

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam memperlakukan manusia sesuai naluri dan fitrah manusia. Islam memberikan ruang yang luas bagi manusia untuk mengalami atau merasakan kehidupan. Dalam diri manusia, ada harta yang tak ternilai, anugerah besar dari Tuhan, yang tidak diberikan kepada makhluk hidup lain, dan ini adalah “akal”. Dengan logika manusia bisa menghubungkan sebab akibat, memahami berbagai Bahasa, melahirkan budaya dengan akal manusia dan mengubah benda alam menjadi benda budaya sesuai dengan kehendak dan kebutuhannya sendiri dalam hidup, karena akal, manusia juga merupakan makhluk yang mempunyai daya cipta tinggi. Kerativitas manusia telah menjadi makhluk cerdas yang mencari tujuan hidup. Tentang pemberian akal Allah SWT telah menerangkan dalam Surat *An-Nahl* ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberi

kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur”. (QS An-Nahl (16) : 78)¹

Allah SWT menyuruh manusia untuk memakai akal agar cerdas dan menghasilkan manfaat yang baik dan berguna bagi diri sendiri dan bagi umum.²

Pada zaman dahulu dalam bidang komunikasi, sebelum ada kemajuan teknologi seperti sekarang ini, setiap orang yang akan menggunakan komunikasi, harus melalui berbagai proses dan harus menunggu beberapa waktu untuk mendapatkan balasan. Ketika ingin menggunakan transportasi umum sebelum ada kemajuan teknologi, harus menggunakan angkutan umum, ojek atau bus. Untuk mendapatkan jasa tersebut harus memakan banyak waktu. Tetapi pada saat sekarang ini semua dapat dilakukan dengan mudah dan praktis.

Saat ini berada pada sebuah era yang sarat akan teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan teknologi sudah semakin berkembang, sehingga cara manusia berfikir juga semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Kemajuan teknologi ini telah memberikan sumber informasi dan komunikasi yang sangat luas dari apa yang telah dimiliki manusia.

¹ Yayasan penyelenggara Penerjemah/penafsiran Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Jakarta: Sahifa, 2014)

² Mohammad Azmi Nursalim, *manusia akal dan kebahagiaan*, di akses pada 16 maret 2021 pukul 21.30 wib

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah banyak menghasilkan kemajuan yang sangat luar biasa. Teknologi informasi tidak lepas dari komunikasi dan perkembangan pengetahuan. Kehadiran teknologi informasi sudah memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan sehari-hari. Banyak hal dari sektor kehidupan yang sudah menggunakan keberadaan dari teknologi informasi.³ Melalui internet dunia bisnis telah memasuki era baru. Dengan koneksi melalui internet, masyarakat tidak harus lagi susah payah mengelilingi tempat belanja atau pusat perbelanjaan guna mendapatkan suatu yang diinginkannya. Internet juga telah memasuki dunia hiburan salah satunya yaitu *Game*. *Game* online menjadi sangat populer.⁴ Kata *game* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Di dalam *Game* ada yang menang dan ada yang kalah.

Ketenaran *game online* tidak hanya digunakan untuk semata-mata hiburan, akan tetapi dijadikan juga sebagai objek untuk mendapatkan keuntungan yang besar. Islam tidak mempermasalahkan perkembangan era baru dalam *Game* selama syarat dan rukun *game* tersebut

³ Ahmad Amar *perkembangan teknologi komunikasi dan informasi* diakses pada 14 maret 2021 pukul 14.22 Wib

⁴ ⁴ Jumlah pengguna internet Indonesia 2021 kompas.com diakses pada 13 Maret 2021 Pukul 11.12 Wib.

terpenuhi. Di zaman digital ini, *Game* online banyak disukai oleh masyarakat Indonesia, baik muda maupun tua. Karena *Game online* mempunyai daya Tarik tersendiri dan *game online* juga dapat menghilangkan kejenuhan. Saat ini *Game* online juga bisa dimainkan dengan Bersama atau main bareng (mabar).

Jumlah pengguna ponsel di Indonesia mencapai 267,7 juta atau setara dengan 150,4 juta orang (56,2 persen) yang telah menggunakan perangkat komunikasi genggam ini. Setahun kemudian, ada sekitar 170,6 juta orang Indonesia yang sudah menggunakan ponsel pintar. Artinya 63,3 persen penduduk Indonesia menggunakan telepon genggam sebagai perangkat utama. Prediksinya, pada tahun 2025 setidaknya ada 89,2 persen penduduk Indonesia yang akan memanfaatkan berbagai fitur di ponsel pintar. sejumlah besar pengguna telepon seluler dan pengguna internet aktif melalui telepon seluler merupakan peluang bagi perusahaan untuk meningkatkan keunggulan kompetitif mereka dengan membuat aplikasi seluler untuk barang, jasa dan game yang di produksi perusahaan. Salah satu fenomena perkembangan teknologi yang banyak dibicarakan adalah perkembangan teknologi ke dalam bisnis transportasi modern. Salah satu fenomena yang paling mencolok dalam beberapa tahun terakhir yaitu hadirnya perusahaan transportasi yang

menggunakan media internet (*online*). Perusahaan itu adalah Gojek.⁵

Gojek adalah perusahaan teknologi asal Indonesia yang menyediakan transportasi melalui jasa ojek. Gojek adalah aplikasi pertama yang menggunakan teknologi untuk memperkenalkan layanan ojek, yaitu melalui aplikasi di smartphone. Fokus layanan Gojek saat ini bukan hanya kendaraan roda dua. Gojek saat ini menjadi solusi utama pada pengiriman barang, pesan antar makanan, berbelanja dan berpergian. Gojek juga memberikan pengaruh ekonomi bagi Indonesia. Gojek menyumbang sekitar Rp44,2 triliun bagi perekonomian Indonesia pada tahun 2018 akhir.⁶

Kegiatan bisnis terus berkembang mengikuti masyarakat, waktu dan tempat. Banyak produsen berlomba menciptakan produk baru untuk membuat minat pembeli. Pesatnya arus persaingan dalam dunia bisnis membuat para pebisnis menggunakan otaknya untuk mencari strategi untuk memajukan bisnisnya. Hal tersebut diraih oleh perusahaan Gojek, hadirnya banyak pesaing memaksa Gojek untuk berinovasi guna mempertahankan dan menarik banyak minat dari pengguna aplikasi Gojek.

⁵Pengguna ponsel diindonesia bakal mencapai 89 persen pada populasi pada 2025 www.goodnewsfromindonesia.id diakses pada 13 maret 2021 pukul 11.15 Wib

⁶ Tentang Gojek www.gojek.com di akses pada 13 maret 2021 pukul 08.10 WIB

Inovasi tersebut yaitu Gopay dan Gopay Feed (games suwit). Pengguna layanan ini sangat diminati.

Gojek juga memiliki layanan pembayaran digital atau dompet virtual bernama Gopay. Gopay dapat digunakan untuk transaksi pembayaran finansial melalui aplikasi Gojek. Selain layanan di aplikasi Gojek, Gopay juga dapat digunakan untuk melakukan pembayaran di toko atau restoran mitra bisnis Gojek. Transaksi keuangan, seperti transfer saldo Gopay ke pengguna lain dan bank. Sementara itu, Gopay Feed adalah fitur yang memungkinkan anda untuk menambahkan pengguna lain sebagai teman dan berinteraksi, seperti berkomentar atau menyukai feed untuk setiap momen transaksi transfer saldo Gopay.⁷

Dalam aplikasi Gojek ada *game* yang disebut *Games* suwit. Agar mendapatkan peluang untuk main suwit pada aplikasi Gojek, pengguna layanan Gojek harus mentransfer beberapa uang kepada teman atau sesama pengguna Gopay yang lain dan membayarnya harus memakai Gopay. Suwit *game* di aplikasi Gojek ini memakai suwit yang biasa dimainkan dengan nama batu, gunting dan kertas. Games suwit pada aplikasi Gojek adalah suatu peluang yang diberikan pihak Gojek dengan mengalahkan lawan suwit di aplikasi Gojek. Dari *Games*

⁷ “Apa itu gopay” www.gojek.com di akses pada 13 maret 2021, pukul 11.40 WIB

tersebut pengguna memperoleh saldo Gopay (hanya untuk yang memenangkan *games*) selaku pemberi hadiah, ini merupakan hak Gojek buat membagikan besaran hadiah yang dapat didapat oleh pengguna. Dari hasil permainan suwit tersebut pengguna memperoleh hadiah (saldo Gopay) secara acak. *Games* suwit adalah upaya untuk menghindari unsur keberpihakan dan dilakukan guna maksud yang beragam dan luas. Bisa untuk perjudian juga untuk maksud yang jauh sama sekali dari perjudian dan terdapat ketidakpastian dan ketidakjelasan *Gharar-Maysir*.⁸

Dalam pandangan syariat Islam menurut Ustadz Ahmad Sarwat menjelaskan, bermain *Game online* hukumnya mubah atau boleh. Menurut *Game online* menjadi makruh apabila dalam *game* tersebut justru membuat orang yang memainkannya lupa pada waktu dan menyia-nyiakan waktu yang ada. Misalnya, waktu yang seharusnya untuk belajar atau bekerja digunakan untuk bermain *Game* dan ketika waktu untuk beribadah tiba digunakan bermain *Game*.⁹

Dalam hukum mengenai suwit online secara khusus tidak di atur dalam KUHPdata (kitab undang–

⁸ “Suwit games gojek” www.gojek.com diakses pada 13 Maret 2021, pukul 12.10 WIB

⁹“Fatwa Tarjih Tentang Hukum Memainkan Game Online” https://suara_muhamma_diyah.id/fatwa-tarjih-game-online diakses pada 2 November 2021 pukul 07.20 Wib

undang hukum perdata). Bahkan istilah “suwit online” sendiri tidak dapat ditemukan dalam seluruh pasal yang di muat dalam KUHPer. Meskipun tidak terdapat istilah tersebut di dalam pengaturan ketentuan tentang perjanjian. arti dari perjanjian untung–untungan terdapat pada pasal 1774 KUHPer. “suatu persetujuan untung–untungan yaitu perbuatan yang hasilnya mengenai untung–rugi nya, baik untuk semua pihak yang terlibat, maupun bagi pihak sementara, tergantung kepada suatu kejadian yang belum pasti”.¹⁰

Bentuk *Games* pada Aplikasi Gojek yang terdapat unsur suwit online ini merupakan tema yang dapat di kaji secara mendalam mengenai hukum syariatnya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Tinjauan hukum Islam terhadap games suwit pada aplikasi Gojek”

B. Rumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di uraikan di atas dan untuk memperjelas arah penelitian, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik *games suwit* pada aplikasi gojek?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam mengenai *games suwit* pada aplikasi gojek?

¹⁰ “Perjanjian untung – untung”
<https://m.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan> di akses pada 13 maret 2021, pukul 13.38 wib

C. Fokus penelitian

Untuk mempermudah penulis dalam menganalisis hasil penelitian, maka penelitian ini dapat memfokuskan masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan masalah yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Mengingat keterbatasan dalam melakukan penelitian ini dilakukan pembatasan

Masalah sebagai berikut :

1. Praktik *games suwit* pada *gopay feed* di aplikasi gojek pada perusahaan gojek
2. Tinjauan hukum Islam terhadap praktik *games suwit* pada *gopay feed* di aplikasi gojek

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan di atas, tujuan penelitian yang ingin di capai yang ingin di capai oleh penulis melalui penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui praktik *games suwit* pada *gopay feed* di aplikasi gojek
2. Untuk mengetahui bagaimanakah Tinjauan hukum Islam terhadap Games *suwit* pada aplikasi gojek

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan apa yang penulis jelaskan di atas, harapan penulis dari penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi, pemikiran bagi perkembangan ilmu, khususnya di bidang hukum ekonomi Syariah. Juga di harapkan dapat menjadi bahan kajian untuk penelitian berikutnya dan dapat memberikan wawasan akan hal-hal yang baru dan yang saat ini telah berkembang
2. Secara praktis, hasil dari penelitian ini di harapkan berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai mekanisme dalam mendapatkan hadiah dari suit games pada gopay feed untuk transaksi gojek melalui gopay.

Sedangkan secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai *Games* suwit pada Gojek

1. Bagi peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang *games* suwit pada gopay feed di aplikasi gojek dan sebagai implementasi teori yang telah di dapatkan selama menempuh studi di perguruan tinggi.

2. Bagi perusahaan

Memberikan informasi dan mindset baru terhadap pentingnya transparansi dalam *games* suit pada aplikasi gojek serta memperhatikan mekanisme yang

sesuai syariah, serta meminimalisir dari resiko salah satu pihak yang merasa di rugikan.

3. Bagi mahasiswa

Memberikan wawasan bagi mahasiswa juga sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang memiliki kesamaan tema khususnya untuk mahasiswa–mahasiswi Universitas Islam Negri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang akan melakukan penelitian.

4. Bagi dunia pustaka

Diharapkan penelitian ini sebagai sumbangsih pemikiran khazanah intelektual serta memperkaya koleksi dalam karya penelitian di bidang hukum ekonomi Syariah.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut penulis melakukan penelitian studi terlebih dahulu dari beberapa skripsi terdahulu, untuk mengetahui apa saja yang sudah di teliti dan untuk mengetahui kekurangannya serta kelebihan yang terdapat pada skripsi terdahulu, juga untuk mendapatkan gambaran tentang topik yang diteliti oleh peneliti sebelumnya, agar tidak terjadi pengulangan dari yang telah diteliti atau yang telah ada. Adapun penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Skripsi yang berjudul “Tinjauan hukum Islam dan hukum positif terhadap *GO-POINTS* pada pembayaran *GO-JEK* melalui *GO-PAY*”

Ditulis oleh Muhammad Izzat Farisi pada tahun 2019 (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)

Pada skripsi ini menjelaskan hukum Islam dan hukum positif terhadap go-points pada pembayaran Go-jek melalui Go-pay. Menurut hukum Islam permainan go-points halal atau di bolehkan, karena terdapat perbedaan jika bermain go-pay menggunakan go-pay maka poin yang di dapat akan lebih besar, sedangkan jika menggunakan uang cash poin yang di dapat lebih sedikit. Akan tetapi pihak gojek akan menjamin pengguna mendapat poin meskipun secara acak. Sehingga tidak ada pihak yang di rugikan. Menurut hukum positif permainan go-points di perbolehkan karena tidak ada hak menuntut prestasi dan tidak termasuk perjudian. Sebagaimana tujuan dari go-points adalah untuk menarik minat pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan lama.¹¹

2. Judul Skripsi “Tinjauan Hukum Islam tentang hadiah yang didapat dari uang pendaftaran game online mobile legend”

¹¹ Muhammad, Farisi Izzat. “Tinjauan hukum Islam dan hukum positif terhadap go-points pada pembayaran go-jek melalui go-pay” (UIN Sunan Ampel, 2019)

Ditulis oleh Adnan Fatoni, pada tahun 2021 (Universitas Islam Negri Sultan Maulana Hasanuddin Banten)

pada penelitian ini menunjukkan bahwa tinjauan hukum Islam terhadap perlombaan *game online mobile legend* yang dilakukan di kota Tangerang menentang aturan-aturan dalam hukum Islam seluruh hadiah yang diberikan kepada peserta mengandung unsur maysir dan azlam. Praktiknya menggunakan uang dari pendaftaran bukan dari pihak lain ataupun sponsor.¹²

3. Judul Skripsi “Pengaruh Transaksi Pembayaran Gopay Terhadap Minat beli Masyarakat di Kecamatan Medan Tembung” di tulis oleh Devi Maida Sari tahun 2021 (Universitas Sumatera Utara) pada penelitian ini menunjukkan bahwa sistem pembayaran melalui gopay sangat bermanfaat bagi masyarakat. Dan transaksi pembayaran gopay terhadap minat beli masyarakat di kecamatan medan tembung mendapatkan kemudahan dan manfaat. Kemudahan penggunaan aplikasi tidak menyulitkan konsumen untuk mengoperasikannya serta manfaat membuat konsumen untuk tetap

¹² Adnan Fatoni, “Tinjauan Hukum Islam tentang hadiah yang didapat dari uang pendaftaran *game online mobile legend*” (Universitas Islam Negri Sultan Maulana Hasanuddin Banten)

menggunakan dan memilih pembayaran gopay untuk bertransaksi kapan saja dan dimana saja.¹³

G. Kerangka pemikiran

Perlombaan berasal dari kata *as-sabaq* yang artinya mendahului atau membalap. Menurut terminologi Perlombaan adalah salah satu aktifitas atau kegiatan yang dilakukan untuk mencari pemenang. Pertaruhan dalam perlombaan ada dua, yaitu pertaruhan dalam perlombaan yang diharamkan dan ada perlombaan yang dihalalkan. Agama membolehkan perlombaan yang menggunakan uang, jika uang tersebut tidak berasal dari kedua belah pihak yang mengikuti perlombaan.¹⁴

Dalam perlombaan atau permainan akan ada hadiah bagi si pemenang perlombaan, Hadiah yaitu pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memberi penghargaan. Hadiah merupakan perilaku social ekonomi bahwa seseorang memberikan sesuatu pada orang lain dalam rangka menghormati kepada yang bersangkutan.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah, ada yang dalam konteks serius atau untuk

¹³ Devi Maida Sari. “Pengaruh Transaksi Pembayaran Gopay Terhadap Minat beli Masyarakat di Kecamatan Medan Tembung” (Universitas Sumatera Utara, 2021)

¹⁴ Abdullah Bin Abdurrahman Al Bassam, syarah bulughul maram, penerjemah, thahirin suparta, (Jakarta: Pustakaazzam, 2014)

tujuan *refreshing*. *Game* atau permainan bisa dimainkan sendiri atau Bersama–sama, permainan terdiri dari sekumpulan aturan yang menciptakan situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Dalam *games* suwit terdapat beberapa kemungkinan seperti :

1. Teori *Gharar*

Secara istilah fiqih, *Gharar* merupakan suatu ketidaktahuan pada dampak suatu masalah, kejadian atau insiden pada transaksi dan ketidakjelasan antara baik dan buruknya. *Gharar* bisa dimaksudkan sebagai seluruh bentuk jual beli yang di dalamnya terdapat unsur-unsur ketidakjelasan, perjudian atau pertaruhan. Dari semuanya menyebabkan atas hasil yang tak pasti terhadap hak dan kewajiban pada suatu masalah. Menurut Imam Al-Qarafi *gharar* merupakan suatu akad yang tak diketahui dengan jelas apakah pengaruh akad akan terealisasi atau tidak. Begitu pula yang dikatakan oleh Imam Al-Sarakhsi dan Ibnu Taimiyah yang melihat *gharar* berdasarkan segi adanya ketidakpastian dampak yang ada berdasarkan suatu kesepakatan. Sementara Ibnu Hazm memandang *gharar* berdasarkan segi ketidaktahuan salah satu

pihak yang bersepakat mengenai apa yang sebagai objek kesepakatan tersebut. Dasar pengambilan aturan terhadap segala sesuatu pada syariat Islam harus jelas bentuk serta kriterianya, sebagai akibat penetapannya akan menerima suatu kejelasan buat menaruh dalam tingkatan boleh atau tidak buat dilakukan, juga bisa digunakan sebagai sandaran hukum. Ibnu Taimiyah menyebutkan bahwa dilarangnya transaksi *gharar* berdasarkan dalam larangan Allah Swt atas mengambil harta atau kewenangan milik orang lain menggunakan cara yang tidak dibenarkan (*bathil*).¹⁵ Menurut Ibnu Taimiyah pada *gharar* terletak unsur memakan harta benda orang lain dengan cara *bathil*, Ibnu Taimiyah bersandar pada firman Allah SWT, yaitu:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ

لِنَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

“dan janganlah kamu memakan harta sesamamu yang lain dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim supaya kamu dapat memakan sebagian dari pada

¹⁵ Nadratuzzaman hosen “Analisis bentuk *gharar* dalam transaksi ekonomi” diakses pada 16 maret 2021 pukul 22.23 wib

*harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui (Q.S. Al – Baqarah (2): 188).*¹⁶

2. Teori Maysir

Al-maisir merupakan suatu gambaran permainan yang terdapat unsur taruhan dan orang yang memenangkan berwenang menerima taruhan tersebut. Menurut Qanun hukum jinayat, *maisir* (perjudian) merupakan perbuatan yang menyimpan bagian taruhan dan atau unsur untung–untungan yang dilakukan antara dua orang atau lebih, di sertai persetujuan jika pihak yang menang akan menerima bayaran atau manfaat tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsung atau tidak langsung. Pasal 303 ayat (3) buku undang–undang hukum pidana (KUHP) menyebut, yang disebut bermain judi merupakan *games* yang mendasarkan keinginan untuk menang pada umunya berdasarkan pada untung–untungan saja dan juga keinginan tersebut menjadi bertambah besar karena kecerdasan dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung main judi yaitu pertarungan mengenai ketentuan perlombaan atau *games* lain, yang tidak

¹⁶ Yayasan penyelenggara Penerjemah/penafsiran Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Jakarta: Sahifa, 2014), h.29

didirikan oleh mereka yang ikut berlomba atau bermain itu, demikian juga semua pertaruhan nyata.

H. Metodologi penelitian

Metode penelitian adalah Langkah-langkah yang sistematis dan *valid* mengenai penelitian data yang bersangkutan melalui masalah tertentu yang akan diselesaikan, dianalisis, diambil hasilnya dan dicari pemecahannya. dilakukan dalam rangka untuk menggabungkan informasi atau data juga melaksanakan penelitian pada data yang sudah di dapatkan tersebut.¹⁷

Adapun penelitian yang akan di gunakan oleh penulis dalam Menyusun skripsi ini yaitu, dengan menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Penelitian studi kasus ini mengarahkan pada penggambaran kondisi secara rinci dan mendalam dalam konteks tentang apa yang sebenarnya terjadi sesuai dengan yang terjadi di lapangan penelitian.¹⁸

2. Lokasi penelitian

¹⁷ Metode penelitian: pengertian, tujuan, jenis www.statiskian.com di akses pada 15 maret 2021 pukul 16.19 WIB

¹⁸ Farida Nugrahani, *metodelogi penelitian kualitatif dalam penelitian Pendidikan Bahasa*, (STIBA, Surakarta, 2014), h. 92.

Adapun lokasi penelitian berada pada Perusahaan Gojek.

3. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data yang di perlukan pada penelitian ini dijalankan dengan Teknik yaitu :

1) Wawancara (interview)

Wawancara ialah metode pengumpulan informasi dengan cara bertanya langsung kepada pihak yang berkaitan dan dengan kasus yang akan di bahas. Dalam hal ini, digunakan untuk menghimpun data primer mengenai praktik *games* suwit pada aplikasi gojek dan pengguna layanan gojek.

2) Observasi (pengamatan)

Observasi atau pengamatan khususnya bagi pengguna gojek yang menikmati layanan gopay dan gopay feed (*games* suwit)

3) Dokumentasi

untuk mencari data penelitian yang diperlukan dari catatan, transkrip, buku dan agenda dan sumber lainnya. Penulis mencari dokumen yang relevan dengan materi yang di perlukan untuk mendukung adanya penelitian ini.

4) Sumber data

Data dikumpulkan baik dari data utama (primer) maupun data pendukung (sekunder).

a. Data primer

Data yang dikumpulkan dari sumbernya langsung yaitu masyarakat dengan melakukan wawancara. Wawancara di peroleh dari para pengguna Gojek, Gopay, *Games* suwit yang pernah menggunakan atau mencoba layanan tersebut.

b. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari asal mula secara tidak langsung dari akumulasi data.¹⁹ Data sekunder dalam penelitian ini meliputi, buku, artikel, website dan jurnal yang bersumber dari internet yang berhubungan dengan penelitian ini.

5) Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul menggunakan metode observasi, wawancara serta dokumentasi, langkah selanjutnya yaitu data yang berupa liputan keterangan serta isu yang diperoleh tadi, dianalisis menggunakan metode deskriptif yang menyebutkan masalah yang didapatkan sesuai data

¹⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta 2012), 62.

yang diperoleh dari tinjauan hukum Islam terhadap *Games* suwit pada aplikasi gojek, Kemudian akan dianalisis dengan pola pikir deduktif, yang digunakan untuk menyatakan hal yang bersifat umum dan ditarik kesimpulan yang bersifat khusus. Kemudian dilakukan pengecekan apakah dalam games suwit pada aplikasi gojek ini telah sesuai dengan tinjauan hukum Islam atau belum.

6) Pedoman Penulis

Dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada:

- a) Buku pedoman penulisan skripsi Fakultas Syariah UIN Sultan Maulana Hasanuddin tahun 2020
- b) Penulisan Al-Qur'an yang berpedoman pada Al-Qur'an dan terjemahannya yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia
- c) Penulisan Hadits yang berpedoman pada kitab Hadist yang ada dalam catatan kaki
- d) Buku rujukan khusus yang berkaitan dengan penelitian pada skripsi ini

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini, penulis berpedoman pada "Penulisan Karya Ilmiah UIN SMH Banten yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, focus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, metodologi penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II **GAMBARAN UMUM APLIKASI GOJEK DAN GAMES SUWIT PADA APLIKASI GOJEK**

Meliputi: sejarah aplikasi Gojek, visi dan misi Gojek, logo aplikasi Gojek, layanan pada aplikasi Gojek, Games suwit dan pembayaran saldo Gopaypada transaksi Gojek pada aplikasi Gojek

BAB III **PERLOMBAAN BERHADIAH, GHARAR DAN MAYSIR DALAM HUKUM ISLAM**

Meliputi: pengertian perlombaan, perlombaan berhadiah yang dibolehkan dan yang diharamkan, akad-akad dalam perlombaan, hadiah sebagai daya Tarik konsumen, pengertian *Gharar*, hukum *Gharar*, dalil keharaman *Gharar*, pengertian *maysir*, jenis *maysir*, hukum yang terkait dengan *maysir*.

**BAB IV ANALISIS HUKUM ISLAM
TERHADAP GAMES SUWIT PADA
APLIKASI GOJEK**

Analisis penelitian yang meliputi: praktik Games suwit pada aplikasi Gojek, dan Analisis hukum Islam terhadap Games suwit di aplikasi Gojek, apakah diperbolehkan atau tidak diperbolehkan sesuai syara'.

BAB V PENUTUP

Meliputi: kesimpulan dan saran-saran.