

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Muamalat yaitu hukum yang mengatur hubungan antara satu individu dengan individu lain, atau dengan individu dengan negara Islam, atau hubungan negara Islam dengan negara-negara yang lain.¹ *Fiqh muamalah* adalah ilmu tentang hukum *syara'* yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lain yang sarasannya adalah harta benda atau mal. Hubungan tersebut sangat luas karena mencakup hubungan antara sesama manusia, baik muslim maupun non muslim.²

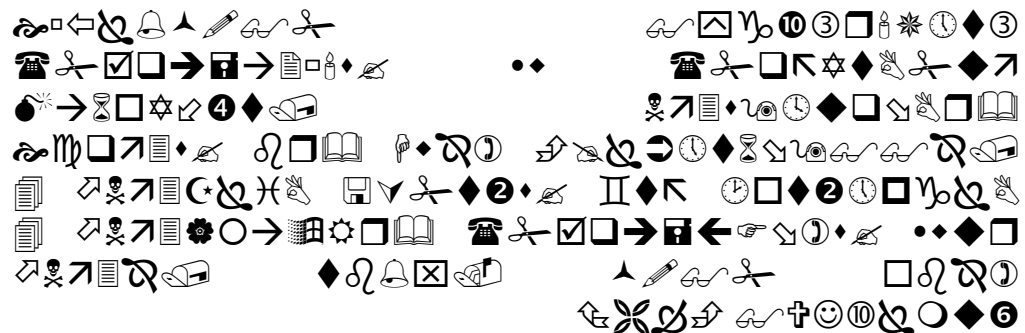
Akad merupakan hal yang penting dalam kegiatan ber-*muamalah*. Secara *etimologi*, akad berasal dari bahasa arab “*al aqdu*” yang berarti perikatan, perjanjian dan pemufakatan.³ Perjanjian (akad) mempunyai arti penting dalam kehidupan masyarakat. Ia merupakan “dasar dari sekian banyak aktivitas keseharian kita.” Melalui akad seorang lelaki disatukan dengan seorang wanita dalam suatu kehidupan bersama, dan melalui akad juga berbagai kegiatan bisnis dan usaha kita dapat dijalankan.

¹Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, Eds.1, Jakarta: AMZAH, 2010, hlm. 6

²Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, Eds. 1, Jakarta: AMZAH, 2010, hlm. 3

³Muhammad Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam; Fiqh Muamalah*, Eds. 1, Jakarta: Raja Grafindo Persada, Cet. 1, 2003, hlm. 101

Jual beli merupakan aktifitas yang diharamkan Allah. Setiap muslim diperkenankan melakukan aktivitas jual beli. Hal ini merupakan Sunatullah yang telah berjalan turun-temurun. Jual beli memiliki bentuk yang bermacam-macam. Jual beli biasanya dilihat dari cara pembayaran, akad, penyerahan barang dan barang yang diperjualbelikan. Islam sangat memperhatikan unsur-unsur ini dalam transaksi jual beli. Islam memiliki beberapa kaidah dalam jual-beli.⁴ Jual beli merupakan akad yang dibolehkan berdasarkan Al-Quran, Sunnah dan Ijma' para ulama'. salah satunya dalam surat An-Nisa ayat 29, yang berbunyi:



Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu, Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”⁵

Tentang transaksi jual beli, apakah praktek jual beli yang dijalankan oleh seseorang itu sudah sesuai dengan syariat Islam atau belum, hal ini dilakukan agar mereka menggeluti dunia usaha dapat mengetahui hal-hal yang

⁴ Rachmat Syafei, *Fiqih Mu'amalah*, Bandung : CV. Pustaka Setia, 2001, hlm. 15

⁵Departemen Agama RI. *Al Qur'an dan Terjemahannya*, Yayasan Penyelenggara Penerjemah *Al-Qur'an*, Semarang : PT Karya Toha Putra, 1989, hlm. 122

dapat mengakibatkan jual beli itu menjadi sah atau tidak. Rasulullah SAW melarang jual beli barang yang terdapat unsur penipuan sehingga mengakibatkan termakannya harta manusia dengan cara yang bathil, begitu juga jual beli yang mengakibatkan lahirnya kebencian, perselisihan dan permusuhan di kalangan kaum muslim.⁶ Pada transaksi jual beli secara elektronik dan dunia maya sama halnya dengan transaksi jual beli yang dilakukan dalam dunia nyata, dilakukan oleh pihak terkait, walaupun jual beli secara elektronik ini pihak-pihaknya tidak bertemu dengan secara langsung satu sama lain, tetapi berhubungan melalui *internet*. Dalam transaksi jual beli elektronik, pihak-pihak yang terkait antara lain:⁷

1. Penjual atau *merchant* atau pengusaha yang menawarkan sebuah produk melalui *internet* sebagai usaha.
2. Pembeli atau konsumen, yaitu setiap orang yang tidak dilarang oleh Undang-undang, yang menerima penawaran dari penjual atau pelaku usaha yang berkeinginan melakukan transaksi jual beli produk yang ditawarkan oleh penjual *merchant* atau pelaku usaha.
3. Bank sebagai pihak penyalur dana dari pembeli atau konsumen kepada penjual atau pelaku usaha atau *merchant*, karena pada transaksi jual beli secara elektronik penjual dan pembeli tidak berhadapan secara langsung, sebab mereka berada pada lokasi yang berbeda sehingga

⁶Abu Bakar Jabir El-Jazairi, *Pola Hidup Muslim (Minhajul Muslim Muamalah)*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1991, hlm. 45

⁷Edmon Makarim, *Komplikasi Hukum Telematika*, Jakarta: Rasa Persada, 2003, hlm. 65

pembayaran dapat dilakukan melalui perantara dalam hal ini adalah baik.

4. *Provider* sebagai penyedia jasa layanan akses *internet*.

Jual beli *online* yang banyak diminati oleh para konsumen yakni contohnya seperti jual beli yang ditawarkan di akun sosial *Facebook*, pembeli dapat melihat barang-barang yang diperjual belikan, *ID* atau *nickname char Point Blank* juga diperjual belikan secara *online*. *Point Blank* merupakan sebuah *game* atau permainan komputer yang bergenre *FPS (tactical first-person shooter)* atau tembak menembak yang dimainkan secara *online*. Dari segi permainan dalam *Point Blank* ini berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* dan pemerintah yang disebut *Counter Terrorist Force (CT-Force)*.⁸ Cara bermain *game online Point Blank* ini harus mempunyai *nickname character* atau biasa disebut *char*, *char* ini dapat diperjualbelikan, dan biasanya dijualbelikan secara *online*, *Game* ini mempunyai banyak sekali pangkat, pangkat yang terkecil adalah *trainee*, sedangkan pangkat yang tertinggi adalah *commander*, *char* dengan pangkat yang tertinggi ini apabila di jual harganya bisa mencapai lima jutaan, pangkat ini bisa bertambah tetapi tidak dapat berkurang.

⁸<http://karodalnet.blogspot.com/2010/09/pb-point-blank.html> diakses pada tanggal 5 Agustus 2012 jam 16:23

Para penikmat *game* atau biasa disebut dengan *gamer* ini sering sekali melakukan transaksi jual beli *char point blank*, seperti yang banyak dilakukan para *gamer* di warnet-warnet. Praktek jual beli *char* ini dilakukan perorangan, dalam sistem penyerahanya barang dilakukan secara jarak jauh atau tidak saling bertemu, terkadang banyak sekali keluhan dari pembeli atau penjual, contohnya ketika barang sudah diterima selang beberapa hari *char* tersebut tidak dapat dipakai kembali. Dalam penawaran jual beli *nickname char Point Blank via online* terdapat tampilan *screen short* tentang *nickname* tersebut. Di dalam tampilan tersebut dijelaskan beberapa peringatan sebelum melakukan transaksi yang perlu diketahui oleh para pembeli.

Peringatan sebelum berlangsungnya transaksi jual beli *nickname char Point Blank via online*:

1. Hati-hati dan waspada,
2. Diutamakan mempunyai rekening bank, karena transaksi *online* (transfer) dapat dipertanggung jawabkan,
3. Jangan melakukan transaksi *online* apabila si penjual tidak memiliki no. rekening,
4. Jangan lupa meminta semua data-data tentang char yang akan di jual (*id, password, security code, no. telepon dan alamat penjual*),

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

prosedur jual beli *nickname char Point Blank* tersebut agar tidak menjadi jual beli yang mendekati *gharar*.

Salah satu bentuk dari jual beli *gharar* yakni tidak adanya kepastian tentang jenis pembayaran atau jenis benda yang dijual. Wahbah az Zuhaili berpendapat bahwa ketidak pastian tersebut merupakan salah satu bentuk *gharar* yang terbesar larangannya.⁹ Termasuk dalam transaksi *gharar* adalah menyangkut kualitas barang. Dalam transaksi disebutkan kualitas barang yang berkualitas nomor satu, sedangkan dalam realisasinya kualitasnya berbeda. Hal ini mungkin diketahui oleh ke dua belah pihak (ada kerja sama) atau hanya pihak satu (pihak pertama).¹⁰

Melihat fenomena transaksi yang berkembang saat ini, banyak terjadi jual beli *nickname char Point Blank* melalui *online*, seperti yang terjadi di warnet Ronet desa Kebumen kec. Sukorejo. Alasan penulis melakukan penelitian di warnet Ronet desa Kebumen kec. Sukorejo karena warnet tersebut merupakan warnet terbesar yang menyediakan fasilitas *game online* di daerah Sukorejo dan sekitarnya dan juga banyaknya peminat yang memainkan *game online Point Blank* sehingga banyak juga *gamer* yang melakukan transaksi jual beli *nickname char Point Blank via online*. Oleh sebab itu penulis termotivasi untuk mengkaji dan menganalisis lebih mendalam segala sesuatu yang berkaitan dengan sistem jual beli *nickname*

⁹M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Bandung: PT. Raja Grafindo Persada, 2003, hlm. 148

¹⁰*Ibid*, hlm. 150

char Point Blank via online dalam praktek jual beli barang tersebut dengan judul : **“ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTEK JUAL BELI NICKNAME CHAR (CHARACTER) POINT BLANK VIA ONLINE”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Praktek Jual Beli *Nickname Char (Character) Point Blank via online?*
2. Bagaimana praktek jual beli *Nickname Char (Character) point blank via online* ditinjau dari hukum Islam?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian Skripsi

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan diantaranya:

1. Mengetahui Praktek Jual Beli *Nickname Char (character) Point Blank Via Online.*
2. Mengetahui pandangan hukum Islam Terhadap pelaksanaan jual beli *nickname char (character) Point Blank via online.*

Manfaat dari penelitian ini adalah:

Dengan tercapainya tujuan penelitian sebagaimana tersebut diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat ganda, baik manfaat praktis maupun manfaat teoritis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar S-1 dan juga diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dalam bidang Hukum Ekonomi Islam.

b. Bagi Akademisi

Bagi akademisi penelitian ini diharapkan memberi manfaat teoritis berupa sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan hukum, khususnya bidang Hukum Ekonomi Islam.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemahaman yang lebih mendalam kepada masyarakat dalam melakukan berbagai macam kegiatan ekonomi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

D. Telaah Pustaka

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut penulis melakukan penelaahan karya-karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti, tujuan dengan adanya telaah pustaka adalah untuk menghindari adanya pengulangan serta membuktikan keorisinilan penelitian, sehingga tidak terjadi adanya pembahasan yang sama dengan penelitian yang lain.

Dalam penelitian skripsi ini yang berjudul Analisis Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli *Nickname Char (Character) Point Blank Via Online* penulis menjelaskan bahwa jual beli ini menggunakan dengan cara *online* yaitu menggunakan akad salam, pembayaran dilakukan di awal, kemudian *nickname char Point Blank* baru diserahkan. Barang yang diperjualbelikan berupa *id* atau *nickname char Point Blank* yang digunakan untuk bermain *game online Point Blank*. Dalam sistem penjual terjadi beberapa penipuan, yaitu dalam sistem penyerahan *nickname char Point Blank* (pembayaran sudah dilakukan tetapi *nickname char Point Blank* tidak di serahkan kepada pembeli), yang ke dua yakni penggantian *password*, penjual mengganti *password nickname char Point Blank*, agar tidak dapat digunakan oleh pembeli.

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

- 1 Penelitian Sulistyowati (NIM 072311046) dalam skripsi yang berjudul *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker*

Online. Temuan dari penelitian ini dapat bahwa sebagian besar ulama Semarang tidak setuju dengan adanya transaksi jual beli *chips game online* ini dan hukumnya adalah tidak boleh atau haram. Karena tidak memenuhi rukun dan syarat sah jual beli yang telah ditentukan dalam al quran dan sunnah, dari segi kepemilikan hak atas barang, kemanfaatan barang yang tidak sesuai dengan tuntunan. Kepemilikan *chips* sepenuhnya milik pemilik game yaitu zynga yang resmi menjadi penyedia *chips* untuk permainan ini. Cara yang dipergunakan dalam jual beli ini sangat merugikan zynga sebagai penyedia resmi *chip poker* dalam *game online*. Karena pemain yang menjual *chip* yang dimiliki dijual dibawah harga yang telah ditetapkan oleh pemilik game. Jenis permainan ini terdapat unsur perjudian, sehingga hasil jual beli *chip poker ini* menjadi tidak halal.

- 2 Penelitian Biuty Wulan Octavia (NIM 072311030) Sekripsi hasil penelitian lapangan tentang “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad As Salam dengan Sistem Online di pands Collection Pandanaran*” hasil penelitian menyimpulkan bahwa hubungan para pihak di dalam perjanjian akad *salam* secara *online* (melalui *electro commerce*) sama saja dengan perjanjian akad *salam* seperti biasanya. Namun, akad *salam* dalam *electro commerce* tidak ada temu muka diantara pembeli dan penjual, hanya saja pelaku akad dipertemukan dalam satu situs jaringan internet. Di dalam syariat Islam suatu akad jual beli diperolehkan untuk melakukan akad dengan menggunakan tulisan (surat) dengan surat bahwa kedua belah pihak

tempatya saling berjauhan atau pelaku akad bisu, untuk kesempurnaan akad disyaratkan hendaknya orang lain yang dituju oleh tulisan itu mau membaca tulisan itu, sementara pedagang secara konvensional beralih ke sistem *online*. Ini halnya salah satu cara mempermudah jalannya transaksi jual beli, dimana perilaku akad saling berjauhan tempat dan tidak memungkinkan untuk hadir dalam satu majlis. Seperti yang terjadi di Pands Collection Pandanaran yang awal mulanya merupakan sebuah toko konvensional kemudian beralih ke jual beli dengan sistem *online*. Tinjauan hukum Islam terhadap akad *salam* dengan sistem *online* dapat disimpulkan bahwa akad *salam online* diperbolehkan selama tidak mengandung unsur-unsur yang dapat merusaknya seperti riba, kedzaliman, penipuan, kecurangan, dan lain lain. Dalam akad *salam* sistem *online* yang dilakukan di Pands Collection belum memenuhi akad *salam* yang menggunakan akad tulisan.

3. Penelitian M. Mansur (NIM 289193) dengan judul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Arisan (kasus di kelurahan Beringin Kecamatan Ngaliyan Kodia Semarang)*” dalam tulisan M. Mansur mengatakan bahwa dalam jual beli pelelangan tersebut ditentukan terlebih dahulu tentang kesepakatan bersama yang telah menjadi anggaran dasarnya yaitu 90% hasil pelelangan untuk yang mendapat arisan pada waktu itu, dan 10% dari hasilnya diberikan pada kas RT dan RW setempat. Menurut penulis proses lelang dalam arisan tersebut sama yaitu siapa yang menawar harga paling

tinggi yang berhak membelinya, tetapi yang ditekankan di sini adalah anggaran dasarnya yang ditentukan terlebih dahulu.

4. Penelitian Umiyati (NIM: 2102307) dalam skripsi yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Pesan Barang (Studi Kasus Di Toko Mebel Mia Jaya Abadi Kec. Tahunan Kab. Jepara)*, Fakultas Syariah IAIN Walisongo Semarang 2008. Temuan dalam penelitian ini mengenai proses akad pesan barang yang dilakukan oleh Toko Mebel Mia Jaya Abadi. Pembeli dapat langsung datang atau berkunjung ke toko untuk membuat perjanjian antara penjual dan pembeli. Apabila telah terjadi kesepakatan barang yang dipesan, toko kemudian memberikan jumlah harga yang dipesan si pembeli. Di sinilah terjadi negosiasi harga antara penjual dan pembeli. Dalam pandangan Hukum Islam praktek pesan barang di Toko Mia Jaya Abadi telah melanggar aturan, atau tidak sesuai dengan Syari'at Islam. Hal ini karena pihak Mebel Mia Jaya Abadi memotong sebagian dari uang pemesanan (akibat pengembalian barang yang cacat atau tidak sesuai). Padahal dalam Hukum Islam menyatakan bahwa pembeli boleh mengembalikan barang pesanan kalau terjadi kecacatan atau ketidaksesuaian dengan barang yang dipesan.

E. Metode Penelitian

Metode merupakan rumusan cara-cara tertentu agar sistematis untuk menanggapi sesuatu, dimaksudkan agar hasil karya ilmiah (penelitian) tersebut dapat mencapai apa yang diharapkan dengan tepat dan terarah,

dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Adapun dalam menyelesaikan skripsi ini penyusun akan menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang penyusun gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu dengan cara penyusun terjun ke lapangan dan mencari data secara langsung terhadap para pelaku jual beli *nickname char (character) point blank*, yang para pelakunya adalah para *gamer* di Desa Kebumen, Kec. Sukorejo, Kab. Kendal.

2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini dibedakan menjadi dua :

- a. Data Primer, yaitu sumber utama yang dijadikan bahan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian lapangan, data yang diperoleh dari sumber-sumber asli yang memberi informasi langsung dalam penelitian. Adapun data tentang penelitian ini diperoleh dari para *gamer*, operator warnet *game online* dan pemilik warnet *game online* di warnet Ro Net Desa Kebumen, Kec. Sukorejo, Kab. Kendal.
- b. Data Sekunder, yaitu jenis data yang dapat dijadikan sebagai pendukung data pokok atau bisa juga sumber data yang mampu memberikan info atau data tambahan yang bisa memperkuat

data pokok atau primer¹¹. Dalam skripsi ini, yang dijadikan sumber sekunder adalah buku-buku referensi yang akan melengkapi hasil observasi dan wawancara yang telah ada. Untuk itu beberapa sumber buku yang ada kaitannya dengan tema skripsi yaitu tentang *jual beli online*.

3. Metode pengumpulan data

Dalam metode pengumpulan data ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

a. Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung atau tanpa alat terhadap gejala subyek yang diselidiki.¹² Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang jual beli nick character Point Blank di warnet Ronet Desa Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal (tempat kerja penulis).

b. Interview (Wawancara)

Metode *interview* yaitu suatu cara yang dipergunakan seseorang untuk tujuan tertentu guna mendapatkan keterangan secara lisan dari informan.¹³ Metode ini dapat digunakan oleh

¹¹ Saifuudin Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007, hlm. 36

¹² Burhan Ashofa, *Op.Cit*, hlm. 26

¹³ Koentjaraningrat, *Metodologi Penelitian Masyarakat*, Jakarta: Gramedia Utama, 1990, hlm.

penulis untuk menggali informasi dengan informan yang bersangkutan mengenai permasalahan yang diteliti di warnet Ronet Desa Kebumen Kec. Sukorejo Kab. Kendal. Nara sumber yang akan diwawancarai adalah: para *gamer* yang berprofesi sebagai penjual *nickname char Point Blank via online* (Dwi, M. Nordin, M. Nafi', Dani, Tedy) dan pembeli *nickname char Point Blank via online* (M. Nur Yasin, Indra, Bima, M. Nordin, M. Nafiul, Dani, Tedy, Sulistio dan Tegar S.N.), yaitu untuk mengetahui alasan para *gamer* melakukan jual beli *nickname char Point Blank via online*, dan mengetahui bagaimana sistem transaksi jual beli yang terjadi. Data juga diperoleh dari A. Rachman (*gamer* dan operator warnet *game online*) dan Rozikin (*gamer* dan pemilik warnet *game online*), yakni untuk memperoleh data tentang bagaimana sistem jual beli *nickname char Point Blank via online* maupun jual beli *nickname char Point Blank* dengan *face to face*.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, presentasi, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dengan adanya data dokumentasi ini penulis dapat mengumpulkan data-data dengan kategori dan

pengklasifikasian bahan-bahan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang diteliti.¹⁴ Dengan teknik ini, penulis mencari dan meneliti catatannya, arsip-arsipnya yang berkaitan dengan obyek penelitian.

4. Metode Analisis data

Adapun analisis data yang di gunakan peneliti yaitu deskriptif, yaitu berfikir menganalisis data yang bersifat deskriptif normatif atau data tekstual, beberapa teori atau pernyataan seseorang (yang bukan data statistik)¹⁵. Penggunaan metode deskriptif analisis berguna ketika peneliti menggambarkan (*deskriptif*) data, sekaligus menerangkan (mengeksplanasikannya) ke dalam pemikiran-pemikiran yang rasional. Sehingga tercapailah sebuah analisis data yang memiliki nilai empiris. Oleh karena itu metode ini sering disebut dengan metode analisis *deskriptif* (*Deskriptif Analisis*).¹⁶

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dari skripsi ini diatur sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang menjelaskan mengenai berbagai aspek serta alasan yang menjadi dasar adanya skripsi ini yang terdiri dari:

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rienika Cipta, 1993, hlm. 188

¹⁵ Sumardi Suryabrata, *Op.Cit*, hlm. 85

¹⁶ Tim Penulis Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo, *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo*, Semarang, 2010, hlm. 17

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Telaah Pustaka
- F. Metode Penelitian
- G. Sistematika Penulisan

BAB II : KETENTUAN UMUM TENTANG JUAL BELI

Merupakan landasan teori tentang jual beli yang meliputi:

- A. Pengertian jual beli
- B. Dasar hukum jual beli
- C. Rukun dan syarat jual beli
- D. Macam-macam jual beli.

BAB III: GAMBARAN UMUM TENTANG JUAL BELI *NICKNAME CHAR*

(CHARACTER) POINT BLANK VIA ONLINE

Merupakan gambaran umum mengenai:

- A. Pengertian dan perkembangan *game online Point Blank*
- B. Latar belakang terjadinya jual beli *nickname char (Character) Point Blank via online*
- C. Karakteristik *nickname char Point Blank* yang diperjual belikan
- D. Cara transaksi jual beli *nickname char Point Blank via online*

BAB IV: ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTEK JUAL BELI

CHAR (CHARACTER) POINT BLANK VIA ONLINE

Dalam bab ini berisi tentang hasil analisis penelitian yang dilakukan peneliti yang mengacu pada rumusan masalah:

A. Analisis terhadap praktek jual beli nickname *char (character)*

Point Blank via online

B. Analisis terhadap pandangan hukum Islam terhadap jual beli

nickname char (character) Point Blank via online

BAB V: PENUTUP

Merupakan penutup dari penelitian yang terdiri dari kesimpulan dan saran.