sah menurut Hukum Islam. Ketiga adalah menimbulkan akibat hukum terhadap objeknya: Akad merupakan salah satu tindakan hukum (*tasarruf*) yang dapat menyebabkan akibat hukum terhadap objek yang diperjanjikan oleh para pihak. Selain itu, akad juga menetapkan konsekuensi hak dan kewajiban yang mengikat kedua belah pihak (Dewi, 2005: 46)

1.7.2 Prinsip-Prinsip *Fiqh Mu'amalah*

Berikut adalah prinsip-prinsip *fiqh mu'amalah*

1. Prinsip Mubah: Segala bentuk transaksi bisnis sah dilakukan selama tidak ada larangan dalam syara'.
2. Prinsip Suka Sama Suka (*At-Taradhi*): Transaksi harus berdasarkan kerelaan kedua belah pihak, tanpa paksaan atau penipuan.
3. Prinsip Keadilan: Transaksi harus bebas dari kerusakan (*mafsadah*), *gharar* (ketidakpastian), *maisir* (perjudian), dan riba (bunga).
4. Prinsip Saling Menguntungkan: Transaksi harus menguntungkan bagi kedua pihak dan dilarang merugikan orang lain.
5. Prinsip Tolong Menolong: Ditekankan pentingnya saling membantu dalam hal positif, baik antar sesama Muslim maupun umat manusia secara umum.

6. Prinsip Tertulis: Perikatan sebaiknya dilakukan secara tertulis, disaksikan, dan jika tidak tunai, ada jaminan sebagai bukti transaksi (Rusdan, 2022:2016-2024)
7. Objek yang halal: Dalam suatu transaksi yang melahirkan akad perjanjian bersifat mengikat pihak-pihak yang melakukan, dilakukan secara bebas bertanggung jawab dalam menentukan bentuk perjanjian maupun yang berkenaan dengan hak kewajiban masing-masing.
8. Tidak mengandung unsur *gharim* (*gharar*, *riba*, *maysir*): ketidakpastian, tamban yang berlebih, judi (Mustofa, 2016:11).

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono 2013, 2). Selanjutnya akan dijelaskan jenis penelitian, sumber data, informan peneliti, teknik pengumpulan data serta analisis data.

1.8.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat di ruangan perpustakaan (Kartono, 1990). Penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan tiga kriteria utama yaitu cara mendapatkan data, pendekatan data, dan sumber data. Berdasarkan cara mendapatkan data, peneliti mengumpulkan data tidak secara langsung melainkan dengan mengandalkan analisis dokumen atau literatur sekunder. Berdasarkan pendekatannya penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (eksploratif mendalam). Sedangkan berdasarkan sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data sekunder yang diperoleh dengan mengkaji literatur-literatur dari perpustakaan seperti dokumen, buku yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, yaitu literatur yang berhubungan dengan

pembahasan dalam proposal ini dan literatur yang lainnya yang mempunyai relevansi dengan permasalahan yang akan dikaji.

1.8.2 Sumber Data

Berdasarkan sumber data ini menggunakan metode penelitian hukum normatif.

1. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang digunakan untuk mendukung penelitian. Dalam konteks ini, penulis melakukan kajian terhadap literatur yang relevan dengan penelitian ini. Literatur tersebut mencakup buku, jurnal, sumber dari internet, dan lain-lain yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Data sekunder dalam skripsi ini merupakan bahan hukum yang digunakan untuk mendukung dan memperjelas analisis terhadap data primer. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan dan penafsiran terhadap bahan hukum primer.

Bahan hukum sekunder berupa buku, artikel ilmiah, jurnal, hasil penelitian, makalah, dan karya ilmiah lain yang relevan dengan permasalahan yang dibahas. Antara lain buku-buku Fikih mu'amalah, jurnal ilmiah yang membahas transaksi elektronik dan ekonomi digital syariah, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan praktik *Spin Reward* dan sistem hadiah dalam platform *E-Commerce*.

2. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier sebagai bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder seperti kamus maupun ensiklopedia. Bahan hukum tersier yang penulis gunakan adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

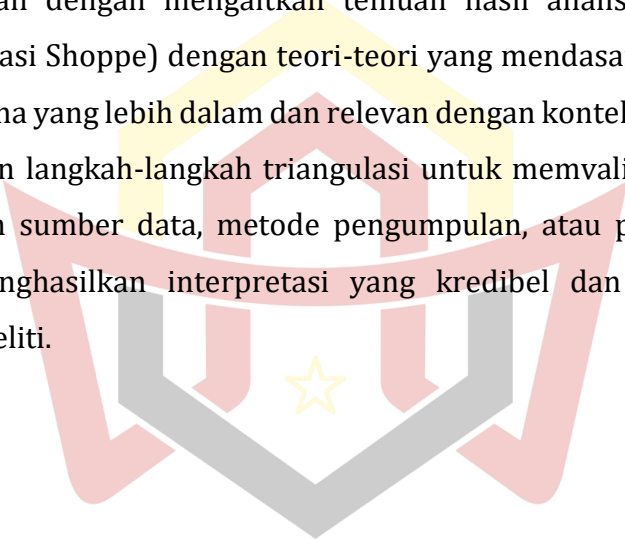
1.8.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset kepustakaan, yaitu mengumpulkan informasi dengan cara membaca dan

menelaah sumber-sumber yang tersedia di perpustakaan. Pada tahap ini, analisis telah dilakukan untuk merangkum data yang relevan, mencatat informasi secara objektif, membuat catatan konseptualisasi dari data yang ditemukan, dan kemudian menyusun ringkasan sementara.

1.8.4 Teknik Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode berpikir deduktif. Metode berpikir deduktif adalah cara berpikir yang dimulai dari konsep umum menuju hal-hal yang lebih spesifik, lalu dirangkum dalam bentuk kesimpulan (Abdul, 2004). Interpretasi data dilakukan dengan mengaitkan temuan hasil analisis data sekunder (seperti aplikasi Shoppe) dengan teori-teori yang mendasari penelitian, guna menarik makna yang lebih dalam dan relevan dengan konteks masalah. Proses ini melibatkan langkah-langkah triangulasi untuk memvalidasi hasil melalui perbandingan sumber data, metode pengumpulan, atau perspektif teoritis, sehingga menghasilkan interpretasi yang kredibel dan bebas dari bias subjektif peneliti.



UIN IMAM BONJOL
PADANG