

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari penjelasan permasalahan yang diteliti pada penulisan skripsi ini, maka kesimpulannya adalah:

1. Dalam praktik *Games* suwit yaitu dengan mengalahkan atau adu ketangkasan dalam suwit dengan lawan. Untuk memainkan suwit ini diharuskan mencari teman untuk bermain lalu setelah itu transfer minimal Rp 1 ke teman untuk mendapatkan token atau kesempatan bermain. Di dalam token tersebut terdapat hadiah yang berbeda-beda, dalam sekali transfer mempunyai kesempatan bermain 3 kali dan yang memenangkan akan mendapatkan saldo gopay. Dalam Islam praktik *Games* suwit dibolehkan karena Game atau permainan sesungguhnya bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas Lelah.
2. Permainan Suwit pada aplikasi Gojek memuat unsur hadiah. Yaitu, hadiah berbentuk token atau kesempatan main, sebelum mendapat token harus transfer kepada lawan minimal Rp 1 untuk mendapatkan token. Ketika kita sudah memenangkan permainan hadiah yang didapat yaitu

saldo Gopay. Saldo Gopay tersebut dapat dipakai untuk melakukan transaksi dengan layanan yang ada pada aplikasi Gojek dan bisa juga digunakan untuk membayar di restoran yang sudah bermitra dengan Gojek. Hukum dalam token tersebut terdapat 3 kali kesempatan dan hadiah dalam token tersebut berbeda-beda sehingga dalam token atau kesempatan main tersebut mengandung unsur *Gharar* (ketidakjelasan) bentuk *gharar* pada *games* suwit adalah *gharar* yang diperbolehkan.

B. Saran

1. Dari penjelasan diatas penulis menyampaikan pesan kepada pihak yang terkait yaitu PT. Gojek Indonesia diharapkan untuk tetap mengeluarkan layanan-layanan baru pada aplikasi Gojek yang menarik dan bermanfaat sehingga masyarakat yang belum mempunyai aplikasi Gojek tertarik untuk menggunakan aplikasi Gojek dan yang terakhir diharapkan *Games* suwit ini akan menjadi produk tetap di Aplikasi Gojek tidak hanya sekedar *even*. untuk token yang didapat haruslah disamaratakan jumlah hadiahnya. untuk permainan suwit ini tidak harus transfer untuk memulai *games* suwit ini agar lebih diminati lagi oleh masyarakat.

Kepada pengguna mesti lebih berhati-hati dalam memainkan permainan *online* yang terdapat hadiah yang tidak jelas, jangan sampai membuat lalai terhadap waktu dan jangan mudah tergiur terhadap hadiah yang ditawarkan pada aplikasi *Games* tersebut.