

IMPLEMENTASI JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE DOTA*

DALAM PERSPEKTIF ETIKA BISNIS ISLAM

(Studi Kasus Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center*

Desa Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri)

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar

Sarjana Ekonomi (S.E.)



Oleh:

RETNO SULISTIYANI

9313.355.15

PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE DOTA* DALAM
PERSPEKTIF ETIKA BISNIS ISLAM
(Studi Kasus Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center* Desa
Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri)**

RETNO SULISTIYANI

9313.355.15

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Achmad Munif, SE,MM
NIP.19691025 200312 1 001

Pembimbing II



Sulistyowati, M.EI
NIP. 19810930 200901 2 008

NOTA DINAS

Kediri, 9 September 2019

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama ini saya kirimkan berkas skripsi mahasiswi:

Nama : RETNO SULISTIYANI
NIM : 9313.355.15
Judul : IMPLEMENTASI JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE DOTA* DALAM PERSPEKTIF ETIKA BISNIS ISLAM
(Studi Kasus Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center* Desa Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri)

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam Sidang Munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal, kami menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I




Achmad Munif, SE,MM
NIP.19691025 200312 1 001

Pembimbing II



Sulistyowati, M.EI
NIP. 19810930 200901 2 008

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 9 September 2019

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswi tersebut di bawah ini:

Nama : RETNO SULISTIYANI
NIM : 9313.355.15
Judul : Implementasi Jual Beli *Item Game Online DotA* dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center* Desa Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri)

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-I).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Achmad Munif, SE,MM
NIP.19691025 200312 1 001

Pembimbing II


Sulistyowati, M.EI
NIP. 19810930 200901 2 008

HALAMAN PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE DOTA* DALAM
PERSPEKTIF ETIKA BISNIS ISLAM (Studi Kasus Pemain *Game Online
DotA* di *Magnum Game Center* Desa Sukorame Kecamatan Mojojoto Kota
Kediri)**

RETNO SULISTIYANI

9313.355.15

Telah diujikan di depan sidang Munaqasah Fakultas Syariah Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Kediri pada tanggal 17 Oktober 2019

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Sri Anugrah Natalina, SE, MM
NIP. 19771225 200901 2006

(.....)

2. Penguji I
Achamd Munif, SE.MM
NIP. 19691025 200312 1 001

(.....)

3. Penguji II
Sulistiyowati, M.EI
NIP. 19810930 200901 2 008

(.....)

Kediri, 18 Oktober 2019
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kediri,



Dr. Muhammad Anas Mushlihin, MHI
NIP. 197501011998031002

MOTTO

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

“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 diantara kamu, dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”

. (QS An Nisa': 29).

“Siapa saja yang memiliki harta hendaknya dia jadikan untuk modal bisnis. Sungguh hari ini adalah zaman, jika seseorang itu miskin maka yang pertama kali akan dia korbakan adalah agamanya”

(Sufyan ats Tsauri)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, atas segala Rahmat dan KehendakNya skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa shalawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW yang nantinya diharapkan syafaatnya dihari kiamat. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua saya, Ibu Iin (Alm) dan Bapak Matyatim (Alm) yang selalu menjadi alasan bagi saya untuk segera menyelesaikan pendidikan dan menjadi orang yang bermanfaat.
2. Nenek saya Ibu Jariyah dan Tante Dewi yang telah merawat saya selama ini, juga seluruh keluarga besar dimana selalu memberikan dukungan moral dan materiil untuk setiap cita-cita yang saya harapkan.
3. Pemilik Magnum Game Center, Liza Permatasari yang telah memberi ijin dan banyak membantu saya pada saat penelitian.
4. Yudha Aldila Efendi, orang baik yang selalu menjadi *support system* dan banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat saya Septhia, Diah Budi, Elma Shei, Mia, Dewi Fitriana, Desyana, Arista, Desyndra, Faizal Afif, Tomi Kisna, Denis, Feiga Riris, Erissa, Saybi, Farah, Mbak Hal, Mbak Atika, yang selalu menemani dalam keadaan apapun.
6. Teman-teman berproses saya di Raden Sa'id XIII, DEMA Jurusan Syari'ah IAIN Kediri, PPZ LMI Pare, KKN 83, dan PPS Asuransi Jiwa Al-Amin Kediri.
7. Teman-teman di tim veteran, Ayunia, Ani, Eka, dan Anis yang selalu pengertian dan memberi semangat.
8. Teman-teman yang membagikan foto wisuda kalian di media sosial. Karena secara tidak langsung telah menjadi motivasi buat saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Dan teruntuk kalian yang membaca ini semoga dimudahkan dalam hal mencari ridlaNya, ilmu, rizqi, dan jodoh. Serta selalu menjadi hamba yang lebih baik.

Semoga segala kebaikan dan ketulusan kalian diterima Allah dan terhitung amal Jariah serta semoga limpahan RahmatNya bagi kita semua. *Jazakumullah Ahsanal Jaza'*.

ABSTRAK

RETNO SULISTIYANI, Dosen Pembimbing Achmad Munif, SE.MM., dan Sulistyowati, M.EI: Implementasi Jual Beli *Item Game Online DotA* dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center* Desa Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri), Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Kediri, 2019.

Kata kunci: Jual Beli, *Game Online DotA*, Etika Bisnis Islam.

Jual beli merupakan transaksi tukar menukar uang dengan barang berdasarkan suka sama suka menurut syarat dan ketentuan syari'at. Dalam jual beli *item game online DotA* terdapat permasalahan adanya penipuan dan kecurangan pada transaksi jual beli yang merugikan salah satu pihak dari penjual maupun pembeli saat bertransaksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi jual beli *item game online DotA* dalam perspektif etika bisnis Islam. Secara rinci, untuk mengetahui implementasi jual beli *item game online DotA* dari transaksi, serta mengetahui jual beli *item game online DotA* dalam perspektif etika bisnis Islam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi lapangan (*field research*) dan rancangan penelitian yang bersifat deskriptif. Adapun responden dalam penelitian ini yaitu pemain *game online DotA* di warnet *magnum game center*. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dengan metode observasi dan wawancara. Sedangkan sumber data sekunder berupa dokumen-dokumen, buku, dan catatan.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa transaksi jual beli *item game online DotA* dilakukan secara *online* dengan tiga cara transaksi yaitu melalui *market steam*, *middle man*, dan *trade* antar pemain. Dengan sistem pembayaran melalui transfer maupun *cash on delivery*, transaksi tersebut sama dengan transaksi jual beli *online* lainnya, yang membedakan adalah dalam jual beli *item game online DotA* ini merupakan benda virtual. Dalam prakteknya, transaksi jual beli *item game online DotA* belum sepenuhnya menerapkan prinsip etika bisnis Islam. Sebab masih ada salah satu pihak baik penjual maupun pembeli yang melakukan kecurangan berupa pembeli tidak membayar ketika *item* sudah dikirim, penjual tidak mengirim *item* ketika pembeli sudah membayar, pembeli mengirim bukti transfer yang palsu, penjual mengirim *item* yang tidak sesuai dengan pesanan dan setelah itu lari dari tanggung jawab. Kecurangan-kecurangan tersebut tentu tidak sesuai dengan prinsip ketauhidan, keseimbangan/keadilan,

kebenaran, kehendak bebas, dan tanggung jawab karena adanya salah satu pihak yang menguntungkan diri sendiri sehingga merugikan pihak lain.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur dan segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Implementasi Jual Beli *Item Game Online DotA* dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Pemain *Game Online DotA* di Magnum Game Center Desa Sukorame Kecamatan Mojojoto Kota Kediri””. Sholawat dan salam selalu penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Ekonomi Syari’ah.

Penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, motivasi dan do’a dari berbagai pihak, baik berupa materi maupun spiritual, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr.Nur Chamid, MM. selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Bapak Achmad Munif, SE,MM dan Ibu Sulistyowati, M.EI, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan saran serta membuat penulis selalu bersemangat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Imam Annas Mushlihin,M.HI.selaku Ketua Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kediri, beserta Bapak dan Ibu dosen staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. Bapak Dr. Ahmad Syakur, LC, M.EI. selaku Ketua Program Studi Ekonomi Syari’ah, beserta Bapak dan Ibu dosen staf program studi ekonomi syari’ah.

5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan sehingga tercipta kerangka pikir dalam penulisan skripsi.
6. Kedua orangtua dan keluarga besar yang sudah mendukung baik moril dan materil serta do'a yang selalu diberikan sehingga skripsi ini terselesaikan.
7. Teman-teman Ekonomi Syari'ah IAIN Kediri 2015 terimakasih atas dukungan, semangat dalam penyelesaian penulisan skripsi dan sukses selalu Ekonomi Syari'ah IAIN Kediri 2015.

Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dimasa mendatang. Semoga segala bentuk bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal baik yang nantinya akan mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan demi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kediri, 9 September 2019

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Huruf Transliterasi

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ء	'	ض	Ḍ
ب	B	ط	Ṭ
ت	T	ظ	Ẓ
ث	Th	ع	'
ج	J	غ	Gh
ح	Ḥ	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	Sh	ه	H
ص	Ṣ	ي	Y

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap (*shaddah*), yang bersumber dari ya' nisbah (ya' yang ditulis sebagai penunjuk sifat) ditulis coretan diatasnya.

احمدية : Ditulis *Ahmadīyah*

Konsonan rangkap yang berasal dari bukan ya' nisbah ditulis dobel hurufnya

دلّ : Ditulis *Dalla*

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis "ah" :

جماعة : Ditulis *Jamā'ah*

2. Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain (sebagai mudhaf),

ditulis "at" :

نعمة الله : Ditulis *ni'mat Allah*

زكاة الفطر : Ditulis *zakāt al-fiṭr*

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i, dhammah ditulis u, masing-masing dengan huruf tunggal.

E. Vokal Panjang

a panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, u panjang ditulis ū, masing-masing dengan coretan di atas huruf a, i, u.

F. Bunyi Hidup Dobel

Bunyi hidup dobel (*diphthong*) Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf "ay" dan "aw" masing-masing untuk (اي) dan (او).

G. Kata Sandang Alif + Lam

Jika terdapat huruf alif + lam yang diikuti huruf qamariyah maupun diikuti

huruf shamsiyah, huruf *al* ditulis :

الجامعة : Ditulis *al-Jāmi'ah*

الشيعة : Ditulis *al-Shī'ah*

H. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

I. Kata dalam Rangkaian Frase dan Kalimat

Tetap konsisten dengan rumusan di atas, kata dalam rangkaian frase dan kalimat ditulis kata per kata.

شيخ الإسلام : Ditulis *Shaikh al-Islām*

J. Lain-lain

Kata-kata yang sudah dibakukan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (seperti kata *ijmak*, *nash*, *Al-Qur'an*, *Hadits*, dll), tidak mengikuti pedoman transliterasi ini dan ditulis sebagaimana dalam kamus tersebut.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Telaah Pustaka	8
BAB II : LANDASAN TEORI	13
A. Etika Bisnis Islam	13
1. Pengertian Etika Bisnis Islam	13
2. Prinsip Dasar Etika Bisnis Islam	14

3.	Konsep Bisnis dalam Al-Qur'an.....	16
4.	Perilaku Bisnis Syari'ah	18
5.	Tujuan Etika Bisnis Islam.....	19
B.	Tinjauan Umum Tentang Jual Beli	21
1.	Pengertian Jual Beli	21
2.	Dasar Hukum Jual Beli	23
3.	Rukun Jual Beli.....	25
4.	Syarat Sah Jual Beli	25
5.	Macam- Macam Jual Beli	31
6.	Etika, Manfaat dan Hikmah dalam Jual Beli	40
C.	Tinjauan Umum Tentang Game Online.....	41
1.	Pengertian Game Online	41
2.	Sejarah Game Online	43
3.	Perkembangan Game Online di Indonesia	44
4.	Gambaran Umum Game Online DotA	45
BAB III :	METODE PENELITIAN	47
A.	Metode dan Jenis Penelitian	47
B.	Data dan Sumber Data	47
C.	Metode Pengumpulan Data.....	49
D.	Analisis Data	50
E.	Pengecekan Keabsahan Data	51
F.	Tahap-Tahap Penelitian	53

BAB IV : PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....	54
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
B. Paparan Data	57
C. Temuan Penelitian	64
BAB V : PEMBAHASAN.....	71
A. Analisis Implementasi Jual Beli Item oleh Pemain Game Online DotA di Magnum Game Center.....	71
B. Analisis Implementasi Jual Beli Item oleh Pemain Game Online DotA di Magnum Game Center dalam Perspektif Etika Bisnis Islam	75
BAB VI : PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	87