

## ANALISIS PERILAKU JUAL BELI AKUN GAME MOBILE LEGENDS DITINJAU DARI PRINSIP EKONOMI SYARIAH

<sup>1</sup>Niky Nur Fadhillah, <sup>2</sup>Cory Vidiati

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

[nikynurfadhillah989@gmail.com](mailto:nikynurfadhillah989@gmail.com), [coryvidiati29@gmail.com](mailto:coryvidiati29@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study examines buying and selling behavior on Mobile Legends: Bang Bang accounts, taking into account the principles of Islamic economics. This phenomenon has emerged alongside the rapid growth of the digital economy among young Muslims, where game accounts have evolved into more than just entertainment and financial assets that can be sold. This study uses a qualitative methodology employing descriptive-analytical techniques. Data was collected through observation, interviews, and documentation of five Mobile Legends players who actively buy and sell accounts in the city of Cirebon. The results of the study show that two main motivations drive this action: one in the economic sphere (obtaining financial gain) and the other in the social sphere (building digital status). According to fiqh muamalah, the buying and selling of accounts is permissible if it meets the following conditions, such as a clear agreement, the willingness of both parties, and a clear object of transaction. However, practices that contain elements of gharar, which means uncertainty, maisir, and breach of trust, are considered contrary to the principles of Islamic justice and honesty. According to the maqāṣid al-syariah approach, this digital economic activity can only be considered beneficial if it is conducted honestly and transparently, without harming others. As a result, buying and selling Mobile Legends game accounts can be accepted in Islamic economics as long as it is done in accordance with Islamic ethics and law.*

**Kata kunci :** *Sharia Economics, Account Trading, Mobile Legends, Gharar, Maisir*

### ABSTRAK

Penelitian ini melihat perilaku jual beli di akun Mobile Legends: Bang Bang dengan mempertimbangkan prinsip ekonomi syariah. Fenomena ini muncul seiring dengan pesatnya pertumbuhan ekonomi digital di kalangan generasi muda Muslim, di mana akun permainan sudah berkembang menjadi lebih dari sekadar hiburan serta aset keuangan yang dapat dijual. Studi ini menggunakan metode kualitatif menggunakan teknik deskriptif-analitis. Data diperoleh lewat wawancara, observasi, serta dokumentasi terhadap lima pemain Mobile Legends yang aktif melakukan jual beli akun di Kota Cirebon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua motivasi utama mendorong tindakan ini: satu dalam bidang ekonomi (mendapatkan keuntungan finansial) dan yang lain dalam bidang sosial (membangun status digital). Menurut fiqh muamalah, transaksi jual beli akun diperbolehkan jika memenuhi syarat-syarat berikut seperti adanya perjanjian yang jelas, kerelaan kedua pihak, dan objek transaksi yang jelas. Namun, praktik yang mengandung elemen gharar, yang berarti ketidakjelasan, maisir, dan pelanggaran amanah dianggap bertentangan dengan prinsip keadilan dan kejujuran Islam. Menurut pendekatan maqāṣid al-syariah, aktivitas ekonomi digital ini hanya dapat bernilai masalah selama dilakukan secara jujur dan transparan, tanpa merusak pihak lain. Akibatnya, membeli dan menjual akun game *Mobile Legends* dapat diterima dalam ekonomi Islam selama dilakukan sesuai dengan etika dan hukum syariah.

**Kata kunci :** *Ekonomi Syariah, Jual Beli Akun, Mobile Legends, Gharar, Maisir*

## PENDAHULUAN

Islam adalah sistem yang lengkap dengan mencakup semua dimensi kehidupan manusia dan memberikan bimbingan di setiap aspeknya. Akidah, akhlak, ibadah, dan muamalah diatur oleh agama sempurna Islam. Karena muamalah sebuah mayoritas dalam kehidupan manusia, maka sebagaimana disebutkan dalam hadis Nabi Muhammad, bidang muamalah adalah salah satu ajaran agama yang paling penting. Fiqh muamalah adalah hukum syariah yang mengatur tindakan manusia, yang berasal dari hadis dan Al-Qur'an, terutama terkait urusan duniawi (ekonomi). Dengan kata lain, fiqh muamalah adalah hukum Islam yang terkait dengan bisnis yang dilakukan oleh manusia (Syam & Arif, 2022). Salah satu jenis perdagangan adalah jual beli, selalu ada di dunia manusia. Jual beli telah berubah dengan cepat. Manusia sekarang dapat melakukan banyak hal seperti membeli sesuatu. Oleh karena itu, untuk mengatur ekonomi sehari-hari, masyarakat sering melakukan transaksi pembelian dan penjualan. Jual beli dalam arti syariat merupakan pertukaran antara harta dengan harta, yaitu apa pun yang dimiliki serta bisa digunakan, dengan dasar saling rela, ataupun pemindahan kepemilikan dengan penukaran yang diizinkan (Maulidiyawati et al., 2024).

Dengan perkembangan zaman, teknologi dan ilmu informasi semakin berkembang. Perkembangan teknologi pada era modern ini berlangsung dengan sangat cepat dan telah memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia (Hamzani, 2020). Media online telah berkembang dengan sangat pesat sehingga sekarang menjadi tempat untuk berinteraksi, mengirim pesan, atau mengirimkan informasi (Amelia & Sudrartono, 2023). Di era digital saat ini, membuka bisnis melalui internet telah menjadi bisnis yang sangat menguntungkan. Konsep pihak yang bertransaksi juga berkembang karena masyarakat modern menggunakan teknologi informasi sebagai media bisnis yang efektif (Rijal & Veri, 2024).

Misalnya, *Mobile Legends: Bang Bang*, yang sering disebut ML adalah mainan internet gratis di mana terinspirasi dari *League of Legends* dan sudah diunduh melebihi 500 juta kali di Play Store. Popularitas *Mobile Legends* terbukti (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023). Permainan ini dikembangkan pada 14 Mei 2016, dan pada 14 Juli 2016, secara resmi dirilis di pasar Android dan iOS. Game yang dibuat oleh Moonton ini merupakan salah satu yang sering dimainkan di Asia-Pasifik empat tahun setelah peluncurannya. Game ini telah mencapai satu miliar unduhan sejak itu, dan mencapai puncak 100 juta pemain per bulan *Mobile Legends: Bang Bang*, permainan mobile teratas dengan daya tarik global, menghasilkan \$1 miliar seumur hidup pada tahun 2021 dengan 44% dari pendapatannya berasal dari luar Asia (Falah & Rosyidah Siregar, 2024). Selain itu, permainan online *Mobile Legends* di Indonesia sangat disukai oleh orang-orang dari semua usia, dari anak-anak hingga dewasa (Aufar & Hidayanto, 2025).

*Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) yaitu permainan di mana dimainkan oleh lima pemain dalam setiap tim, dengan masing-masing pemain memiliki kesempatan untuk memilih pahlawan mereka dengan peran yang berbeda (Arif & Aditya, 2022). Selain itu, orang-orang yang suka bermain game ingin menjual akun *Mobile Legends* mereka karena mereka bisa mendapatkan banyak uang. Harga yang tersedia bervariasi tergantung banyaknya skin (perubahan karakter hero) serta atribut pendukung lain pada permainan *Mobile Legends*. Akun game yang diperjual belikan tidak sekedar dilihat berdasarkan tinggi rank, namun juga banyaknya karakter (hero) serta skin yang dimiliki oleh gamers yang memperjual belikan akunya. Skin adalah perubahan tampilan hero yang terdapat dalam *Mobile Legends*. Manfaat skin *Mobile Legend* yakni mampu meningkatkan status hero. Dalam game MLBB, di mana karakter bermain satu sama lain, sangat penting untuk berkomunikasi dengan baik untuk menang (Kishimoto et al., 2021). Game online MLBB bukan lagi sekedar hiburan, namun banyak menjadi tempat ajang perlombaan yang

dilakukan di seluruh negara bahkan hingga dunia. Pemain Indonesia memiliki reputasi yang cukup baik dalam memainkan game ini, seperti yang ditunjukkan oleh dominasi mereka di papan pemimpin untuk game yang dirangkum. Bahkan pemilik Bang Bang Mobile Legends, Moonton, memberikan bagi pemain Indonesia, seorang pahlawan disebut “Gatot Kaca”.

Beberapa artikel yang ditulis oleh penulis merupakan temuan hasil studi pembahasan pendahuluan dan penelitian yang berkaitan dengan fenomena yang telah disebutkan sebelumnya. *Pertama*, Ermawati (2023) dalam hasil risetnya menyebutkan bahwa jual beli akun game online, selama dilakukan dengan prinsip keadilan, kejujuran, dan kesepakatan bersama, dapat dianggap sesuai dengan ajaran Islam. Penelitian ini juga membuka ruang diskusi mengenai aspek legal dan etika dari perdagangan digital dalam konteks ekonomi syariah, serta menginstruksikan pelaku usaha dan masyarakat untuk melakukan transaksi sesuai dengan hukum Islam (Ermawati et al., 2021). *Kedua*, Ali & Mahmudah (2021) dalam hasil risetnya bahwa dalam praktik di mana gamer membayar orang lain (pejoki) untuk memainkan akun mereka dan meningkatkan peringkat atau level dalam permainan Mobile Legends. Transaksi ini dilakukan melalui media sosial dan dianggap sebagai bentuk jasa yang disebut joki. Dalam konteks hukum Islam, praktik ini dianalisis menggunakan konsep akad Ju’alah, yaitu perjanjian di mana seseorang membayar orang lain untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu. Jadi, penelitian ini menyoroti bahwa jasa joki ini merupakan bentuk komitmen para pemain untuk memberikan penghargaan kepada pemain yang memainkan akun dan mencapai tujuan mereka dengan sesuai kesepakatan (Ali & Mahmudah, 2021). Lalu juga yang *ketiga*, penelitian Agus Rohmat Hidayat (2020) dalam hasilnya bahwa fiqh muamalat digunakan untuk menilai jual-beli akun game online Mobile Legends, khususnya Itemku.com. Kata kunci utamanya adalah akun game e-commerce, Itemku, As-Salam, Istisna’, dan fiqh muamalat. Selain itu, dibahas juga bagaimana transaksi dapat digunakan dengan kontrak seperti As-Salam dan Al-Istishna’ (bai’ ma’dun) (Hidayat, 2020).

Mengacu pada hal diatas, dengan demikian bahwa fenomena transaksi menjual dan membeli akun Mobile Legends: Bang Bang menjadi subjek yang menarik yang perlu ditinjau dari sudut pandang ekonomi syariah karena melibatkan prinsip kejujuran, keadilan, dan muamalah dalam ekonomi digital. Praktik ini tidak hanya menunjukkan dinamika ekonomi kontemporer, tetapi juga menghadirkan tantangan untuk menerapkan prinsip syariah seperti gharar, maysir, dan akad dalam transaksi online. Dalam situasi ini, sangat penting bertujuan untuk mengevaluasi apakah penjualan akun game online tersebut memenuhi persyaratan dan syarat jual beli yang sah menurut fikih muamalah. Selain itu, tujuan penting lainnya adalah untuk mengevaluasi bagaimana para pelaku melihat dan bertindak dalam menjaga nilai keadilan dan keberkahan ekonomi digital. Akibatnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi secara menyeluruh “perilaku membeli dan memasarkan akun *Mobile Legends* ditinjau dari prinsip ekonomi syariah” dengan melihat aspek perilaku pemain, jenis transaksi, dan bagaimana hukum tersebut berdampak pada nilai-nilai etika dan keadilan Islam di era ekonomi modern saat ini.

## LANDASAN TEORI

### Teori Perilaku Konsumen dalam Ekonomi Syariah

Perilaku konsumen adalah sikap suatu individu, kelompok, maupun organisasi saat proses pengambilan keputusan guna memperoleh serta menggunakan barang maupun jasa ekonomi; lingkungan sekitar bisa memberi pengaruh pada tindakan ini. Keseluruhan proses memilih, menggunakan, dan mengambil keuntungan dari berbagai hal diatur oleh kerangka etika komprehensif dalam ekonomi Islam yang mengarahkan perilaku konsumen (Sari, 2023). Dalam Islam, perilaku konsumsi dimaksudkan untuk menghindari

melakukan hal-hal yang dilarang. Jika kita ingin mempertahankan keuntungan dan memperoleh pahala, dengan meneruskan motivasi untuk kegiatan konsumsi harus berdasarkan prinsip ajaran Islam ini. Konsumsi dalam Islam meningkatkan ketakwaan seseorang kepada Allah SWT dan membantu mereka menjalani kehidupan sehari-hari (Salwa & Said, 2025). Menurut Hidayat (2021), perilaku ekonomi Islam mencerminkan akhlak dan kesadaran tauhid, di mana setiap tindakan yang berkaitan dengan konsumsi, pembuatan, atau transaksi harus didasarkan pada prinsip keadilan ('adl), keseimbangan (tawāzun), dan keberkahan (barakah). Dalam perspektif ini, alasan seseorang untuk membeli, menjual, atau menukarkan barang dan jasa bukan hanya untuk memaksimalkan manfaat duniawi, tetapi juga untuk mencapai kemaslahatan (maslahah) dan menghindari kemudharatan (mafsadah).

Konsumen Muslim harus berhati-hati untuk menghindari gaya hidup yang didorong hanya oleh kesenangan, di mana terkadang dikenal sebagai Tarf, sebab hal ini bertolakbelakang dengan prinsip Islam serta bisa berdampak negatif pada kehidupan mereka. Pembeli Muslim terpengaruh oleh perbedaan yang jelas antara haram dan halal. Dilarang keras bagi bisnis apa pun untuk mencampurkan halal dengan haram. Hal ini terkait dengan pembatasan konsumsi dalam konteks kebiasaan konsumen Muslim. Pelanggan Muslim diwajibkan memilih barang halal serta menghindari produk haram; pilihan ini juga berdampak pada perilaku mereka saat memilih produk sesuai ajaran Islam (Wahida et al., 2024).

Hery Sudarsono menyatakan bahwa beberapa komponen penting memengaruhi proses konsumsi umat Islam:

- 1) Allah SWT bertanggung jawab atas kelangsungan hidup manusia, dan bahwa kepentingan ekonomi masyarakat tidak sepenuhnya di bawah kendali manusia.
- 2) Konsep Islam menyatakan bahwa pola konsumsi individu harus didasarkan pada kebutuhannya; dan
- 3) Pola konsumsi berdasarkan keperluan membantu menghindari makanan yang tidak diperlukan. Pola ini sesuai dengan perintah Allah SWT.

Menurut Muhammad Muflih, konsumsi dalam Islam harus mencerminkan kehidupan pribadi seseorang dengan Allah SWT. Konsumen Muslim menggunakan kekayaan mereka untuk memenuhi keperluan material serta spiritual mereka sebab konsumsi mereka erat kaitannya dengan keyakinan agama mereka. Iman memengaruhi cara seseorang melihat kehidupan, memengaruhi bagaimana, berapa banyak, dan apa yang mereka konsumsi, termasuk aspek material serta spiritual, keterkaitan dengan orang lain, penggunaan sumber daya, juga perhatian akan lingkungan (Wahida et al., 2024).

Perilaku konsumen diatur dalam ekonomi syariah untuk menghindari praktik yang berlebihan (isrāf), penipuan (tadlīs), atau ketidakjelasan (gharar). Tiga prinsip utama harus diperhatikan dalam perilaku ekonomi yang baik:

- 1) Objek transaksi halal;
- 2) Kejujuran dan transparansi informasi;
- 3) Keinginan untuk memperoleh keuntungan yang halal dan membawa kebaikan bagi diri sendiri dan masyarakat.

Teori ini dapat membantu menjelaskan bagaimana pemain Mobile Legends memilih untuk membeli atau menjual akun berdasarkan motivasi, kebutuhan, dan manfaat sosial dan ekonomi yang mereka rasakan. Hal ini dapat diterapkan dalam konteks jual beli akun.

### **Teori Jual Beli Al-Bai' dalam Fiqh Muamalah**

Hukuman atau aturan Allah yang dimaksudkan untuk menyelesaikan kehidupan manusia melalui aktivitas duniawi atau aktivitas sosial kemasyarakatan. Muamalah, menurut Rachmat Syafei (2001), adalah pertukaran barang atau jasa dengan cara yang telah disetujui. Menurut pengertian di atas, fiqh muamalah mengacu pada semua hal yang bisa ditukar dengan benda maupun harta jika benda dan harta tersebut memiliki

manfaat dan berpedoman pada hukum Islam. Persamaan kata “jual beli” dan “al-bai” dalam bahasa Islam digunakan untuk mengganti barang biasa. Secara etimologis, “menjual dan membeli”, atau “al-bai”, adalah kegiatan pertukaran barang. Secara terminologis, bai, juga dikenal sebagai jual beli, adalah transaksi saling menukar materi (maliyyah) dengan resiko hak milik barang (ain) atau jasa (manfa'ah) secara terus menerus (Ahmadi, 2023).

Rahmat Syafe'i (Panggabean & Tanjung, 2022) mengatakan bahwa “jual beli” berarti “pertukaran barang”, dan perjanjian yang mengikat antara pihak yang memberikan barang, yaitu penjual, dan yang membeli barang didefinisikan sebagai “jual beli” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Dianti et al., 2024). Menurut Suheri, bagaimanapun “membeli dan menjual” secara etimologis berarti pertukaran mutlak. Meskipun masing-masing memiliki arti yang berbeda, kata “al-bai”, yang berarti “menjual,” dan “Asy-Syiraa”, digunakan bergantian. Jika kedua pihak merasa puas satu dengan yang lain, dalam hukum Islam pembelian serta penjualan adalah pertukaran harta benda apa pun, baik yang dimiliki maupun yang dapat digunakan. Transfer hak kepemilikan atas harta orang lain berdasarkan perhitungan materiil dan kesepakatan (Melina & Saputra, 2022).

Setiap tindakan yang diambil oleh kedua belah pihak harus mengikuti hukum-hukum agama Islam, termasuk Al-Qur'an, Hadits, dan Ijma'. Fatwa Dewan Syariah Nasional (DSN) Majelis Ulama Indonesia (MUI) adalah sumber hukum agama Islam lainnya di mana digunakan di Indonesia saat ini. Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) terkait dampak ekonomi syariah, terutama sektor keuangan syariah, merupakan salah satu prinsip hukum tambahan dari empat sumber hukum Islam yang ada di Indonesia saat ini. Selama tidak ada pembatasan, pembelian dan penjualan dapat dilakukan (Ahmadi, 2023).

Pada transaksi jual beli ada syarat serta ketentuan yang mengatur jual beli. Tanpa syarat dan ketentuan tersebut, jual beli tersebut tidak sah secara hukum.

- 1) Penjual dan Pembeli: Para ahli setuju bahwa kemampuan untuk bertransaksi adalah kebutuhan paling penting bagi kedua belah pihak.
- 2) Ijab Qabul: Adanya ijab qabul terdiri dari dua komponen: ijab dan kapasitas. Ini adalah pilar kedua dalam transaksi jual beli.
- 3) Barang atau jasa: Adanya barang atau jasa adalah pilar ketiga. Para ahli telah menentukan bahwa barang yang diperdagangkan wajib sesuai syarat yang ditentukan supaya kontrak menjadi sah dan transaksi jual beli menjadi legal (Lubaba et al., 2021).

### **Teori Maqasid Al-Syariah dalam Ekonomi Syariah**

Menurut Ash-Syatibi menyatakan bahwa tujuan utama penetapan hukum syariah adalah untuk memberi manfaat pada manusia di dunia ataupun akhirat. Amal kebaikan, berdasarkan prinsip Syariah dimaksudkan guna membantu orang lain daripada untuk kepentingan pribadi. Al-Ghazali menyatakan, kemaslahatan dan penolakan mudarat adalah inti dari maqashid syariah. Menurut Ibrahim Duski (2019), dia juga berpendapat bahwa maqashid syariah menekankan lima prinsip universal: jiwa, agama, keturunan, akal, serta harta. Konsep Maqashid al-Shariah sangat relevan dalam berbagai macam transaksi, misalnya sewa menyewa, jual beli, serta kemitraan bisnis, termasuk aktivitas keuangan dan perbankan, serta memberikan layanan kepada pelanggan di bidang-bidang tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan di atas, para pakar hukum Islam menyarankan bahwa dalam menerapkan hukum Islam di era digital ini, perhatian harus diberikan pada pengkajian prinsip-prinsip, dimulai dari aturan umum hingga detailnya yang telah dijelaskan oleh ulama klasik pada masa itu. Maqashid al-Shariah harus dipahami dan diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan untuk memperbaiki kehidupan antar manusia demi kebaikan semua pihak. Unsur-unsurnya, yang meliputi menjaga agama, kehidupan, akal, keturunan, dan harta, harus diintegrasikan dalam urusan dunia untuk memperbaiki kehidupan antar manusia (Salvia, 2023).

Dengan menjamin bahwa bisnis dijalankan berdasarkan prinsip syariah dan berfungsi sebagai jembatan antara kehendak Allah SWT dengan keinginan manusia, maqasid Syariah membantu membangun ekonomi Islam. Oleh karena itu, teori Maqasid memainkan peran yang sangat penting dalam mengatur perkembangan ekonomi Islam. Al-Syatibi mengatakan bahwa maqasid syariah merupakan dasar metodologi (ushul), memperlihatkan pentingnya maqasid dalam pembentukan metode fiqh. Oleh karena itu, ushul fiqh dan metodologi hukum Islam lainnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan menggunakan prinsip ini, mujtahid dapat menentukan standar keuntungan berdasarkan ajaran Islam. Dalam ekonomi Islam, maqasid syariat menekankan betapa pentingnya meraih kesejahteraan manusia di dunia serta akhirat, dan menekankan bahwa hubungan ekonomi harus mencakup lebih dari sekadar aspek ekonomi serta sosial. Tujuannya yaitu meraih kepuasan hidup yang berkelanjutan, termasuk kebahagiaan di dunia serta akhirat (Maulidyah et al., 2024).

### **Teori Gharar, Maisir dalam Transaksi Digital**

Menurut Habiburrahman (2020), Al-Qur'an menyebutkan kata "gharar" dan semua turunannya tiga belas kali. Agar tidak ada pihak yang dirugikan, kita harus melakukan transaksi bisnis dengan kesepakatan bersama, seperti yang dijelaskan dalam ayat di atas. Baik penjual maupun pembeli dapat mengalami kerugian dalam transaksi penjualan yang melibatkan "gharar". Dalam bahasa Arab untuk "Al-gharar" nomina dari kata kerja غرر, yang merujuk pada kata "al-khathr", yang berarti ketidakpastian dan kehancuran. Gharar adalah segala sesuatu yang dapat menipu seseorang, seperti kekayaan, kemewahan, kedudukan, nafsu, dan sebagainya (Ista et al., 2024). Maka, dengan hal ini mencakup tindakan yang merugikan orang lain atau penipuan. Gharar terutama mengacu pada situasi di mana sesuatu tidak dapat dipastikan atau ditentukan (Rizki et al., 2023). Sebuah kontrak yang mengandung elemen penipuan karena ketidakpastian apakah objek kontrak itu ada atau tidak, serta seberapa besar atau kecil jumlah objek yang diberikan. Menurut Abdul Halim Hasan (2006), mengambil harta milik orang lain di antara kalian secara tidak adil berarti mencuri dengan cara yang tidak diizinkan oleh hukum Islam, terlepas dari kenyataan bahwa pemilik harta tersebut bersedia atau tidak untuk menyerahkannya (Pane et al., 2022).

Sedangkan dalam ekonomi syariah, maisir berarti praktik spekulasi atau perjudian di mana keuntungan diperoleh dari keberuntungan atau ketidakpastian daripada usaha produktif. Dalam kasus jual beli akun Mobile Legends, unsur maisir dapat muncul ketika seseorang membeli akun hanya untuk memperjualbelikannya secara cepat tanpa niat untuk menghasilkan sesuatu. Menurut Maylissabet et al. (2024) menunjukkan bahwa praktik semacam ini menghasilkan keuntungan tanpa usaha produktif. Menurut Muchtar (2017), maysir artinya hal di mana terkandung unsur perjudian (syara'). Mereka bahkan percaya harta yang didapat lewat perjudian bukanlah hak milik Allah Swt. Maysir juga disebut "permainan keberuntungan yang tidak dapat dihindari". Dengan kata lain, "maisir" mengacu pada perjudian. Maisir dalam bahasa Arab berarti mendapat sesuatu dengan sangat mudah tanpa usaha ataupun memperoleh keuntungan tanpa usaha (Indrawan & Jannah, 2025).

Agar judi dapat dikategorikan sebagai maisir, harus terpenuhi tiga persyaratan. Yang pertama terdiri dari taruhan properti atau barang yang dipertaruhkan oleh kedua belah pihak; permainan kedua menentukan pemenang; dan permainan ketiga terjadi ketika pihak pemenang mengambil harta yang dipertaruhkan, sebagian maupun semuanya, sedangkan yang kalah kehilangan hartanya. Dalam contoh maisir, beberapa orang membeli tiket lotere dengan harga tertentu, lalu diadakan undian guna mengetahui angka mana yang akan keluar. Permainan ini haram sebab sudah menjadi bagian dari perjudian. Dalam taruhan, selalu ada pemenang dan pecundang. Pihak yang kalah

menerima harta benda. Hal ini benar-benar merupakan karakter judi (Nurjanah et al., 2024).

### **Teori Ekonomi Digital**

Don Tapscott pertama kali mendefinisikan ekonomi digital dalam bukunya dengan judul *The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence* sebagai jenis ekonomi baru yang hanya menggunakan informasi digital. Namun, ekonomi digital tidak terbatas pada pasar ICT (Sinambela et al., 2025).

Ekonomi digital secara umum didefinisikan sebagai cara bagi manusia untuk memilih serta memenuhi kebutuhannya melalui teknologi digital, termasuk kegiatan seperti konsumsi, produksi, juga distribusi barang serta jasa lewat perangkat digital. Dengan demikian, konsumen dapat membeli barang dan jasa hanya dengan menggunakan ponsel pintar mereka (Sinambela et al., 2025).

## **METODOLOGI**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Metode kualitatif dengan teknik deskriptif-analitis dipilih pada penelitian ini karena fokus penelitian adalah memahami makna, motivasi, dan nilai-nilai syariah di balik perilaku pemain Muslim muda yang menjual akun *Mobile Legends*. adalah memahami makna, motivasi, dan nilai-nilai syariah di balik perilaku pemain Muslim muda yang menjual akun *Mobile Legends*.

Menurut Sugiyono (2022) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menggunakan peneliti sebagai alat utama pengumpulan data untuk mencapai tujuan mendalam untuk mengungkap makna fenomena sosial. Metode deskriptif-analitis digunakan untuk menggambarkan secara rinci persepsi dan perilaku responden mengenai praktik transaksi akun game digital. Selanjutnya, masalah ini dianalisis dari perspektif ekonomi syariah, khususnya prinsip gharar, maisir, amanah, dan maqāṣid al-syariah (Septiana & Khoiriyah, 2024).

Menurut Creswell (2021) penelitian ini bersifat field research (lapangan), karena data diperoleh langsung dari narasumber melalui wawancara dan observasi perilaku digital. Selain itu, penelitian ini bersifat (fenomenologis), yang berarti bahwa itu berusaha untuk mengetahui bagaimana pemain menginterpretasikan pengalaman jual-beli akun dalam kehidupan digital mereka, bukan hanya berdasarkan penilaian normatif (Kusumawati et al., 2025).

### **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilakukan secara online pada 5 orang yang tergabung dalam komunitas pemain *Mobile Legends* di wilayah kota Cirebon. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara purposif, karena komunitas e-sport dan akun game yang marak di kalangan remaja dan mahasiswa Muslim di daerah tersebut.

Studi ini melibatkan pemain *Mobile Legends* yang beragama Islam dan memiliki pemahaman dasar tentang transaksi syaria, berusia antara 15 dan 25 tahun dan merupakan anggota generasi Z yang aktif dalam ekonomi digital. Dengan menggunakan teknik purposive sampling, yang artinya pemilihan informan sesuai karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, informan dipilih.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data, terdapat tiga tahapan utama, yaitu:

#### **1) Wawancara Semi-Struktur**

Wawancara dilakukan secara langsung dan melalui platform online seperti Google Meet dan WhatsApp Call. Instruksi pertanyaan mencakup:

Setiap wawancara berlangsung antara 10 dan 15 menit, direkam dengan izin informan, dan mencakup identitas dan pengalaman bermain *Mobile Legends*, dorongan untuk melakukan jual-beli akun, metode transaksi, dan persepsi nilai syariah (kejujuran, amanah, keadilan).

## 2) Observasi Non-Partisipasi

Peneliti melacak perilaku anggota komunitas gamer di forum online yakni WhatsApp untuk melacak proses jual-beli akun, termasuk istilah seperti rekber, transfer akun, ganti email, dan harga rank.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi mencakup obrolan komunitas, tangkapan layar transaksi akun, dan bukti posting penjualan akun di media sosial. Data ini digunakan untuk mendukung hasil wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut berdasarkan dari hasil wawancara dengan 5 narasumber pemain mobile legends, dalam hal ini dapat dikatakan bahwa penjualan akun Mobile Legends telah menjadi aspek penting dari kehidupan online para pemain muda. Aktivitas ini bukan lagi sekadar hiburan. Namun, telah berkembang menjadi ekonomi digital yang menggabungkan keterampilan, gengsi, dan nilai material. Selain itu juga, terlihat dari kelima orang yang menjawab, sebagian besar telah bermain game sejak sekolah atau kuliah, dan mulai melakukan aktivitas jual beli akun setelah mencapai peringkat tertentu dalam permainan. Dalam permainan game online *Mobile Legends* ini dapat membantu pemain membangun identitas digital dan peluang ekonomi selain hanya sebagai sarana hiburan. Dengan modal rank tinggi, banyak skin, dan rekam jejak pertandingan yang bagus. Maka, akun *Mobile Legends* ini dianggap sebagai aset virtual yang berharga bagi para pemain.

Tabel di bawah ini memberikan gambaran umum hasil wawancara dengan lima narasumber pemain *Mobile Legends*.

Tabel 1 Gambaran Umum Hasil Wawancara Responden Perilaku Pemain (Transaksi Jual Beli Akun Mobile Legends)

Responden	Nama	Umur	Pengalaman	Motivasi	Aktivitas Digital	Jenis Transaksi (Akun/Joki)
R1	Muhammad Dzakwan Iffat	22	Profesional - (Mengikuti turnamen, lead communication)	Meningkatkan skill komunikasi, menambah penghasilan dari joki dan jual akun game mobile legends	Midlane player - (Komunikasi kontrol tim pro offline)	Jual-beli akun dan jasa (joki game)
R2	Ilham	23	Profesional - (Ketua squad, lead communication)	Menjadi pro player, status digital	XP lane player - brand identity	Jual-beli akun rank tinggi ML dan joki

			on, juara turnamen warkop)		(Melalui nicknam e dan avatar)	
R3	Muhamm ad Irfan Awwaludi n	15	Pemula e-sport	Mempunyai keinginan menjadi pemain e-sport terkenal dan mandiri	Pemain meta non-toxic	Jual akun rank ML dan membeli akun untuk upgrade cepat
R4	Nanang	21	Profesional - (Mengikuti turnamen dan komunitas offline, lead communication)	Sebagai hiburan dan dapat menjadi suatu individu yang mempunyai identitas digital sehat	Fokus dalam menaikan rank match Mobile Legends	Jual-beli akun rank ML
R5	Rasya	18	Profesional - (Pemain kompetitif ranked)	Sebagai hiburan, dan bisa dapat lebih fokus serta menjadi percaya diri	Pemain meta, berani di rank match	Sempat melakukan jual-beli akun rank ML, tapi tidak melakukan jasa joki

Menurut dari hasil wawancara dengan narasumber R1 (Muhammad Dzakwan Iffat) dan R2 (Ilham), dapat terlihat bahwa tujuan utama mereka adalah meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dan mendapatkan uang tambahan melalui aktivitas joki dan penjualan akun. Hal ini menunjukkan bahwa digitalisasi dalam asset yang dapat mengubah keterampilan bermain game online menjadi nilai moneter, serta salah satu tanda pergeseran nilai ekonomi. Selain itu, untuk Responden R3 (Muhammad Irfan Awaludin) itu dapat terlihat dalam aktivitas jual beli akun Mobile Legends sebagai langkah pertama untuk menuju sebuah status profesional di dunia e-sport. Dengan ini dapat menunjukkan bahwa generasi muda mulai melihat game itu sebagai pekerjaan dan cara ekonomi kreatif digital, bukan hanya untuk hiburan semata. Namun, praktik seperti ini tidak menjamin dalam menghindari risiko gharar (ketidakjelasan) dan maisir (spekulasi), terutama ketika pada saat transaksi dilakukan tanpa perjanjian yang sah, tanpa jaminan serah-terima akun, ataupun hanya untuk sekedar mengejar keuntungan cepat tanpa usaha yang sebenarnya.

Sebuah temuan tambahan menunjukkan bahwa R4 (Nanang) dan R5 (Rasya) terlihat lebih suka bermain *Mobile Legends* sebagai cara untuk membangun diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengatakan bahwa dalam permainan ini dapat membantu sebuah tim menjadi lebih fokus, sabar, dan dalam hal berbicara antar rekan satu tim tetap menjaga ritme skill komunikasi dengan baik serta efektif. Meskipun keduanya, disini terlihat telah terlibat dalam jual beli akun, Namun, mereka menekankan betapa pentingnya untuk menjadi jujur, amanah, dan terbuka terhadap pembeli. Menurut dalam

fenomena ini, ada dua sisi dalam praktik jual beli akun. Untuk yang pertama, adalah perilaku spekulatif yang berfokus pada keuntungan; lalu kedua adalah perilaku etis yang berusaha untuk menyeimbangkan nilai moral dengan mengkaitkan dalam sebuah elemen ekonomi.

Dalam konteks muamalah, al-Ghazali menyatakan bahwa aktivitas ekonomi yang dapat menghasilkan keuntungan duniawi diperbolehkan selama tidak melanggar prinsip keadilan dan kejujuran. Ia menyatakan bahwa setiap usaha yang menguntungkan harus disertai dengan tanggung jawab moral terhadap sesama manusia (Gisatriadi et al., 2023). Dengan melihat situasi seperti ini, jual beli akun Mobile Legends boleh dilakukan selama tidak menyebabkan masalah seperti penipuan atau ketidakjelasan tentang status kepemilikan akun. Selain itu, menurut muqaddimah-nya, Ibn Khaldun mengatakan bahwa perilaku ekonomi yang terlalu berfokus pada kesenangan dan keuntungan cepat dapat merusak struktur sosial dan nilai moral masyarakat (Zakiyah & Al-Ayyuubi, 2025). Hal pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengatakan sebagian pemain melakukan transaksi akun untuk gengsi sosial atau keuntungan instan. Pola ini juga menunjukkan bahwa dalam nafs an-mal atau dorongan keinginan, perlu dikendalikan melalui prinsip mujahadah al-nafs, agar tidak terjebak dalam praktik spekulatif yang dilarang oleh Islam.

Dari sudut pandang ekonomi Islam, jual beli akun game yang dilakukan tanpa perjanjian yang jelas, tanpa memberikan akses penuh, atau dengan maksud untuk memperdaya pihak lain dianggap gharar dan maisir. Dalam ayat 188 dari surah Al-Baqarah, Allah SWT berfirman:

وَلِ النَّاسِ بِالْأَيْمَانِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ وَتُدْخُلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْ

**Artinya:** “Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil serta (janganlah) membawa (urusan) harta tersebut kepada para hakim dengan maksud supaya kamu bisa memakan separuh harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui” (QS. Al-Baqarah:188).

Kandungan dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa terdapat larangan tegas terhadap praktik transaksi yang tidak transparan atau mengandung unsur penipuan. Ketidakjelasan tentang kepemilikan akun, harga yang tidak wajar, atau janji palsu tentang kualitas akun merupakan suatu bentuk batil yang dapat bertentangan dengan nilai amanah dan keadilan ketika akun game online itu dijual.

Diketahui juga bahwa hukum Islam melarang jual beli gharar ini. Menurut hadits yang disampaikan seperti yang dikatakan Abu Hurairah, Rasulullah (shallallahu alaihi wasallam) berkata:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

“Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam melarang jual beli al-hashah serta gharar” (HR. Muslim no.1513).

Hadits yang terkandung ini menjadi dasar utama larangan transaksi dengan objek atau risiko yang tidak jelas. Akibatnya, maka setiap pihak yang berkaitan dalam jual beli akun harus memastikan bahwa transaksi dilakukan dengan data akun yang jelas, harga yang disepakati, dan penyerahan hak akses yang sebenarnya. Tetapi juga dalam perilaku pemain tidak selalu bersifat negatif. Sebagian besar orang yang menjawab menunjukkan kesadaran moral untuk mempertahankan kepercayaan, tidak menipu, dan amanah. Mereka berusaha ketika melakukan transaksi dengan orang yang mereka kenal, yakni

menggunakan sistem rekening bersama dan pastinya tetap memastikan bahwa akun ditransfer secara legal. Konsep ini menggambarkan bahwa penerapan nilai ihsan dalam aktivitas ekonomi digital. Dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 90, Allah SWT berfirman:

تَذَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ يَعِظُكُمْ وَالْبَغْيِ وَالْمُنْكَرِ الْفَحْشَاءِ عَنِ وَيُنْهَى ذِي الْقُرْبَىٰ وَإِيتَائِ وَالْإِحْسَانِ بِالْعَدْلِ يَا أُمَّرُ اللَّهُ إِنَّ

**Artinya:** “Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) bersikap adil serta melakukan kebaikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran serta permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu supaya kamu bisa mengambil pelajaran” (QS. An-Nahl:90).

Jadi, dalam hal ini dapat menunjukkan bahwa setiap tindakan ekonomi termasuk ke dalam transaksi digital seperti pada perilaku Anda dapat membeli dan menjual akun game Mobile Legends melalui situs web ini dengan benar yaitu adil, jujur, amanah dan tulus, bukan untuk menzalimi orang lain.

### Hasil Menggabungkan Teori dan Nilai Islam

Adapun dari hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa memiliki kaitan kuat antara perilaku ekonomi digital yang ditunjukkan oleh pemain Mobile Legends dan nilai ekonomi Islam. Menurut teori perilaku konsumen Islam yang dikemukakan oleh Sahnun et al. (2023), aktivitas konsumsi dan ekonomi Islam harus mempertimbangkan aspek moral, sosial, dan spiritual selain memenuhi kebutuhan material. Aktivitas dalam akun game *Mobile Legends* ini dapat dijual bernilai masalah (kebaikan) jika dilakukan dengan perilaku jujur dan tidak menimbulkan mafsadah (kerugian) bagi pihak lain.

Responden dalam penelitian ini seperti narasumber R1, R2, dan R4 menunjukkan bahwa terjadi keseimbangan di antara motivasi finansial dan tanggung jawab moral. Pemain game dari *Mobile Legends* ini memperhatikan pentingnya dalam sebuah kepercayaan konsumen ataupun pembeli yang memakai jasa ini di dalam setiap transaksi dan tetap berusaha untuk menghindari perilaku curang. Ini berdasarkan apa yang Allah SWT katakan dalam Surah Al-Maidah ayat 1:

حُرْمَ إِنَّ اللَّهَ يَحْكُمُ مَا يُرِيدُ عَلَيْكُمْ غَيْرَ مُحِلِّي الصَّيْدِ وَأَنْتُمْ أَحِلَّتُمْ لَكُمْ بِهِمَةَ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُتْلَىٰ يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ

**Artinya:** “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu. Dihalalkan untukmu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (Yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu saat kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum sesuai yang dikehendaki-Nya” (QS. Al-Maidah:1).

Ayat ini menyatakan bahwa akad merupakan dasar utama untuk transaksi ekonomi Islam seperti dalam jual beli digital. Maka, dengan menjaga akad akan menunjukkan iman dan integritas seorang Muslim dalam bertransaksi. Namun sebaliknya, bahwa maisir dan gharar itu termasuk dalam perilaku yang mengandung unsur spekulasi dan ketidakjelasan. Adapun tercantum dalam Hadits yang mengatakan:

مَنْ غَشَّنَا فَلَيْسَ مِنَّا

“Barangsiapa yang menipu kami, ia tidak termasuk golongan kami” (HR. Muslim no. 101, dari Abu Hurairah).

Kandungan hadits ini, menjelaskan bahwa umat Islam itu diingatkan untuk menghindari segala bentuk penipuan, termasuk membeli akun game yang tidak jelas keasliannya. Akibatnya, tindakan flipping akun, yaitu membeli barang murah dan menjualnya dengan cepat tanpa rincian, dianggap sebagai maisir khaffi, yang merupakan perjudian terselubung yang bertentangan dengan prinsip keadilan dan kerja keras.

Selain itu, dalam konteks maqasid al-syariah, aktivitas jual beli akun game di *Mobile Legends* harus dilihat dari lima tujuan pokok syariah yakni: menjaga keturunan (hifz al-nasl), agama (hifz al-dīn), harta (hifz al-māl), akal (hifz al-'aql), serta jiwa (hifz an-nafs). Transaksi yang jujur serta produktif dapat menjaga harta benda dan melatih akal melalui komunikasi dan kreativitas dalam game online. Namun, ketika terjadi transaksi yang spekulatif, menipu, atau menimbulkan kecanduan. Maka, justru akan dapat mengancam keseimbangan dari konsep nilai-nilai tersebut.

Akibatnya, kecenderungan untuk menjual akun game *Mobile Legends* mencerminkan dua sisi kontradiktif. *Pertama*, dapat menunjukkan dari segi potensi kreatif dan produktif dalam ekonomi digital; *Kedua* yaitu di sisi lain, jika tidak dilakukan secara etis, berisiko menimbulkan gharar, maisir, dan pelanggaran amanah. Meskipun di dalam Islam tidak mengharuskan bagi setiap Muslim untuk mempertahankan kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab moral serta tidak melarang praktik ekonomi modern seperti pada transaksi digital. Sebagaimana yang dikatakan oleh Rasulullah SAW:

النَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ مَعَ النَّبِيِّينَ وَالصِّدِّيقِينَ وَالشُّهَدَاءِ

“Pedagang yang jujur juga terpercaya akan dibangkitkan bersama para Nabi, orang-orang shiddiq serta para syuhada” (HR. Tirmidzi 3/515 no. 1209).

## PENUTUP

Hasil penelitian menyatakan bahwa pemain Muslim yang lebih muda menjual akun *Mobile Legends* adalah fenomena ekonomi digital yang berkembang pesat yang menunjukkan perubahan nilai dalam perilaku konsumtif masyarakat modern. Aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk hiburan. Selain itu, mereka juga berfungsi sebagai cara untuk menghasilkan uang dan membangun identitas digital. Dari sudut pandang ekonomi syariah, bagaimanapun, transaksi harus memenuhi syarat-syarat sah jual beli, yaitu adanya perjanjian yang jelas, kerelaan kedua pihak, dan objek transaksi yang halal dan diketahui dengan pasti. Dalam kasus di mana elemen gharar atau maisir muncul sebagai akibat dari ketidakjelasan atau spekulasi, praktik ini dapat dianggap bertentangan dengan hukum Islam.

Oleh karena itu, penjualan akun *Mobile Legends* diizinkan selama dilakukan secara jujur, amanah, dan tidak berdampak negatif pada pihak lain. Prinsip maqāsid al-syariah menekankan bahwa harta, akal, dan moral pelaku setiap aktivitas ekonomi harus dijaga agar bernilai masalah. Menurut penelitian ini, edukasi syariah harus ada di dunia digital agar generasi muda dapat menyeimbangkan nilai etika Islam dengan tindakan ekonomi kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M. A. (2023). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online Di Era Digital. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 52–61.
- Ali, M., & Mahmudah, M. (2021). Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Jualah. *Rechtenstudent*, 2(2), 122–131.
- Amelia, R., & Sudrartono, T. (2023). Pemanfaatan marketplace shopee dalam peningkatan volume penjualan jaket hoodie toko mikayla shop. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 118–124.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45.
- Aufar, K. B., & Hidayanto, S. (2025). Analisis Perilaku Komunikasi Narsistik pada Pemain

- Gim Mobile Legends Profesional di Kota Bekasi. *Public Sphere: Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan Dan Hukum*, 4(2).
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164–169.
- Dianti, I., Awwaliyah, N., & Maryati, T. (2024). Analisis Fikih Muamalah terkait Jual Beli Online. *Al-Fiqh*, 2(2), 141–149.
- Ermawati, E., Rahmani, N., & Nurdin, N. (2021). Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi pada Mobile Legends Community Hero di Palu). *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 3(1), 1–20.
- Falah, F., & Rosyidah Siregar, R. A. (2024). Pemilihan Meta Sinergi Terbaik Pada Game Magic Chess Mobile Legends Menggunakan Metode Topsis. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Inovasi Dan Kolaborasi Disiplin Ilmu*, 1(1).
- Gisatriadi, N., Adelina, S. A., Julika, L., Nisa, K., & Zulhadi, T. (2023). Pemikiran Ekonomi Islam Menurut Al-Ghazali. *Kutubkhanah*, 23(2), 209–218.
- Hamzani, A. I. (2020). *Hukum Islam: Dalam Sistem Hukum di Indonesia*. Prenada Media.
- Hidayat, A. R. (2020). Tinjauan ekonomi Islam terhadap jual beli online account game Mobile Legends: Bang Bang dalam tinjauan fiqh muamalah. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(1), 13–22.
- Indrawan, I., & Jannah, M. (2025). MAISIR DALAM EKONOMI SYARI'AH SERTA KAITANNYA DENGAN PERJUDIAN. *Jotika Journal In Management and Entrepreneurship*, 4(2), 89–98.
- Ista, A., Marunta, R. A., Taqiyuddin, A. M., Yakub, Y., & Ista, N. A. (2024). Riba, gharar, dan maysir dalam sistem ekonomi. *Jurnal Tana Mana*, 5(3), 315–330.
- Kishimoto, R. T., Prasetyo, Y. T., Persada, S. F., & Redi, A. A. (2021). Filipino generation z on mobile legends during COVID-19: A determination of playtime and satisfaction. *International Journal of Information and Education Technology*, 11(8), 381–386.
- Kusumawati, N., Lestari, D. M., & Sari, G. I. (2025). Studi Fenomenologi Digitalisasi dan Akuntabilitas Digital Keuangan Desa. *AKUNTANOGRAFI: Journal of Accounting Research*, 1(1), 1–15.
- Lubaba, A., Paturrohan, P., & Khorîâ, F. (2021). Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Mekanisme Dropshipping Dalam Jual Beli Online Dengan Menggunakan Konsep Bai'at<sup>TM</sup> As-Salam. *Ecopreneur: Journal of Sharia Economics Study Program*, 2(2), 186–200.
- Maulidiyawati, V. N., Prawoto, I., & Maulana, R. (2024). Jual Beli Diamond Game Online Pada E-Commerce Ditinjau Dari Hukum Ekonomi Syariah. *Journal of Islamic Studies*, 1(6), 651–666.
- Maulidyah, S., Putri, R. R., Pandiangan, J. I., & Oktafia, R. (2024). Maqashid Syariah Sebagai Tujuan Ekonomi Islam. *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, 1(4), 158–161.
- Melina, F., & Saputra, H. E. (2022). Tinjauan Fiqh Muamalah Kontemporer Tentang Badan Perantara (Samsarah) Dan Jual Beli Lelang (Bay Al-Muzayaddah). *Syarikat: Jurnal Rumpun Ekonomi Syariah*, 5(1), 98–109.
- Nurjanah, D. I., Anisa, R., Darmawan, D., & Jaweda, P. M. C. (2024). Konsep Gharar dan Maisir dalam Transaksi Ekonomi Fikih Mu'amalah. *Al-Fiqh*, 2(3), 159–166.
- Pane, I., Syazali, H., Halim, S., Asrofi, I., Is, M. F., Saleh, M., Asmaret, D., Ridwan, M., Sungkawaningrum, F., & Yuana, A. G. (2022). *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rijal, A. S. K., & Veri, J. (2024). Memanfaatkan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Operasional Bisnis Online. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 375–379.

- Salvia, P. N. (2023). Implementasi Maqasid Syariah Dalam Bisnis Online. *Ekonom: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 3(3), 155–160.
- Salwa, N., & Said, M. (2025). Perilaku Konsumen Dalam Ekonomi Islam. *Al-Mizan: Jurnal Ekonomi Syariah*, 8(1), 1–18.
- Sari, M. D. (2023). *Perilaku Konsumen*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Septiana, N. N., & Khoiriyah, Z. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 233–243.
- Sinambela, R. A., Fayza, S., Ananda, B., Saputra, Z. E., & Matondang, K. A. (2025). ETIKA EKONOMI DI ERA EKONOMI DIGITAL DALAM STUDI KASUS PENIPUAN LAYANAN JASA TITIP (JASTIP) DAN DAMPAKNYA TERHADAP PERLINDUNGAN KONSUMEN. *EKBIS (Ekonomi & Bisnis)*, 13(1), 313–322.
- Syam, M. N., & Arif, M. (2022). Muamalah Dan Akhlak Dalam Islam. *Manarul Qur'an: Jurnal Ilmiah Studi Islam*, 22(1), 1–11.
- Wahida, N., Parakkasi, I., & Sudirman, S. (2024). Perilaku Konsumen dalam Ekonomi Islam. *ADILLA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Syari'ah*, 7(2), 151–169.
- Zakiah, F., & Al-Ayyuubi, M. S. (2025). The Relevance of ibn Khaldun's Concept of Business Ethics to the SDGs. *Istithmar*, 9(1), 84–98.