

**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH
TERHADAP JUAL BELI *COINSHOP*
PADA APLIKASI *LINE WEBTOON*
(Studi Kasus Pengguna Line Webtoon di Desa Grendeng
Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas)**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Syariah
Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Hukum (S.H)**

**Oleh:
ISE FAILATUSSYIFA
NIM. 1817301099**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, Saya:

Nama : Ise Failatussyifa
NIM : 1817301099
Jenjang : S-1
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah
Universitas : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul “ Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Coinshop* Pada Aplikasi *Line Webtoon* (Studi Kasus Pengguna *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas)” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan saya dalam skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 09 Oktober 2023

Saya yang menyatakan



Ise Failatussyifa
NIM. 1817301099

PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Coinshop Pada Aplikasi
Line Webtoon
(Studi Kasus Pengguna Line Webtoon Di Desa Grendeng Kecamatan
Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas)**

Yang disusun oleh **Ise Failatussyifa (NIM. 1817301099)** Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada tanggal **16 Oktober 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/ Penguji I



Dr. H. Syuf'at, M.Ag.
NIP. 19630910 199203 1 005

Sekretaris Sidang/ Penguji II



Abdullah Hasan, M.S.I.
NIP. 19851201 201903 1 008

Pembimbing/ Penguji III



Dr. Ida Nurfaeli, M.Ag.
NIP. 19781113 200901 2 004

Purwokerto, 26 Oktober 2023

Pi. Dewan Fakultas Syari'ah



Sarpani, S.Ag, M.A.
NIP. 19700705 200312 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 09 Oktober 2023

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi
Sdri Ise Failatussyifa
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah
UIN Prof. K. H. Saifuddin
Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

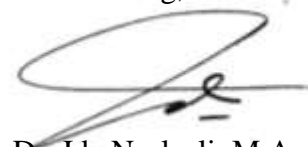
Nama : Ise Failatussyifa
NIM : 1817301099
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah
Judul : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Coinshop* Pada Aplikasi *Line Webtoon* (Studi Kasus Pengguna *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas)

Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar **Sarjana Hukum (S.H.)**

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Ida Nurlaeli, M.Ag
NIP. 197811132009012004

MOTTO

Berproses lambat belum tentu gagal, tergesa-gesa juga tidak menjanjikan berhasil. Intinya jangan berhenti, tekuni saja. Perbanyak doa dan percaya pada diri sendiri. Allah SWT pasti akan membantu 😊

-Ayla-



**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI
COINSHOP PADA APLIKASI LINE WEBTOON (Studi Kasus Pengguna
Line Webtoon di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara
Kabupaten Banyumas)**

ABSTRAK
Ise Failatussyifa
NIM. 1817301099

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas Syariah
Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Line Webtoon memiliki pengertian sebagai sebuah komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. Line Webtoon memuat fitur baru yang dikenal dengan *coinshop* (jual beli koin). Koin adalah mata uang khusus pada aplikasi Line Webtoon di Android dan IOS yang digunakan pembaca untuk membeli konten dan memperoleh akses pada episode selanjutnya. Pembelian koin pada aplikasi Line Webtoon dapat dilakukan melalui pulsa, Dana, ShopeePay, GoPay dan kartu kredit. Penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui mekanisme jual beli coinshop pada aplikasi Line Webtoon serta tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli coinshop pada aplikasi Line Webtoon.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dalam pengumpulan data dilakukan di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas. Sumber data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sumber data primer yaitu pengguna aplikasi *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas. Sumber data sekunder ialah data yang diperoleh dari berbagai dokumen seperti, buku-buku, tabel catatan dan lain sebagainya. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, dan kesimpulan akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* termasuk jual beli yang sah karena sudah terdapat rukun dan syarat jual beli yang disesuaikan dengan Hukum Ekonomi Syariah. yakni, terdapat *aqidāni* (penjual dan pembeli), *Ma'qud 'Alaih* (harga dan objek jual beli), dan *Sighat (ijāb dan qabūl)*. Kerugian yang dialami oleh pengguna Line Webtoon terjadi akibat kelalaian pengguna *Line Webtoon* karena tidak membaca syarat dan ketentuan yang ada pada aplikasi *Line Webtoon*.

Kata Kunci : *Line Webtoon, Jual Beli, Coinshop.*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor 158 tahun 1987 Nomor 0543 b/U/1987 tanggal 10 September 1987 tentang pedoman transliterasi Arab-Latin dengan beberapa penyesuaian menjadi berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	sa	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	Ẓ	Zet (dengan titik diatas)
ر	ra	R	Er
ز	za	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain'....	koma terbalik ke atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Ki
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wawu	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

2. Vokal

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	<i>fathah</i>	A	A
ـِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ـُ	<i>damah</i>	U	U

b. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
ـَـيْ	<i>Faṭḥah dan ya'</i>	<i>Ai</i>	a dan i
ـَـوْ	<i>Faṭḥah dan Wawu</i>	<i>Au</i>	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَـا	<i>fathah dan alif</i>	<i>Ā</i>	a dan garis di atas
ـَـيْ	<i>Kasrah dan ya'</i>	<i>Ī</i>	i dan garis di atas
ـَـوْ	<i>ḍamah dan wawu</i>	<i>Ū</i>	u dan garis di atas

Contoh :

وَتَعَاوَنُوا - *wata'āwanū*

شَدِيدٌ - *syadīdu*

4. Ta Marbūṭah

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua :

1) *Ta marbūṭah* hidup

Ta marbūṭah yang hidup atau mendapatkan *ḥarakat fathah, kasrah, dan ḍammah*, transliterasinya adalah /t/.

2) *Ta marbūṭah* yang mati atau mendapat *ḥarakat sukun*, transliterasinya adalah /h/.

3) Jika pada suatu kata yang akhir katanya *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta marbūṭah* itu di transliterasi dengan ha (h).

Contoh :

مَكَّةُ الْمَكْرَمَةِ	<i>Makkah al-Mukarramah</i>
اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ	<i>Al-Lughah al-'arabiyyah</i>
عَائِشَةُ	<i>'Āisyah</i>

5. Syaddah (*tasydid*)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *syaddah* atau *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu:

Contoh :

عَلَى الْبِرِّ - *'ala al-birri*

وَالْتَقَوَى - *wattaqwá*

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dengan kata sandang yang diikuti huruf *qamariyyah*.

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah*, kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*, ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung atau hubung.

Contoh :

لِإِسْمِ - *al-ismi*

الْبِرِّ - *al-birri*

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah di transliterasikan dengan apostrop. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Apabila hamzah itu terletak di awal kata, ia dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh

Hamzah di awal	أَكْرَمَ	<i>Akarma</i>
Hamzah di tengah	يَأْكُلُ	<i>ya'kulu</i>
Hamzah di akhir	بَدَأَ	<i>Bada'a</i>

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim, maupun huruf, ditulis secara terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara yaitu bisa terpisah perkata dan bisa pula dirangkaikan. Namun penulis memilih penulisan kata ini dengan perkata.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى	<i>wa ta'āwanū 'ala al-birri wa at-taqwá</i>
إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ	<i>Innallāha syaḍīdu al-'iqābi</i>

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, Sholawat serta salam saya curahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah dengan terselesaikannya skripsi ini, dengan penuh syukur penulis persembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Kedua orang tua saya (Bapak Lamun Farikhin (alm) dan Ibu Siti Maryam). Khusus untuk ibu saya, terima kasih untuk setiap doa-doa yang ibu berikan serta selalu memberikan semangat, motivasi dan selalu menguatkan saya untuk tetap bertahan menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk Bapak saya, terima kasih selama ini selalu mendukung semua hal yang saya lakukan, terima kasih atas doa-doa Bapak selama ini. Kepergianmu membuat saya mengerti bahwa rindu yang paling berat adalah merindukan seseorang yang sudah tiada. Ragamu memang sudah tidak lagi disini tapi namamu selalu memotivasi saya setiap hari dan selalu tersimpan didalam hati. Serta segenap keluarga saya, terima kasih atas doa dan dukungannya.
2. Guru-Guru tercinta yang telah mendidik, membimbing serta memberikan ilmu yang telah diberikan.
3. Teman-teman santri PPQ Al Amin, khususnya teman-teman kompleks Raudlatul Huffadz.
4. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Ida Nurlaeli, M.Ag. terima kasih atas motivasi, semangat dan saran selama proses skripsi. Tanpa peran beliau, penulis mungkin belum melangkah sejauh ini untuk menyelesaikan skripsi.
5. Kepada teman-teman HES C 2018, yang telah memberikan bantuan saya serta memberikam pengalaman baru di kehidupan saya. Semoga selalu diberi kesuksesan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tecurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan tabi'in yang telah menjadi petunjuk kepada umatnya. Semoga kelak kita mendapat Syafa'at beliau di dunia dan di akhirat. Dengan penuh syukur yang tiada henti-hentinya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Coinshop* Pada Aplikasi *Line Webtoon* (Studi Kasus Pengguna *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas).

Skripsi ini disusun guna memenuhi tugas sebagai salah syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Hukum (S.H). dari program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari doa, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih atas motivasi dan bimbingannya kepada:

1. Prof. Dr. Ridwan, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. H. Supani, S.Ag., M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Marwadi, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Nita Triana, S.H., M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Hariyanto, M.Hum., M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Agus Sunaryo, S.H.I., M.S.I., selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

7. Sugeng Riyadi, S.E., M.S.I., selaku Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Ainul Yaqin, S.H.I., M.Sy., selaku Koordinator Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Dr. Ida Nurlaeli, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi penulis. Terimakasih atas bimbingan, motivasi, kritik dan saran dalam proses penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikannya.
10. Segenap Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Segenap Staf dan Karyawan Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
12. Kedua orang tua saya (Bapak Lamun Farikhin (Alm) dan Ibu Siti Maryam), terimakasih atas dukungan, motivasi, serta doa-doa yang tiada hentinya dilantunkan.
13. Abah K.H. M. Ibnu Mukti, Ibu Nyai Hj. Permata Ulfah, Agus Syaviq Muqoffi dan Ning Siti Machmiyah, Pengasuh PPQ Al Amin Pabuaran dan PPQ Al Amin Grendeng yang telah mencurahkan kasih sayang serta memberikan ilmunya kepada santri-santrinya.
14. Masyarakat Desa Grendeng yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.
15. Teman-teman PPQ Al Amin khususnya teman-teman PPQ Al Amin Grendeng yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman-teman HES C 2018 yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti merasa sangat terbantu dan berterimakasih kepada semua pihak. tidak ada kata yang dapat peneliti ungkapkan untuk menyampaikan rasa terimakasih., melaikan hanya doa semoga Allah SWT membalas semua amal

kebaikan kalian. Dalam penyusunan skripsi ini tentulah banyak sekali kekurangan. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan evaluasi kedepannya. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat dan diberikan oleh Allah SWT. Aamiinn

Purwokerto, 10 Oktober 2023

Penulis

Ise Failatussyifa
NIM. 1817301099



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
PERSEMBAHAN	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Kajian Pustaka	9
F. Sistematika Pembahasa	16
BAB II JUAL BELI DALAM HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN GAMBARAN UMUM APLIKASI <i>LINE WEBTOON</i>	
A. Konsep Jual Beli	18
1. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Ekonomi Syariah ..	18

2. Pengertian Jual Beli Menurut Empat Madzhab	20
3. Dasar Hukum Jual Beli	21
4. Rukun dan Syarat Jual Beli	24
5. Jual Beli yang Dilarang	29
6. Prinsip-Prinsip Jual Beli	31
B. Jual Beli Online.....	33
1. Pengertian Jual Beli Online	33
2. Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Online	35
3. Akad Jual Beli Online	36
C. Profil Aplikasi <i>Line Webtoon</i>	37
1. Sejarah <i>Line Webtoon</i>	37
2. <i>Line Webtoon</i> di Indonesia	40
3. Syarat Penggunaan <i>Line Webtoon</i>	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	44
B. Subjek dan Objek Penelitian	45
C. Lokasi Penelitian	46
D. Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Metode Analisis Data	49
BAB IV TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL BELI COINSHOP PADA APLIKASI LINE WEBTOON (Studi Kasus Pengguna <i>Line Webtoon</i> di Desa	

**Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten
Banyumas)**

A. Mekanisme Jual Beli <i>Coinshop</i> Pada Aplikasi <i>Line Webtoon</i>	51
B. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli <i>Coinshop</i> pada Aplikasi <i>Line Webtoon</i>	59

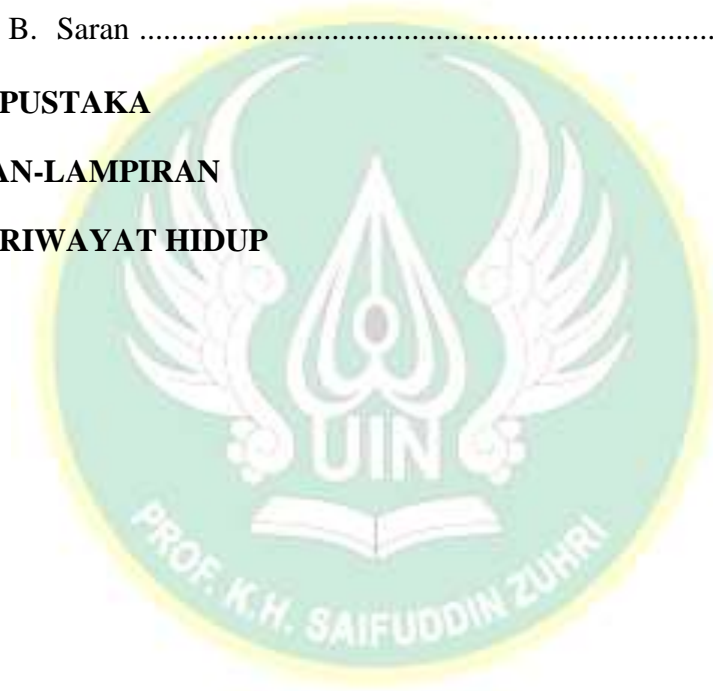
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 : Logo Aplikasi *Line Webtoon*
- Gambar 2 : Genre-genre *Line Webtoon*
- Gambar 3 : Tampilan aplikasi *Line Webtoon* di *Google play*
- Gambar 4-7 : Proses Pembelian *Coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa manusia lainnya. Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat menjalankan hidupnya sendiri, bahkan dalam memenuhi kebutuhan manusia memerlukan manusia lain untuk membantunya. Manusia membutuhkan orang lain untuk berbagi manfaat dari segala sesuatu karena tidak mungkin mereka memenuhi kebutuhannya sendiri. Islam mengajarkan semua orang untuk saling membantu satu sama lain. Hal ini berdasarkan firman Allah SWT dalam Q.S al-Maidah ayat (6):2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ عَاثِمُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan tolong menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran, dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya” (Q.S. al-Maidah (6):2).¹

Islam merupakan agama yang lengkap dan universal. Agama Islam bukan hanya suatu sistem yang mengandung ritual dan ibadah semata tetapi Islam juga mengemukakan prinsip-prinsip, pedoman dan serangkaian aturan bagi semua aspek kehidupan manusia termasuk aspek ekonomi (muamalah).

Muamalah adalah tukar menukar barang atau sesuatu yang memberi manfaat dengan cara yang ditentukan, seperti jual beli, sewa-menyewa, upah-

¹ Departemen Agama RI, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemah Untuk Wanita*, (Bandung: Jabal Raudlatul Jannah), hlm. 106.

mengupah, pinjam-meminjam, urusan bercocok tanam, berserikat, dan usaha lainnya. Agama telah memberikan aturan terhadap masalah muamalah ini untuk kemaslahatan umum. Dengan teraturnya muamalah, maka kehidupan manusia menjadi terjamin dengan sebaik-baiknya dan teratur tanpa adanya penyimpangan-penyimpangan yang merugikan.

Allah mengharamkan kepada umat Islam memakan harta sesama dengan jalan batil, misalnya dengan cara mencuri, korupsi, menipu, merampok, memeras, dan dengan jalan lain yang tidak dibenarkan Allah, kecuali dengan jalan perniagaan atau jual beli dengan didasari atas dasar suka sama suka dan saling menguntungkan. Jual beli adalah kebutuhan primer setiap manusia, dan akad merupakan hal utama yang dilakukan setiap kehidupan, bentuk akad berbeda-beda. Dalam agama Islam, akad yang terpenting adalah memenuhi rukun dan syarat jual beli.

Teknologi merupakan alat komunikasi yang paling canggih di dunia, dimulai dari sosial media. Kemampuan media sosial dalam menjangkau khalayak banyak dan mampu membagikan informasi dalam bentuk audio maupun video membuat media sosial mulai dilirik sebagai media periklanan dan kampanye. Teknologi dan perangkat media sudah memasuki aspek kehidupan, dengan media sosial interaksi masyarakat kini tidak terhalang oleh demografis, budaya dan sebagainya. Media sosial kini tidak hanya sebagai

jaringan untuk membuka pertemanan tetapi juga berupa gambar, musik, video dan layanan yang ditawarkan media sosial saat ini adalah komik.²

Komik termasuk konten yang mulai memasuki konverensi media. Komik pada awalnya berbentuk media cetak kini mulai beralih menjadi elektronik dan didistribusikan melalui internet sehingga saat ini internet mengubah sendiri sifat industri buku dan mengubah cara penjualan buku. Sebelumnya, komik hanya dipublikasikan dalam bentuk cetak berupa buku atau pengisi kolom pada surat kabar dan bentuk lainnya berupa film animasi. Namun seiring dengan perkembangan dimana internet sudah menjadi pilihan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan hiburan, komik mulai memasuki ranah digital mulai dari komik yang diterbitkan pada situs web, halaman utama mesin pencarian, hingga menjadi sebuah layanan aplikasi media sosial.

Line Webtoon memiliki pengertian sebagai sebuah komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. Komik merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya, dengan bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual, seperti balon ucapan keterangan, menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya.³

Membaca *Webtoon* menjadi suatu hal yang menyenangkan bagi beberapa individu dan setiap minggunya pembaharuan episode sangatlah

² Destya Maya Putri, "Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau", *JOM FISIP*, Vol.5 No. 1 (April 2018)

³ Sitaresmi dan Fasya M, *Semantik Bahasa Indonesia* (Bandung:UPI Press, 2011), hlm.27.

diniatkan. Kadang kala menunggu pembaharuan dari episode selanjutnya suatu judul *Webtoon* membuat pembaca tidak sabar. Untuk mengurangi rasa penasaran pembaca akan episode selanjutnya, *Line Webtoon* memuat fitur baru yang dikenal dengan koin. Koin adalah mata uang khusus pada aplikasi *Line Webtoon* di Android dan IOS yang digunakan pembaca untuk membeli konten dan memperoleh akses pada episode selanjutnya. Fitur koin tersebut memiliki keterbatasan seperti :⁴

1. Apabila melakukan penggantian ponsel dari Androin ke IOS maka yang ada di akun *Line Webtoon* akan hangus karena adanya perbedaan peraturan antara penyedia platform (*Google, Apple*).
2. Koin yang dibeli hanya dapat digunakan pada konten yang menggunakan bahasa tertentu di akun *Line Webtoon*. Konten *Webtoon* yang dibeli tidak dapat diakses lagi jika bahasanya diubah dengan menggunakan *Line Webtoon*.
3. Tidak bekerjanya fitur tangkapan layar (*screenshot*) pada ponsel pengguna baik Android ataupun IOS.

Desa Grendeng merupakan salah satu Desa yang berada di Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah. Desa Grendeng merupakan daerah kampus Grendeng dan Pusat dari Universitas Jenderal Soedirman. Dinamakan Kampus Grendeng karena terdapat beberapa Fakultas dari Universitas Jenderal Soedirman. Jumlah penduduk di Desa Grendeng sekitar 2000 jiwa. Kebanyakan dari penduduk di Desa Grendeng

⁴ Annisa Fitriana Lestri, Irwansyah, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6 No. 2 Tahun 2020, hlm. 141.

merupakan pelajar, mahasiswa, dan orang-orang yang merantau di Desa tersebut.

Aplikasi *Line Webtoon* juga telah menjadi aplikasi yang banyak diketahui oleh masyarakat ataupun kalangan mahasiswa khususnya Pelajar dan Mahasiswa di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas. Adapun jenis-jenis Genre dalam *Line Webtoon* yaitu Romantis, Horor, Komedi, Fantasi, Drama, Aksi, *Slice of Life* dan *Webnovel*. Pembelian koin dalam *Line Webtoon* dapat mudah dilakukan yaitu melalui pembayaran Google Play seperti pemotongan pulsa, kartu kredit atau debit dan dompet digital (GoPay, DANA, OVO, ShopeePay atau DOKU).

Menurut Menurut Ellen Triana Fitri aplikasi *Webtoon* memiliki event berhadiah seperti event koin gratis selama ramdhan atau *Webtoon Contest* yang berhadiah ratusan juta. Beliau membeli koin 2 kali dalam sebulan. Koin yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan lagi dan ditukar kembali dengan uang sehingga cukup menguras dompet untuk melakukan *top up* secara berkala..⁵

Menurut Laras Wijati Koin yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan lagi dan ditukar kembali dengan uang sehingga cukup menguras dompet untuk melakukan *top up* secara berkala. Koin tersebut juga memiliki masa kadaluwarsa. Jangka waktu kadaluwarsa akan ditentukan, jangka kadaluwarsa ditentukan atas pengembalian koin. Pengembalian uang tidak disediakan untuk koin yang sudah kadaluwarsa. Jangka kadaluwarsa

⁵ Hasil Wawancara dengan Saudari Ellen Triana Fitri selaku Pengguna Aplikasi *Line* di Kecamatan Purwokerto Utara, Senin 13 Maret 2023.

tersebut yaitu setelah 1 bulan pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna koin. hal tersebut menimbulkan pro dan kontra terhadap pengguna aplikasi *Line Webtoon*. Terdapat beberapa pengguna yang mengeluhkan hal tersebut karena merasa dirugikan dan menimbulkan ketidaknyamanan.⁶

Allah SWT memberikan peringatan keras terhadap para pelaku transaksi yang melakukan tipuan dan kecurangan, sebagaimana firman Allah dalam Q.S al-Mutaffifin (83):1-3):

وَيْلٌ لِّلْمُطَفِّفِينَ ۝ الَّذِينَ إِذَا أَكْتَالُوا عَلَى النَّاسِ يَسْتَوْفُونَ ۝ وَإِذَا كَالُواهُمْ أَوْ وَزَنُواهُمْ يَخْسِرُونَ ۝

Celakalah orang-orang yang curang (yaitu) orang-orang yang apabila menerima takaran dari orang lain mereka minta dipenuhi, dan apabila mereka menakar atau menimbang untuk orang lain, mereka mengurangi. (Q.S. al-Mutaffifin (83):1-3).⁷

Perjanjian jual beli online haruslah didasari dengan asas itikad baik dari masing-masing pihak, baik dari pihak pelaku bisnis online maupun pihak konsumen. Asas itikad baik). Asas itikad baik menjadi penting didalam pembuatan suatu perjanjian jual beli online, karena pada dasarnya pihak konsumen harus mendapatkan informasi yang sejelas-jelasnya terkait dengan barang yang ditawarkan oleh pihak online shop dan pihak online shop harus dengan itikad baik menjelaskan secara detail terkait barang yang akan dibeli oleh konsumen. Hal ini bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman diantara para pihak terkait dengan barang yang akan diperjualbelikan. Sehingga dapat dikatakan asas itikad baik memiliki peranan

⁶ Hasil Wawancara dengan Saudari Laras Wijiati selaku Pengguna Aplikasi Line Webtoon di Kecamatan Purwokerto Utara, Sabtu 18 Maret 2023.

⁷ Departemen Agama RI, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemah Tafsir Untuk Wanita*, (Bandung: Raudlatul Jannah), hlm. 587.

yang sangat fundamental didalam pembuatan suatu perjanjian, termasuk didalam perjanjian jual beli online. Dengan pelaksanaan itikad baik dari masing-masing pihak, tentu akan dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya praktik penipuan dalam transaksi jual beli online.

Hukum Ekonomi Syariah mengatur beberapa prinsip-prinsip dalam transaksi jual beli, diantaranya, prinsip itikad baik, prinsip keadilan, prinsip suka sama suka, prinsip bersikap benar, amanah, dan jujur, prinsip tidak boros dan prinsip kasih sayang. Hukum Ekonomi Syariah juga mengatur tata cara jual beli, syarat dan rukun jual beli. Adapun jual beli yang tidak diperbolehkan dalam Hukum Ekonomi Syariah yaitu transaksi yang mengandung larangan seperti *riba'*, *gharar*, *darūr*, *jahālah*, dan *maysir*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang mekanisme jual beli *Coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*. Peneliti akan melihat dan memahami transaksi jual beli online pada aplikasi *Line Webtoon*. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui bagaimana perspektif hukum ekonomi syariah mengenai jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*, dari penjelasan diatas peneliti tertarik untuk mengkaji hal tersebut dalam skripsi yang berjudul dengan judul **“Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Coinshop* Pada Aplikasi *Line Webtoon* (Studi Kasus Pengguna *Line Webtoon* di Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas)”**

B. Definisi Operasional

1. Hukum Ekonomi Syariah

Hukum Ekonomi Syariah adalah bidang studi yang mengkaji aktivitas atau perilaku manusia secara actual dan empirical, baik dalam produksi, distribusi, maupun konsumsi berdasarkan syariat Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan al-Sunnah serta Ijma' para ulama dengan tujuan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.⁸

Permasalahan yang diteliti adalah masalah jual beli yang mana sangat berhubungan dengan hukum ekonomi syariah mengenai syarat dan rukun jual beli serta prinsip-prinsip jual beli berdasarkan hukum ekonomi syariah.

2. *Line Webtoon*

Line Webtoon merupakan satu-satunya komik online berbasis web yang menyediakan komik secara gratis dan dapat dinikmati oleh setiap orang dengan lima bahasa yang tersedia, yaitu bahasa Korea, Jepang, Thailand, Inggris, dan juga bahasa Indonesia.

Aplikasi *Line Webtoon* memiliki layanan dimana para penggemar dapat menemukan konten komik berbasis web secara teratur, karena *Line Webtoon* adalah pionir yang menerapkan sistem harian yang dapat memberikan episode-episode terbaru pada serial-serial populer setiap harinya.

3. *Coinshop*

⁸ Abdul Manan, *Hukum Ekonomi Syariah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 29.

Coinshop adalah mata uang eksklusif pada aplikasi *Line Webtoon* di Android dan IOS yang digunakan pembaca untuk membeli konten dan memperoleh akses pada episode selanjutnya. Jumlah koin yang perlu digunakan untuk setiap episode dapat bervariasi tergantung pada seri konten *Line Webtoon* itu sendiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme jual beli *Coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas?
2. Bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *Coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk menjelaskan mekanisme jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*
- b. Untuk mengetahui tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Praktis

Menambah wawasan keilmuan, dapat mengembangkan teori ilmu yang diperoleh selama perkuliahan serta dapat memberikan referensi dan saran penelitian dalam menunjang penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan hukum Islam dan muamalah serta dapat menjadi bahan referensi, bacaan, dan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah pencarian terhadap karya-karya sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini, untuk menghindari duplikasi serta menjamin keabsahan penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, kajian pustaka dalam suatu penelitian sangat diperlukan, antara lain:

Pertama: Skripsi karya Indah Tara Pradina yang berjudul “Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Komik Online (Studi pada Aplikasi Webtoon di Bandar Lampung)”. Skripsi ini membahas tentang penggunaan metode pembayaran online untuk membeli koin. Saat pengguna membeli koin di komik online, pengguna akan menerima koin berdasarkan harga yang mereka bayarkan. Namun pada kenyataannya tidak semua transaksi jual beli yang dilakukan pengguna di komik online berhasil. Meskipun sama-sama meneliti tentang jual beli koin pada komik online, namun berbeda obyek dan tinjauan hukumnya. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah Tinjauan

hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli coinshop pada aplikasi Line Webtoon.⁹

Skripsi karya Maya Dwi Citra Lestari yang berjudul “Penggunaan Koin Game Shopee Capit Dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam”. Skripsi tersebut membahas tentang pandangan hukum Islam mengenai penggunaan koin game shopee capit dalam jual beli di aplikasi Shopee. Penggunaan koin shopee dalam jual beli di Shopee diperbolehkan karena nilai besar 1 koin shopee sama dengan nilai mata uang Rp. 1. Tetapi, penggunaan koin shopee yang diperoleh dari hasil bermain shopee capit tidak diperbolehkan karena dalam cara perolehan koin shopee terdapat unsur *gharār* dan *masyār*. Meskipun sama-sama membahas tentang penggunaan koin pada sebuah aplikasi namun berbeda obyek dan tinjauan hukumnya. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik penggunaan koin pada aplikasi Line Webtoon..¹⁰

Skripsi karya Alvian Irma Danti yang berjudul “Status Penggunaan Koin Shopee Hasil Game Shopee Tanam Tinjauan Fiqh Muamalah”. Skripsi ini membahas tentang status kehalalan penggunaan koin Shopee dari game Shopee tanam ditinjau dari Fiqh Muamalah. Karena rukun dan syaratnya telah terpenuhi, maka transaksi layanan game koin pada Shopee Tanam adalah sah. Namun, syariat melarang tindakan dalam permainan menanam koin pada Shopee Tanam karena jumlah koin yang diterima bervariasi, ada pemain yang

⁹ Indah Tara Pradana, “Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Komik Online”, *Skripsi* (Lampung:UIN Raden Intan Lampung,2022).

¹⁰ Maya Dwi Citra Lestari, “Penggunaan Koin Game Shopee Capit dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam”, *Skripsi* (Lampung:UIN Raden Intan, 2022).

menerima sedikit dan ada yang menerima koin yang banyak. Meskipun sama-sama membahas tentang penggunaan koin pada sebuah aplikasi namun berbeda obyek dan tinjauan hukumnya. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan koin pada aplikasi Line Webtoon.¹¹

Skripsi karya Meti Mulia yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online *Domino Qiu-Qiu* dengan Pulsa Handphone”. Skripsi ini membahas tentang praktik penukaran koin game online *Domino qiu-qiu* dengan pulsa di Desa Negeri RATU Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung di tinjau dari Hukum Islam. Penukaran koin dalam permainan *Domino qiu-qiu* dengan pulsa merupakan tindakan melawan hukum karena untuk mendapatkan koin tersebut harus memainkan permainan terlebih dahulu. Permainan ini melibatkan pemasangan taruhan yang dikenal dengan judi. Meskipun sama-sama membahas tentang jual beli koin pada aplikasi, namun berbeda obyek dan tinjauan hukumnya. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan koin pada aplikasi Line Webtoon.¹²

Dalam hal ini penulis menyusun tabel untuk mempermudah dalam memahami perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Tabel. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

¹¹ Alivian Irma Danti, “Status Penggunaan Koin Shopee Hasil Game Shopee Tanam Tinjauan Fiqh Muamalah”, *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2022),.

¹² Meti Mulia, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online *Domino Qiu-Qiu* dengan Pulsa Handphone”, *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan, 2020),

Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
Indah Tara Pradana, 2022	Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Komik Online (Studi pada Aplikasi di Bandar Lampung)	Persamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli komik online pada aplikasi Line Webtoon	Skripsi tersebut membahas tentang pandangan hukum Islam terhadap jual beli komik online. Sedangkan penelitian ini membahas tentang penggunaan koin pada aplikasi Line Webtoon perspektif hukum ekonomi syariah.
Maya Dwi Citra Lestari, 2022	Penggunaan Koin Game Shopee Capit Dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam	Penelitian ini sama-sama membahas tentang praktik jual beli koin pada sebuah aplikasi.	Skripsi tersebut membahas tentang penggunaan koin game Shopee capit dalam jual beli di Shopee dan mengkaji bagaimana praktik jual beli tersebut dalam sudut pandang Hukum Islam. Sedangkan penelitian ini membahas tentang praktik penggunaan koin pada aplikasi Line Webtoon

			berdasarkan sudut pandang Hukum Ekonomi Syariah.
Alivian Irma Danti, 2020	Status Pengunaan Koin Shopee Hasil Game Shopee Tanam Tinjauan Fiqh Muamalah	Sama-sama membahas tentang pengunaan koin pada aplikasi	Skripsi tersebut membahas tentang praktik transaksi jual beli online dengan menggunakan koin game Shopee Tanam di kalangan mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah dan status kehalalan penggunaan koin Shopee hasil game Shopee Tanam di tinjau dari Fiqh Muamalah. hukum dari transaksi layanan koion game Shopee Tanam pada jual beli online yaitu sah karena rukun dan syarat nya sudah terpenuhi. Akan tetapi pada game Shopee tanam ada yang diharamkan oleh syar'I karena koin yang didapat

			<p>tidak jelas jumlahnya, ada yang mendapat sedikit, ada juga yang banyak bagi beruntung. Meskipun sama-sama membahas tentang penggunaan koin pada sebuah aplikasi namun berbeda obyek dan tinjauan hukumnya. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan koin pada aplikasi Line Webtoon.</p>
Meti Mulia, 2020	<p>Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online <i>Domino Qiu-Qiu</i> dengan</p>	<p>Sama-sama membahas tentang jual beli koin pada aplikasi.</p>	<p>Skripsi ini membahas tentang praktik penukaran koin game online <i>domino qiu-qiu</i> dengan pulsa di Desa Negeri RATU Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung di</p>

	<p>Pulsa Handphone</p>		<p>tinjau dari Hukum Islam. Permainan tersebut adalah permainan yang menggunakan taruhan yang disebut dengan judi dan bisa membawa orang lengah melakukan kewajiban. Meskipun sama-sama membahas tentang jual beli koin pada aplikasi, namun berbeda obyek dan tinjauan hukumnya. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan koin pada aplikasi Line Webtoon.</p>
--	----------------------------	--	--

F. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini akan disajikan dalam lima bab dengan tujuan untuk dituliskan secara sistematis sehingga pembaca nantinya dapat dengan mudah

memahaminya. Setiap bab akan membahas pemasalahannya sendiri-sendiri, namun semuanya saling berkaitan . Adapun sistematika pembahasan skripsi ini adalah :

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua menjelaskan mengenai konsep jual beli yang meliputi pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli, jual beli yang dilarang, prinsip-prinsip jual beli, jual beli online, dan profil aplikasi *Line Webtoon* yang meliputi sejarah aplikasi *Line Webtoon*, *Line Webtoon* di Indonesia dan Syarat Penggunaan *Line Webtoon*.

Bab ketiga membahas tentang Metode Penelitian yang meliputi jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, lokasi penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data dan metode analisis data.

Bab keempat membahas hasil penelitian tentang tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*.

Bab kelima merupakan bagian akhir dari skripsi yang berisi mengenai kesimpulan, saran, dan penutup. Kesimpulan pada bab ini merupakan hasil analisis yang konkrit dan memberikan solusi terhadap inti permasalahan.

BAB II

JUAL BELI DALAM HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN GAMBARAN UMUM APLIKASI *LINE WEBTOON*

A. Konsep Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Ekonomi Syariah

Jual beli adalah menukar sesuatu dengan sesuatu. Sedangkan berdasarkan pendapat istilah ialah menukar harta dengan harta berdasarkan pendapat cara-cara yang telah ditetapkan syara'. Dalam kitab *Kifāyah al-Akhyār* disebutkan definisi jual beli berdasarkan pendapat bahasa ialah memberikan sesuatu karena ada pemberian atau imbalan tertentu.¹³

Adapun pengertian jual beli secara istilah/terminologi sebagaimana dikemukakan oleh para *Fuqahā* adalah sebagai berikut :¹⁴

- a. Menurut *Sayyid Sābiq*, jual beli adalah “penukaran benda dengan benda lain, saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan ada penggantinya dengan cara yang diperbolehkan.
- b. Menurut *Hasby al-Şiddiqy*, jual beli adalah akad yang tegak atas dasar penukaran harta dengan harta, maka jadilah penukaran hak milik secara tetap.
- c. Menurut *ibn Qudāmah*, jual beli adalah saling tukar menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik.

¹³ Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer* (Malang: UIN Maliki Press, 2018), hlm. 29.

¹⁴ Hariman Surya Siregar dan Koko Khoerudin, *Fikih Muamalah Teori dan Implementasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 113.

Berdasarkan berbagai definisi diatas dapat dipahami bahwa inti dari pengertian jual beli ialah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang memiliki nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau peraturan yang telah dibenarkan *syara'* serta disepakati.¹⁵ Maksud dari sesuatu dengan ketetapan hukum ialah apabila telah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, serta berbagai hal yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga apabila syarat-syarat maupun rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak *syara'* atau aturan Islam.

2. Pengertian Jual Beli Menurut Empat Madzhab

a. Ulama Hanafiyah

Menurut pendapat ulama Hanafiyah, jual beli adalah “Tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan sepadan melalui cara tertentu yang mempunyai banyak manfaat”. Dalam definisi tersebut mengandung pengertian bahwa jual beli merupakan suatu pernyataan membeli dari pembeli (*ijāb*) serta pernyataan menjual dari penjual (*qabūl*) atau dapat juga melalui saling memberi harga dan barang dari penjual maupun pembeli. Selain itu, harta yang diperjualbelikan harus memiliki manfaat bagi sesama manusia. Sehingga darah, bangkai, minuman keras bukan sesuatu yang diperbolehkan untuk diperjualbelikan karena benda tersebut tidak memiliki manfaat bagi

¹⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 69.

manusia sehingga menurut ulama Hanafiyah hukumnya tidak sah apabila diperjualbelikan.¹⁶

b. Madzhab Syafi'i

Ulama madzhab Syafi'i mendefinisikan jual beli yaitu pada prinsipnya, praktik jual beli itu diperbolehkan apabila dilandasi dengan keridhaan (kerelaan) dua orang yang diperbolehkan mengadakan jual beli barang yang diperbolehkan.¹⁷

c. Madzhab Maliki

Menurut madzhab Maliki jual beli mengandung arti dua pengertian, yaitu:

- 1) Arti untuk seluruh satuan jual beli, mencakup akad sharaf, akad salam dan lain sebagainya.
- 2) Arti satuan dari beberapa satuan lainnya yaitu sesuatu yang dipahamkan dari lafal *bai'* yang mutlak menurut hukum *'urf* (adat istiadat atau kebiasaan).¹⁸

d. Madzhab Hambali

Menurut Imam Hambali jual beli adalah saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik dan pemilikan. Dalam hal ini, mereka melakukan penekanan kepada kata "milik dan

¹⁶ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, hlm. 113.

¹⁷ Imam Syafi'i Abu Abdullah Muhammad bin Idris, Ringkasan *Kitab Al Umm*, Penerjemah: Imron Rosadi, Amiruddin dan Imam Awaluddin, Jilid 2 (Jakarta: Pustaka Azzam, 2013), hlm. 1.

¹⁸ Imam Abi Zakaria Muhyi al-Din bin Syarf al-Nawawi, al-Majmu *Syarah al-amauhadzah Juz 9* (Beirut: Dar al-Fikr), hlm. 149.

pemilikan”. Karena ada juga tukar menukar harta yang sifatnya tidak harus dimiliki, seperti sewa menyewa (*ijārah*).

3. Dasar Hukum Jual Beli

Transaksi jual beli merupakan bentuk kerjasama dan tolong menolong sesama manusia. Islam memiliki pedoman dalam mengatur jual beli, dimana pedoman atau dasar hukum itu terkandung dalam al-Qur'an, al-Sunah dan Ijma'.

a. Al-Qur'an

- 1) Q.S. al-Baqarah (2): (198):

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْتَبَعْتُمْ فَضْلًا مِّنْ رَبِّكُمْ ۗ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ عَرَفَاتٍ فَاذْكُرُوا اللَّهَ
عِنْدَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ ۗ وَادْكُرُوهُ كَمَا هَدَاكُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلِهِ لَمَنِ الضَّالِّينَ

Bukanlah suatu dosa bagimu mencari karunia dari Tuhanmu (pada musim haji). Apabila kamu bertolak dari Arafah, berdzikirlah kepada Allah di *Masy'aril ḥarām*. Berdzikirlah kepada-Nya karena Dia telah memberi petunjuk kepadamu meskipun sebelumnya kamu benar-benar termasuk orang-orang yang sesat. (Q.S. al-Baqarah (2): 198)¹⁹

- 2) Q.S al-Baqarah (2): (275):

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. (Q.S. al-Baqarah (2): 275)²⁰

- 3) Q.S. an-Nisa (5): 29:

¹⁹ Departemen Agama RI, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemah Tafsir Untuk Wanita* (Bandung: Raudlatul Jannah), hlm. 31.

²⁰ Departemen Agama RI, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemah Tafsir Untuk Wanita* (Bandung: Raudlatul Jannah), hlm. 47.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنْكُمْ

Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku suka sama suka di antara kamu. (Q.S. an-Nisa (5):29)²¹

b. Al-Sunnah

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ سَلَمَةَ الْعَدَنِيُّ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ مُحَمَّدٍ عَنْ عُبَيْدِ اللَّهِ عَنْ أَبِي الزِّنَادِ
عَنِ الْأَعْرَجِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْخِصَاةِ
وَعَنْ بَيْعِ الْعَرَرِ (رواه مسلم)

Telah menceritakan kepada kami Muhriz bin Salanah Al'Adani berkata, telah menceritakan kepada kami Abdul Aziz bin Muhammad dari Ubaidillah dari Abu az-Zinad dari A'raj dari Abu Hurairah ia berkata "Rasulullah SAW melarang jual beli gharar (yang menimbulkan kerugian bagi orang lain) dan jual beli *al-ḥaṣāh* dan jual beli *gharar*". (HR.Muslim)²²

c. Ijma'

Ijma' memberikan hikmah yang begitu besar bahwa kebutuhan manusia selalu berhubungan erat dengan segala sesuatu yang ada pada kepemilikan orang lain, dan kepemilikan sesuatu tersebut tidak akan diberikan begitu saja, namun harus ada kompensasinya sebagai bentuk timbal balik. Sehingga dengan sudah disyariatkannya jual beli tersebut merupakan salah satu cara untuk kita bisa merealisasikan/mewujudkan keinginan ataupun kebutuhan, karena pada hakikatnya manusia tidak

²¹ Departemen Agama RI, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemah Tafsir Untuk Wanita* (Bandung: Raudlatul Jannah), hlm. 83.

²² Ibnu Hajar Al-Asqolani, *Bulughul marom min Adilati al-Ahkam* (Jakarta: Dar al-kutub), hlm. 179.

akan bisa hidup tanpa berhubungan dan tanpa adanya bantuan dari orang lain.²³

Menurut Asy-Syatibi (ahli Fiqih Madzhab Maliki) hukum jual beli biasa menjadi wajib ketika situasi tertentu, beliau mencontohkan dengan situasi ketika terjadi praktek *ih̥tiqār* (penimbunan barang) sehingga stok hilang dari pasar dan harga melonjak naik, ketika hal ini terjadi maka pemerintah boleh memaksa para pedagang untuk menjual barang-barang dengan harga pasar sebelum terjadi kenaikan harga, dan pedagang wajib menjual barangnya sesuai dengan ketentuan pemerintah.²⁴

4. Rukun dan Syarat Jual Beli

a. Rukun Jual Beli

Rukun secara umum adalah sesuatu yang harus dipenuhi untuk sahnya pekerjaan. Menurut istilah, rukun diartikan dengan sesuatu yang terbentuk (menjadi eksis) sesuatu yang lain keberadaanya, mengingat eksisnya sesuatu itu dengan rukun (unsurnya) itu sendiri, bukan karena tegaknya. Jika tidak demikian, maka subjek (pelaku) berarti menjadi unsur bagi pekerjaan, dan jasad menjadi rukun bagi sifat, dan yang disifati (*al-mauṣūf*) menjadi unsur bagi sifat (yang mensifati). Secara definisi rukun adalah suatu unsur yang merupakan bagian tak terpisahkan dari suatu perbuatan atau lembaga yang

²³ Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 54.

²⁴ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000), hlm. 114.

menentukan sah atau tidaknya perbuatan tersebut dan ada atau tidak adanya sesuatu itu.²⁵

Rukun jual beli menurut madzhab Syafi'i hanya mencakup 3 hal, yaitu pihak yang mengadakan akad, *ṣighat* (ijab qabul) dan barang yang menjadi objek akad. Menurut ulama Hanafiyah, rukun jual beli hanya satu, yaitu *ijāb* (ungkapan pembeli) dari pembeli dan *qabūl* (ungkapan penjual dari penjual) sesuatu yang menunjukkan kepada *ijāb qabūl*. Menurut ulama Hanafiyah yang menjadi rukun dalam jual beli hanyalah kerelaan kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Akan tetapi, karena unsur kerelaan itu merupakan unsur hati yang sulit di indra sehingga tidak terlihat, maka diperlukan indikasi yang menunjukkan kerelaan itu dari kedua belah pihak. Menurut ulama Malikiyyah, rukun jual beli ada 3 yaitu, '*Aqidain* (dua orang yang berakad yaitu penjual dan pembeli), *Ma'qūd 'alaih* (barang yang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang) dan *Ṣighat* (ijab qabul). Sementatra menurut ulama Hanbaliyah berpendapat sama dengan ulama Hanafiyah.

Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada 3 (tiga), yaitu:²⁶

1) Akad (*Ijāb qabūl*)

²⁵ Retno Dyah Pekerti & Eliada Herwiyati, "Transaksi Jual Beli Online dalam Pespektif Syariah Madzhab Asy-Syafi'i", *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi* (JEBA), Vol. 20 No. 02, 2018, hlm. 6.

²⁶ Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), hlm. 76.

Akad ialah ikatan antara penjual dan pembeli. Jual beli belum dikatakan sah sebelum *ijāb* dan *qabūl* dilakukan, sebab *ijāb* dan *qabūl* menunjukkan kerelaan (keridhaan).

2) *'Aqid* (Penjual dan Pembeli)

'Aqid adalah penjual dan pembeli sebagai subjek hukum dalam transaksi jual beli. Ada beberapa syarat *'aqid* yaitu berakal sehat dan didasari rasa suka sama suka.

3) *Ma'qud 'alaih* (benda atau batang)

Hal terpenting dalam jual beli adalah barang yang halal dan di dapat dari cara yang halal pula. Benda atau batang yang diperbolehkan untuk diperjualbelikan harus telah memenuhi syarat.

b. Syarat Jual Beli

Para ahli Fiqih mendefinisikan bahwa yang disebut dengan syarat dalam jual beli adalah komitmen yang dijalin antara salah satu dari beberapa pihak yang mengadakan transaksi dengan lainnya untuk mengambil manfaat dari barang tersebut. Menurut mereka, sebuah syarat dalam jual beli tidak dianggap berlaku, kecuali tidak disebutkan dalam inti akadnya. Dengan demikian, tidak akan dianggap sah sebuah syarat yang dibuat sebelum akad dibuat.

Syarat-syarat jual beli menurut jumhur ulama sebagai berikut:²⁷

1) Syarat-syarat orang yang berakad

²⁷ Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, hlm. 75.

- a) Berakal. Jumhur ulama berpendapat bahwa orang melakukan akad beli itu harus baligh dan berakal. Apabila orang yang berakad itu masih *mumayyiz*, maka jual beli tidak sah, sekalipun mendapat izin dari walinya.
 - b) Akad dilakukan orang yang berbeda. Artinya, seseorang tidak dapat bertindak dalam waktu yang bersamaan sebagai penjual dan sekaligus sebagai pembeli.
- 2) Syarat sah *Ijāb* dan *qabūl*
- a) Tidak ada sesuatu yang memisahkan antara penjual dan pembeli.
 - b) Tidak terdapat kalimat lain selain *ijāb* dan *qabūl*.
 - c) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis.
- 3) Syarat-syarat barang yang diperjualbelikan
- a) Barang itu ada atau tidak ada ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya mengadakan barang itu.
 - b) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
 - c) Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

Adapun syarat jual beli yang harus dipenuhi menurut pandangan berbagai ulama adalah sebagai berikut :²⁸

Pertama, syarat bagi pelaku jual beli baik penjual maupun pembeli yaitu kedua belah pihak seharusnya melakukan jual beli

²⁸ Munir Salim, "Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam", *Jurnal al-Daulah*, Vol. 6 No. 2, 2017, hlm. 376-378.

dengan saling ridha dan sukarela. Kedua belah pihak berkompeten dalam melakukan jual beli, yakni mereka adalah seseorang memiliki kemampuan untuk mengatur uang. Sehingga apabila jual beli dilakukan oleh orang yang tidak cakap, orang mabuk, anak kecil, dan orang gila maka hukumnya tidak sah. Hal tersebut merupakan suatu bukti bahwa agama Islam berupaya melindungi hak milik dari kezaliman.

Kedua, yang berhubungan dengan objek atau barang yang diperjualbelikan yaitu:

- 1) Objek jual beli merupakan barang yang suci/tidak najis dan bermanfaat.
- 2) Objek jual beli merupakan hak milik penuh, seseorang bisa menjual barang yang bukan miliknya apabila mendapat izin dari pemilik barang tersebut. Rasulullah SAW bersabda:

لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

Janganlah engkau menjual barang yang bukan milikmu. (HR. Abu Dawud)

Seseorang diperbolehkan melakukan transaksi terhadap barang yang bukan miliknya dengan syarat pemilik memberi izin atau ridha terhadap apa yang dilakukannya, karena yang menjadi tolak ukur dalam perkara muamalah adalah ridha pemilik.

- 3) Objek jual beli dapat diserahterimakan, sehingga tidak sah menjual burung yang terbang di udara, menjual serta unta atau sejenisnya yang kabur dari kandang dan semisalnya. Transaksi yang

mengandung objek jual beli seperti ini diharamkan karena mengandung *gharar* (spekulasi) dan menjual barang yang tidak dapat diserahkan.

- 4) Objek jual beli dalam jumlah pembayarannya diketahui secara jelas oleh kedua belah pihak sehingga terhindar dari *gharar*.
- 5) Tidak boleh menyembunyikan cacat atau aib suatu barang ketika melakukan jual beli.

5. Jual Beli yang Dilarang

Rasulullah SAW, melarang sejumlah jual beli karena didalamnya terdapat *gharār* yang membuat manusia memakan harta orang lain secara batil dan didalamnya terdapat unsur penipuan yang menimbulkan dengki, konflik, dan permusuhan diantara kaum muslimin. Diantara jenis-jenis jual beli yang beliau larang adalah sebagai berikut:²⁹

- a. Jual Beli terlarang karena tidak memenuhi syarat dan rukun. Bentuk jual beli yang termasuk dalam kategori ini antara lain:
 - 1) Jual beli yang zatnya haram, najis, atau tidak boleh diperjualbelikan. Barang yang najis atau haram dimakan, maka haram juga untuk diperjualbelikan. Seperti babi, anjing, berhala, bangkai dan arak.
 - 2) Jual beli yang belum jelas. Sesuatu yang bersifat spekulasi atau samar, maka haram untuk diperjualbelikan karena dapat

²⁹ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hlm. 78.

merugikan salah satu pihak, baik penjual maupun pembeli. Contohnya seperti menjual ikan dikolam atau dilaut.

- 3) Jual beli bersyarat. Jual beli yang ijab qabulnya dikaitkan dengan syarat-syarat tertentu yang tidak ada kaitannya dengan jual beli atau unsur-unsur yang merugikan dan dilarang oleh agama.
- 4) Jual beli yang menimbulkan kemadharatan. Segala sesuatu yang dapat menimbulkan kemadharatan, kemaksiatan, bahkan kemusyrikan dilarang untuk diperjualbelikan, seperti jual beli patung, salib, buku bacaan porno dan lain sebagainya.
- 5) Jual beli dilarang karena dianiaya. Maka tidak sah segala bentuk jual beli yang mengakibatkan penganiayaan dan hukumnya haram. Seperti menjual anak binatang yang masih membutuhkan induknya.
- 6) Jual beli *muhālaqah* yaitu menjual tanam-tanaman yang masih disawah atau diladang. Hal ini dilarang karena masih samar.
- 7) Jual beli *muhāḍarah* yaitu jual beli buah-buahan yang masih hijau. Jual beli tersebut dilarang karena masih samar.
- 8) Jual beli *mulāmasah* yaitu jual beli dengan cara menyentuh. Misalnya seseorang menyentuh sehelai kain diwaktu malam atau siang hari, maka orang yang menyentuh berarti telah membeli kain tersebut. Jual beli tersebut dilarang karena mengandung tipuan dan dapat menimbulkan kerugian salah satu pihak.

- 9) Jual beli *munābazah* yaitu jual beli dengan cara melempar. Seperti ucapan seseorang :” Lemparkan kepadamu yang ada padamu. Nanti kulemparkan pula kepadamu apa yang ada padaku”. Jual beli tersebut dilarang agama karena mengandung tipuan dan tidak terdapat ijab qabul.
 - 10) Jual beli *muzābanah* yaitu menjual buah-buahan yang masih basah dengan buah yang sudah kering. Seperti menjual padi kering dengan bayaran padi basah sedang ukurannya dengan ditimbang akan merugikan pemilik padi kering.
- b. Jual beli terlarang Karena ada faktor lain yang merugikan pihak-pihak terkait.³⁰
- 1) Jual beli dari orang yang masih dalam tawar menawar. Apabila terdapat dua orang yang masih proses tawar menawar atas suatu barang, maka orang lain dilarang membeli barang tersebut sebelum penawaran yang pertama diputuskan.
 - 2) Jual beli dengan menghadang pedagang diluar kota/pasar. Maksudnya, menguasai barang dagangan sebelum pedagang sampai dipasar agar mendapatkan harga yang lebih murah.
 - 3) Membeli barang dengan cara memborong semua barang dagangan kemudian ditimbun dan dijual kembali ketika harga naik.
 - 4) Jual beli barang hasil mencuri atau rampasan.

6. Prinsip-Prinsip Jual Beli

³⁰ Abdul Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 86.

a. Prinsip Ketuhanan (Tauhid)

Prinsip ini menuntut kesadaran bahwa semua milik Allah dan semua aktivitas diawasi oleh Allah. Selain itu, transaksi jual beli tidak semata dilakukan dalam rangka mencari keuntungan dunia, tetapi lebih dari itu bahwa keuntungan dalam kegiatan jual beli adalah bekal dalam menyongsong kehidupan di akhirat nanti. Implementasi prinsip ketuhanan adalah terwujudnya seorang pengusaha muslim yang menghindari segala bentuk eksploitasi, serta menghindari yang mengandung unsur riba.

b. Prinsip Kerelaan

Prinsip saling rela ditandai dengan adanya akad ijab dan qabul yang dilakukan tanpa paksaan serta bebas dari berbagai intimidasi, penipuan, dan penyamaran. Secara lebih teknis, implementasi prinsip ini adalah masing-masing pihak berkewajiban memberikan informasi yang lengkap dan benar agar tidak terjadi *asymmetric information*, yaitu suatu kondisi dimana salah satu pihak tidak memiliki informasi yang lengkap dan baik dari pada pihak yang lain. Keberadaan informasi yang lengkap dan benar itu menjadi faktor penting untuk menjadi pertimbangan dalam transaksi. Informasi-informasi yang dimaksud setidaknya meliputi; kualitas, kuantitas, harga, serta waktu penyerahan. Apabila hal tersebut tidak terpenuhi maka akan terjadi penipuan.

c. Prinsip Kemanfaatan atau Kemaslahatan

Kegiatan jual beli harus nisa memberikan kemanfaatan bagi pihak-pihak yang bertransaksi. Kemanfaatan tersebut dapat berupa manfaat yang diperoleh dari objek atau barang yang diperjualbelikan, maupun manfaat dari hasil kegiatan jual beli yang kemanusiaan, bukan justru membawa dampak kerusakan.

d. Prinsip Keadilan

Prinsip keadilan dalam transaksi jual beli dapat dilakukan dengan sikap tidak saling menzalimi. Penjual harus mampu adil kepada seluruh pembeli, begitupun sebaliknya. Selain itu, termasuk juga bagian dari prinsip keadilan adalah menetapkan harga secara wajar, serta tidak melakukan praktik monopoli.

e. Prinsip Kejujuran

Penerapan prinsip kejujuran dalam transaksi jual beli dapat dilakukan dengan memberikan informasi secara objektif, benar, apa adanya, dan menyeluruh. Konsekuensi dari prinsip kejujuran ini adalah larangan terhadap segala bentuk tindakan penipuan, baik penipuan dalam bentuk perkataan maupun perbuatan.

f. Prinsip Kebebasan

Prinsip kebebasan yaitu menentukan suatu tindakan atau suatu keputusan sepanjang tidak bertentangan dengan kerangka syariat Islam. Pelaksanaan prinsip kebebasan dalam kegiatan jual beli adalah adanya hak dan kesempatan untuk memilih atau disebut dengan istilah *khiyār*.

B. Jual Beli Online

1. Pengertian Jual Beli Online

Jual beli online diartikan sebagai jual beli barang dan jasa melalui media elektronik dengan internet atau secara online. Aplikasi jual beli online biasa juga disebut dengan *E-commerce*. Segala sesuatu jual beli yang berdasarkan media jaringan internet merupakan jual beli online, sehingga sarana apapun atau aplikasi apapun selama membutuhkan akses jaringan internet berarti termasuk jual beli online, seperti WhatsApp, Instagram, telegram, facebook, website, blog dan lain sebagainya. Jual beli online memudahkan penjual dan pembeli jika terkendala jarak, misalnya dari satu kota dengan kota yang lain, dari satu pulau dengan pulau yang lain, dari satu negara dengan negara lain. Karena jual beli online tidak hanya diperuntukkan di Indonesia atau dalam negeri saja melainkan juga antar negara. Sehingga teknologi sangat berperan penting dalam kegiatan jual beli online.³¹

Jual beli online atau yang sering disebut sebagai online shop (olshop) di Indonesia melalui media website terdapat beberapa jenis olshop, seperti Shoope, Lazada, Bukalapak, dan lain sebagainya. Olshop dengan media website tidak memungkinkan untuk melihat secara langsung barang yang dipasarkan oleh pemiliknya, karena penjual dan pembeli berada ditempat yang jauh berbeda serta teknologi yang canggih diantara penjual dan pembeli seolah-olah sedang berhadapan langsung dalam suatu

³¹ Fajarwati Kusuma Adi, "Perspektif Jual Beli Online dalam Perspektif Hukum Islam dan KUHPerdara", *Jurnal Studi Islam dan Sosial*, Lisyabab, Vol. 2 No. 1, 2021.

transaksi mulai pada tahap proses *khiyār*/memilih sampai terjadi transaksi melalui olshop yakni harus memiliki akun terlebih dahulu. Pembeli yang tidak memiliki akun maka tidak dapat melakukan transaksi tersebut. Sehingga pihak olshop akan merasa aman terhadap dagangannya.

Proses jual beli akan terlaksana apabila pembeli melakukan pembeli melakukan pembayaran melalui nomor rekening atau kode bayar yang ditunjuk oleh olshop. Adanya pembayaran, mengindikasikan bahwa pembeli sepakat terhadap jenis, bentuk, kualitas dan kuantitas yang dijual oleh olshop. Dalam tinjauan fiqh muamalah bukti kesepakatan tertulis. Akad tersebut menjadi dasar hukum bagi kedua belah pihak yang menyebabkan salah satu pihak tidak dapat membatalkan secara sepihak.

2. Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Online

Fiqh menurut syara' adalah pengetahuan tentang hukum syariah yang sebangsa perbuatan yang diambil dari dalil-dalilnya secara detail. Fiqh muamalah diartikan sebagai tukar menukar barang atau sesuatu yang bermanfaat dengan cara-cara yang telah ditentukan hukum Islam. Pengertian tersebut sama dengan istilah jual beli. Jual beli dalam fiqh muamalah terbagi menjadi tiga bagian, pertama jual beli sesuatu yang dapat dilihat barangnya dapat dilihat, maksudnya ialah pada saat akan terjadi transaksi jual beli, obyek dari jual beli tersebut ada ditempat yang dapat dilihat oleh kedua belah pihak, sehingga pembeli dapat menilai dari barang itu sendiri apakah cocok sesuai dengan kebutuhan atau tidak, jenis jual beli ini hukumnya sah. Kedua, jual beli dengan ciri-ciri tertentu.

Sekalipun obyek dalam jual beli tidak terlihat namun pembeli memebrikan ciri-ciri atau sifat dari barang yang akan dibeli, sehingga penjual menyiapkan barang yang sesuai dengan pesanan pembeli. Jenis jual beli yang kedua disebut dengan istilah jual beli salam diperbolehkan. Ketiga jual beli sesuatu yang sudah ada dan tidak dapat dilihat oleh kedua belah pihak. Jual beli yang ketiga hukumnya tidak sah, karena penjual tidak mampu menghadirkan dari obyek jual beli, sehingga kedua belah pihak tidak mampu menghadirkan dari obyek jual beli, sehingga kedua belah pihak tidak dapat melihatnya, bahkan penjual menjual barang yang tidak ada maksudnya ialah tidak dimiliki oleh penjual.

3. Akad Jual Beli Online

Akad salam adalah akad yang dilakukan oleh penjual dan pembeli dimana barang yang akan dibeli disebutkan sifat-sifatnya. Pembeli atau pemesan menyerahkan uang seharga barang yang dipesan. Menurut Sayyid Sābiq, *as-salām* juga disebut *as-salaf* (pendahuluan), yakni penjualan suatu barang dengan kriteria tertentu atau yang masih berada dalam tanggungan pembayaran yang disegerakan.³²

Jual beli online menggunakan akad salam karena proses jual beli online dilakukan dengan cara pesanan yang disertai kriteria barang itu sendiri. Pembayaran dalam jual beli online biasanya dilakukan melalui transfer bank, E-commerce, dan lain sebagainya. Selain itu harga jual tidak diinformasikan kepada pembeli dalam satu item barang yang dijual berapa

³² Dede Abdurohman, dkk, "Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Online", *Jurnal Ecopreneur*, Vol 1 No. 2 Tahun 2020, hlm. 45-46.

harga pokoknya. Pembeli hanya menerima harga jual yang tertera pada laman websitenya. Akad salam termasuk dalam salah satu rumpun akad yang dapat menghasilkan keuntungan (*profit oriented*).

C. Profil Aplikasi *Line Webtoon*

1. Sejarah *Line Webtoon*

Line Webtoon atau yang lebih dikenal dengan *Webtoon* adalah sebuah platform komik digital yang dapat diakses tanpa biaya tau gratis. Berbeda dengan komik konvensional, *Line Webtoon* menghadirkan konten digital yang hadir secara kontinu dan baru setiap minggunya. Komik digital ini dapat diakses melalui web atau mobile baik memiliki sistem IOS atau Android.

Line Webtoon didirikan oleh Kim Junkoo pada tahun 2004 di Korea Selatan. Junkoo melihat bahwa pada akhir tahun 1990 hingga awal tahun 2000-an, penerbitan komik di Korea Selatan mulai padam karena adanya penurunan ekonomi dan pemerintah menganggap komik memberikan pengaruh berbahaya pada saat itu. Untuk merubah pemikiran tersebut, Junkoo mencetuskan *Line Webtoon* sebagai alternative baru bagi pembaca komik, dengan akses yang mudah dan gratis, serta ide yang asli.

Pada awal peluncurannya, nama *Line Webtoon* adalah NAVER *Webtoon* yang disesuaikan dengan nama perusahaan awal publikasi aplikasi ini, yaitu Naver Corporation. Naver Corporation adalah perusahaan teknologi, informasi dan komunikasi terbesar di Korea Selatan, dengan menghadirkan produk seperti mesin pencarian, aplikasi menasar

pasar secara global NAVER Webtoon bekerja sama dengan LINE Corporation. LINE Corporation adalah perusahaan teknologi yang berbasis di Jepang dan mengembangkan usaha di Korea Selatan dengan nama LINE Plus Corporation. Melalui kerjasama ini, LINE Webtoon berhasil diluncurkan di berbagai negara, salah satunya Indonesia.³³

Gambar 1

Logo Line Webtoon

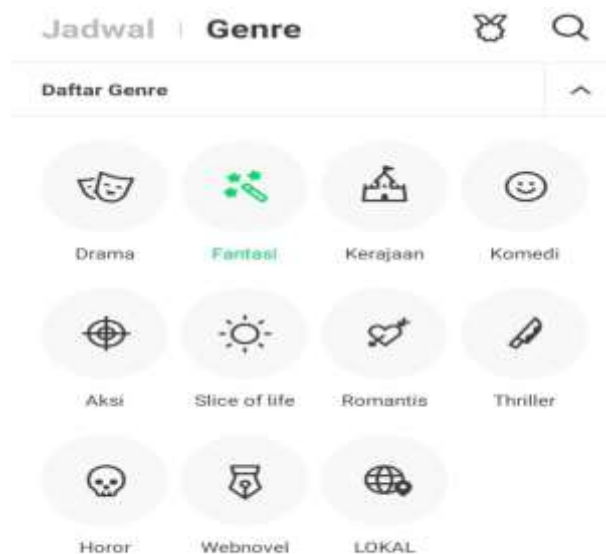


Sumber: *Pinterest*

Line Webtoon membagi jenis-jenis komiknya berdasarkan genre dan usia. Dalam genre terdapat tiga belas kelompok komik, yaitu drama, fantasy, comedy, action, slice of life, romance, superhero, heartwarming, historical, thriller, sports, sci-fi, horrot, dan informative. Sementara berdasarkan usia, *Line Webtoon* Indonesia dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu remaja, 20-an, dan 30-an.

³³ Zera Edenzwo Subandi dan Teguh Priyo Sadono, “Komodifikasi, Spasialisasi. Dan Strukturasi dalam Media Baru di Indonesia (Ekonomi Politik Komunikasi Vincent Mosco Pada Line Webtoon)”, *Jurnal Universitas Bunda Mulia*, September 2018 , hlm. 821-842.

Gambar 2 Genre-genre *Line Webtoon*



Sumber: Screenshot pada aplikasi *Line Webtoon*

Terdapat bentuk berbeda antara *Line Webtoon* dengan komik secara konvensional. Perbedaan ini terlihat dari karakteristik dan elemen-elemen yang dimiliki *Line Webtoon*, yaitu:³⁴

a. Vertical scrolling and presenting sequence

Cara membacanya *Line Webtoon* berbeda dengan membaca komik pada umumnya yaitu dengan cara membalik halaman secara horisontal dari kanan ke kiri. Memanfaatkan smartphone yang saat ini dominan sudah berbasis layar sentuh, *Line Webtoon* dibaca secara vertikal dari atas hingga ke bawah tanpa putus. Fitur ini dianggap

³⁴ Annisa Fitriana dan Irwansyah, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6 No. 2, Oktober 2020, hlm. 137.

membantu pembaca memahami cerita dengan cepat dan memunculkan perasaan seperti menonton film pendek.

b. Nonlinear storytelling

Pada akhir setiap episode *Line Webtoon* yang dipublikasikan, terdapat kolom komentar yang menjadi wadah bagi pembacanya untuk memberikan pendapat melalui pesan teks kepada pembuat *Line Webtoon* tersebut.

c. Sound and interactive motion

Tidak hanya gambar dalam bentuk dua dimensi, *Line Webtoon* terus mengembangkan aplikasinya hingga dapat memberikan berbagai efek dalam tampilannya. Saat ini *Line Webtoon* menggunakan teknologi FX Toon, yang membuat komik yang dibaca dapat memunculkan dan gambar bergerak didalamnya.

2. *Line Webtoon* di Indonesia

Line Webtoon masuk ke Indonesia pada April 2015. Dari 35 juta pengguna aktif diseluruh dunia, Indonesia menjadi pasar tertinggi *Line Webtoon* dengan terdapatnya 6 juta pengguna aktif pada data Agustus 2016. Tingginya minat pembaca *Line Webtoon* ini juga dibarengi dengan tingginya kreator *Webtoon* atau *Webtoonist* lokal, dimana hingga tahun 2017 sudah terdapat 65 *Webtoonist* lokal. Tiga dari 65 *Webtoonist* Indonesia tersebut, karyanya telah memasuki pasar Thailand dan Taiwan.

Pada *Line Webtoon* Indonesia terdapat 131 judul *Webtoon* dengan berbagai genre dan diantaranya terdapat 58 judul *Webtoon* dari *Webtoonist*

lokal. Dari ke 58 judul *Webtoon* lokal tersebut, 15 judul telah selesai dirilis dan 43 sisanya sedang dalam masa perilisan. Dari 58 judul *Webtoon* lokal tersebut. Posisi pertama dengan genre romance terdapat “Egngnoid” karya Archie The Red Cat memiliki 2,3 juta subscribers. Selanjutnya dengan jumlah yang sama namun genre komedi, terdapat karya Nurfadli Mursyid dengan judul “Tahilalats”. Di posisi ketiga terdapat *Webtoon* dengan judul “Alice” karya Angellina dengan genre romance memiliki 1,4 juta subscribers. Kemudian karya Annisa Nisfihani dengan judul “My Pre-Wedding”. Terakhir di posisi kelima terdapat karya milik Senaloli dengan judul “Wonderwall” dengan 1,2 juta subscribers. Tingginya jumlah subscribers pada kelima *Webtoon* populer ini dapat menunjukkan minat yang tinggi dari pecinta komik di Indonesia.³⁵

3. Syarat Penggunaan *Line Webtoon*

- 1) Koin akan diberikan kepada pengguna dengan cara yang ditentukan oleh *Line Webtoon* seperti pembelian, penawaran khusus, dan sejenisnya.
- 2) Koin tidak dapat ditukar atau digunakan untuk tujuan lain apapun selain untuk mengakses konten tertentu yang ditawarkan oleh layanan. *Line Webtoon* berhak mengubah harga pembelian koin kapan saja, dan jumlah koin yang diperlukan untuk mengakses konten dapat diubah oleh *Webtoon* dari waktu ke waktu.

³⁵ Annisa Fitriana & Irwansyah, *Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital*, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6. No. 2. Oktober 2020, hlm. 140.

- 3) Nilai pembelian koin yang terkait dengan akun pengguna tidak boleh melebihi \$2.000 (atau setara dalam mata uang lokal) pada waktu tertentu.
- 4) Jika terdapat transaksi yang mencurigakan seperti adanya transaksi yang dimulai tanpa otorisasi, curang atau tidak biasa berdasarkan aktivitas transaksi sebelumnya, maka pihak Line Webtoon dapat menolak pembelian koin.
- 5) Koin hanya dapat digunakan oleh akun yang membeli dan/atau menghasilkan koin. Selain itu, koin tidak dapat ditransfer antar perangkat yang berjalan pada sistem operasi yang berbeda meskipun digunakan dibawah akun yang sama, dan juga tidak dapat digunakan diberbagai bahasa konten. Misalnya, koin yang dibeli dari akun yang menggunakan IOS untuk mengakses konten dalam bahasa Inggris tidak dapat digunakan dari sistem Android untuk mengakses konten berbahasa Spanyol (walaupun menggunakan akun yang sama).
- 6) Pengguna *Line Webtoon* harus setuju bahwa penjualan koin oleh Line Webtoon bersifat final dan tidak akan dikembalikan untuk alasan apapun kecuali diwajibkan oleh Undang-Undang yang berlaku atau kecuali pihak Line Webtoon memilih atas kebijakan kami sendiri untuk membatalkan pembelian koin.
- 7) Dengan pemberitahuan satu bulan sebelumnya kepada pengguna, pihak *Line Webtoon* akan menghentikan penggunaan koin dari layanan *Line*

Webtoon. Semua koin yang tidak terpakai akan kadaluwarsa pada tanggal penghentian yang ditentukan.

- 8) Penggunaan Layanan dan/atau konten digital adalah resiko yang ditanggung oleh pengguna *Line Webtoon*. *Webtoon* tidak membuat pernyataan atau jaminan bahwa layanan atau akses penggunaan layanan tidak akan terganggu atau bebas kesalahan, bebas virus, kode berbahaya, atau komponen berbahaya lainnya. *Webtoon* tidak akan bertanggung jawab atas kerusakan apapun pada perangkat mobile, tablet, laptop atau perangkat keras lainnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah upaya untuk menyelidiki serta menelusuri suatu permasalahan dengan menggunakan cara kerja ilmiah yang dilakukan secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data serta mengambil kesimpulan dengan cara sistematis dan objektif guna memecahkan suatu permasalahan atau menguji sebuah hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.³⁶ Informasi yang diterima adalah informasi empiris dengan standar yang dapat diandalkan. Karena seringkali sulit untuk mengumpulkan data yang valid secara langsung untuk penelitian, data yang dikumpulkan dapat diverifikasi untuk ketergantungan dan objektivitas.³⁷

Peneliti harus mengetahui metode penelitian yang jelas untuk menggambarkan, mempelajari, dan menganalisis data yang ada agar penelitian ini lebih terarah dan sistematis. Oleh karena itu, ada empat faktor yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu: jenis penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.³⁸

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Field Research* (penelitian lapangan), yaitu jenis penelitian yang datanya dikumpulkan langsung di lokasi penelitian dan dianalisa secara mendalam, intensif, dan terperinci dengan memperhatikan

³⁶ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 2

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2018), hlm. 2-3.

³⁸ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI-PRESS, 2017), hlm. 3.

lembaga organisasi atau sekumpulan gejala tertentu. Tujuan utama dari penelitian lapangan adalah untuk mendapatkan data secara tepat dan realistis menemukan apa yang sedang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian terhadap isu-isu aktual yang sedang berkecamuk sebagai gejala sosial atau proses sosial.³⁹

Paradigma penelitian yang dipilih adalah kualitatif yaitu penelitian yang mengumpulkan data deskriptif dari orang-orang yang perilakunya dapat diamati dan diungkapkan secara lisan. Tujuan dari penelitian kualitatif yaitu untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah manusia sekitar.⁴⁰ Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket/kuisisioner kepada masyarakat di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas yang menggunakan aplikasi *Line Webtoon*. Setelah menentukan metode penelitian yang dipilih, kemudian peneliti akan meneliti tentang tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang, tempat atau benda yang diamati dalam penelitian sebagai sasaran. Dalam penelitian ini, kriteria subjek penelitiannya yaitu: pengguna aplikasi *Line Webtoon* yang memiliki akun

³⁹ Aji Damanuri, *Metodologi Penelitian Muamalah*, (Ponorogo: STAIN Po Press, 2010), hlm. 4-6.

⁴⁰ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori Praktik)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 85.

Line Webtoon dan pernah melakukan pembelian *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.

Tujuannya yaitu agar peneliti mendapatkan informan yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dan dapat membantu memberikan referensi yang terkait dengan penelitian.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal yang menjadi pokok persoalan untuk kemudian akan diamati dan diteliti. Dalam penelitian ini, objek penelitiannya yaitu jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya suatu penelitian sebagai sumber data. Lokasi penelitian yang dijadikan tempat penelitian oleh penulis yaitu di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas belum pernah dilaksanakan penelitian tentang tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*.
2. Permasalahan yang penulis teliti lebih menonjol terdapat di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.

D. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah sumber utama yang dapat menginformasikan secara langsung kepada peneliti tentang data-data pokok yang diperlukan dalam penelitian.⁴¹ Adapun sumber data primernya yaitu 25 (Dua Puluh Lima) warga di Desa Grendeng yang menjadi pengguna aktif aplikasi *Line Webtoon* dan melakukan pembelian koin untuk membaca dan membeli komik online pada aplikasi *Line Webtoon*.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder adalah data tertulis atau hasil wawancara yang bukan merupakan sumber primer dan data pelengkap dari sumber primer. Sumber data sekunder yang relevan dengan penelitian yang dilakukan antara lain : buku-buku, jurnal, media internet dan literatur lainnya yang mendukung. Data sekunder dalam penelitian ini diantaranya adalah: Ismail Nawawi dalam bukunya *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, Qomarul Huda dalam bukunya *Fiqh Muamalah*, Hariman Surya Siregar dan Koko Khoerudin dalam bukunya *Fikih Muamalah Teori dan Implementasi*, *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, dan *Jurnal al-Daulah*.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yaitu suatu tindakan mengamati peristiwa keadaan atau hal yang menjadi sumber data. Observasi yang akan peneliti gunakan ialah observasi partisipatif, dimana peneliti ikut terlibat secara langsung

⁴¹ Tim Penyusun, et.al, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Purwokerto: Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, 2019), hlm. 10.

melibatkan diri dalam kegiatan yang diteliti, dan peneliti menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari orang, objek atau kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.⁴² Peneliti melakukan pengamatan secara intensif terhadap objek yang diteliti yaitu pengguna koin pada aplikasi *Line Webtoon* serta melakukan pencatatan secara sistematis terhadap hal-hal yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Tujuannya yaitu untuk mendapatkan data atau informasi dari suatu objek yang diteliti.

2. Angket/Kuesioner

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis untuk mendapatkan informasi atau data dari sumber data atau responden.⁴³ Untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan angket, peneliti tidak harus bertemu secara langsung dengan subyek, tetapi cukup dengan mengajukan pertanyaan dan pernyataan secara tertulis dan menggunakan *google form* untuk mendapatkan respon. Pernyataan atau pertanyaan tersebut dibuat secara standar. pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner tertutup dimana jawaban analisis sudah dibatasi sehingga memudahkan dalam proses perhitungannya. Tujuan dari pengisian angket/kuisisioner tersebut adalah untuk memperoleh data dan informasi sebagai bahan dasar penyusunan hasil penelitian ini.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penulis ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan

⁴² Djaali, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2022), hlm. 54

⁴³ Syahrums, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapusaka Media, 2012), hlm. 135

permasalahan yang diteliti dan juga apabila penulis ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlahnya sedikit/kecil.⁴⁴ Setelah data kuisisioner sudah terkumpul peneliti mengambil sampel dari wawancara kepada masyarakat desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas yang menggunakan koin dan melakukan transaksi pembelian koin pada aplikasi *Line Webtoon*.

4. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data-data secara langsung yang meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian.⁴⁵ Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar-gambar dan data-data yang berkaitan dengan jual beli coinshop pada aplikasi Line Webtoon, dan data hasil wawancara terhadap pengguna aplikasi Line Webtoon di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.

F. Metode Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data meliputi: meringkas data, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus dengan cara

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 194.

⁴⁵ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian: Guru-Guru Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 77.

melakukan seleksi ketat atas data, ringkasan atau uraian singkat, dan menggolongkannya ke dalam pola yang lebih luas.

2. Display Data (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan dan bagan.⁴⁶ Penyajian data dalam penelitian ini yaitu mekanisme jual beli coinshop pada aplikasi Line Webtoon melalui data yang diperoleh.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah usaha mencari atau memahami makna, keteraturan pola kejelasan, dan alur sebab akibat, atau proporsi dari kesimpulan yang ditarik harus segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat.⁴⁷ Pada tahapan ini data akan diolah dan diinterpretasikan agar dapat ditarik kesimpulannya.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hlm. 345

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hlm. 345.



BAB IV

**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP JUAL
BELI COINSHOP PADA APLIKASI LINE WEBTOON**

**(Studi Kasus Pengguna *Line Webtoon* di Desa Grendeng Kecamatan
Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas)**

A. Mekanisme Jual Beli *Coinshop* Pada Aplikasi *Line Webtoon*

Line Webtoon merupakan layanan dimana *webtoon* terbaru dirilis secara terus menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi.⁴⁸ Dari 35 juta pengguna aktif diseluruh dunia, Indonesia menjadi pasar tertinggi *Line Webtoon* dengan terdapatnya 6 juta pengguna aktif. Alasan para pengguna aktif menggunakan *Line Webtoon* adalah karena ceritanya menarik, genrenya yang beragam, tampilan aplikasinya yang mudah dan visual yang ditampilkan itu bagus sehingga para pembaca bisa terinspirasi dari cerita yang dibaca. Pengguna *Line Webtoon* biasanya membaca komik *Line Webtoon* pada waktu hari libur kerja, ketika waktu senggang dan malam hari sebelum tidur. Durasi para pengguna *Line Webtoon* ketika membaca komik pada aplikasi *Line Webtoon* sekitar satu sampe tiga jam sehari.⁴⁹

Komik pada aplikasi *Line Webtoon* disajikan dalam beberapa episode.

Agar dapat mengakses episode-episode yang berbayar maka harus melakukan

⁴⁸Naver, "*BantuanLineWebtoon*", <https://help.navers.com/service/9732/category/5250?lang=id> diakses pada tanggal 04 Oktober 2023 pukul 10:32 WIB

⁴⁹ Hasil Wawancara Kepada 25 (Dua Puluh Lima) Masyarakat di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas Pada Tanggal 15 September-30 September 2023

pembelian coinshop pada aplikasi *Line Webtoon*. Pembelian *coinshop* bisa dilakukan melalui aplikasi Dana, ShopeePay, Pulsa, M-Banking, Kartu Kredit, Indomart, Alfamart, Doku, dan GoPay. Keuntungan menggunakan *Line Webtoon* yaitu terdapat banyak event berhadiah, seperti mendapatkan 8 (delapan) koin gratis setiap membeli 2 episode atau event koin gratis selama bulan Ramadhan dan *webtoon contest* yang hadiahnya bisa mencapai ratusan juta rupiah.⁵⁰

Awal mula pengguna *Line Webtoon* membeli koin karena penasaran dengan episode atau kelanjutan cerita pada komik yang dibaca. Namun, rasa penasaran itu muncul lagi setelah membaca satu episode yang dibeli, kemudian pengguna membeli lagi koin untuk membaca episode berikutnya. Terdapat juga pengguna *Line Webtoon* yang membeli koin karena ingin menjadi *Best Comment* (komentar terbaik). Kelebihan menggunakan coinshop pada aplikasi *Line Webtoon* adalah bisa membaca episode berikutnya dengan cepat tanpa harus menunggu lama. Menurut pengguna *Line Webtoon*, harga koin pada aplikasi *Line Webtoon* tidak stabil dan terlalu mahal sehingga dapat menguras dompet para penggunanya.⁵¹

⁵⁰ Hasil Wawancara Kepada 25 (Dua Puluh Lima) Masyarakat di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas Pada Tanggal 15 September - 30 September 2023.

⁵¹ Hasil Wawancara Kepada 25 (Dua Puluh Lima) Masyarakat di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas Pada Tanggal 15 September – 30 September 2023.

Line Webtoon juga memiliki beberapa persyaratan dan ketentuan dalam pembelian *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*. Adapun syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut:⁵²

1. Koin akan diberikan kepada pengguna dengan cara yang ditentukan oleh *Line Webtoon* seperti pembelian, penawaran khusus, dan sejenisnya.
2. Koin tidak dapat ditukar atau digunakan untuk tujuan lain apapun selain untuk mengakses konten tertentu yang ditawarkan oleh layanan. *Line Webtoon* berhak mengubah harga pembelian koin kapan saja, dan jumlah koin yang diperlukan untuk mengakses konten dapat diubah oleh *Webtoon* dari waktu ke waktu.
3. Nilai pembelian koin yang terkait dengan akun pengguna tidak boleh melebihi \$2.000 (atau setara dalam mata uang lokal) pada waktu tertentu.
4. Jika terdapat transaksi yang mencurigakan seperti adanya transaksi yang dimulai tanpa otorisasi, curang atau tidak biasa berdasarkan aktivitas transaksi sebelumnya, maka pihak *Line Webtoon* dapat menolak pembelian koin.
5. Koin hanya dapat digunakan oleh akun yang membeli dan/atau menghasilkan koin. selain itu, koin tidak dapat ditransfer antar perangkat yang berjalan pada sistem operasi yang berbeda meskipun digunakan dibawah akun yang sama, dan juga tidak dapat digunakan diberbagai bahasa konten. Misalnya, koin yang dibeli dari akun yang menggunakan IOS untuk mengakses konten dalam bahasa Inggris tidak dapat digunakan

⁵² Webtoon, Syarat Penggunaan <https://www.webtoons.com> diakses pada tanggal 04 Oktober 2023 Pukul 10:51.

dari sistem Android untuk mengakses konten berbahasa Spanyol (walaupun menggunakan akun yang sama).

6. Pengguna *Line Webtoon* harus setuju bahwa penjualan koin oleh *Line Webtoon* bersifat final dan tidak akan dikembalikan untuk alasan apapun kecuali diwajibkan oleh Undang-Undang yang berlaku atau kecuali pihak *Line Webtoon* memilih atas kebijakan kami sendiri untuk membatalkan pembelian koin.
7. Dengan pemberitahuan satu bulan sebelumnya kepada pengguna, pihak *Line Webtoon* akan menghentikan penggunaan koin dari layanan *Line Webtoon*. Semua koin yang tidak terpakai akan kadaluwarsa pada tanggal penghentian yang ditentukan.
8. Penggunaan Layanan dan/atau konten digital adalah resiko yang ditanggung oleh pengguna *Line Webtoon*. *Webtoon* tidak membuat pernyataan atau jaminan bahwa layanan atau akses penggunaan layanan tidak akan terganggu atau bebas kesalahan, bebas virus, kode berbahaya, atau komponen berbahaya lainnya. *Webtoon* tidak akan bertanggung jawab atas kerusakan apapun pada perangkat mobile, tablet, laptop atau perangkat keras lainnya.

Pada praktiknya, pembelian koin pada aplikasi *Line Webtoon* dapat dilakukan dengan bebas sesuai keinginan pengguna karena pihak *Line Webtoon* telah menyediakan berbagai macam jenis dompet digital sehingga para penggunanya dapat melakukan transaksi dengan mudah. Hanya saja, metode pembelian melalui dompet digital yang menjadi pembeda dalam

melakukan transaksi pembelian tersebut. Berikut akan diuraikan sistem pembelian koin aplikasi *Line Webtoon* melalui ShopeePay, Gopay, Pulsa dan Dana. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan, terdapat 13 (tiga Belas) warga Grendeng yang melakukan pembelian koin pada aplikasi Line Webtoon memakai aplikasi ShopeePay ,2 (dua) orang yang menggunakan dompet digital Dana, 7 (tujuh) orang yang menggunakan pulsa dan 3 (tiga) orang yang menggunakan pulsa dalam pembelian koin pada aplikasi Line Webtoon.⁵³

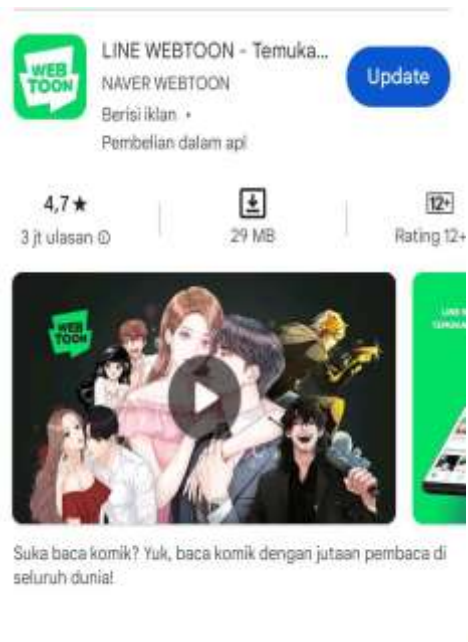
Berikut cara membeli koin pada aplikasi *Line Webtoon* melalui ShopeePay, Dompot Digital Dana, Pulsa dan Gopay berdasarkan wawancara kepada 25 (dua puluh lima) pengguna *Line Webtoon* yang membeli *coinshop* .⁵⁴

1. Download dan buka aplikasi Line Webtoon.

Gambar 3
Aplikasi Line Webtoon di Google play

⁵³ Hasil Wawancara Kepada 25 (Dua Puluh Lima) Masyarakat di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas Pada Tanggal 15 September-30 September 2023.

⁵⁴ Hasil Wawancara Kepada 25 (Dua Puluh Lima) Masyarakat di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas Pada Tanggal 15 September-30 September 2023.



Sumber: *Screenshot* pada Google Play



2. Kemudian klik “More” pada bagian kanan pojok bawah.

Gambar 4
Cara Pembelian *Coinshop*



Sumber: Screenshot Aplikasi *Line Webtoon*

3. Klik tulisan “Isi Koin” yang berwarna hijau.

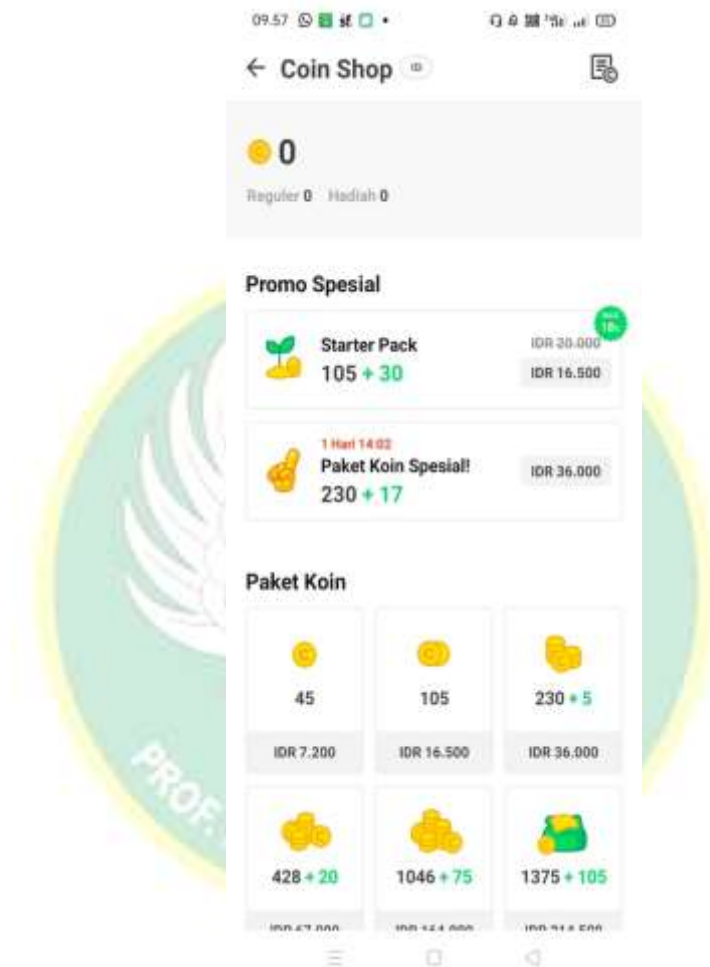
Gambar 5
Cara Pembelian *Coinshop*



Sumber: Screenshot Aplikasi *Line Webtoon*

4. Kemudian pilih paket koin dan harga koin yang ingin dibeli oleh pengguna *Line Webtoon*

Gambar 6
Cara Pembelian *Coinshop*

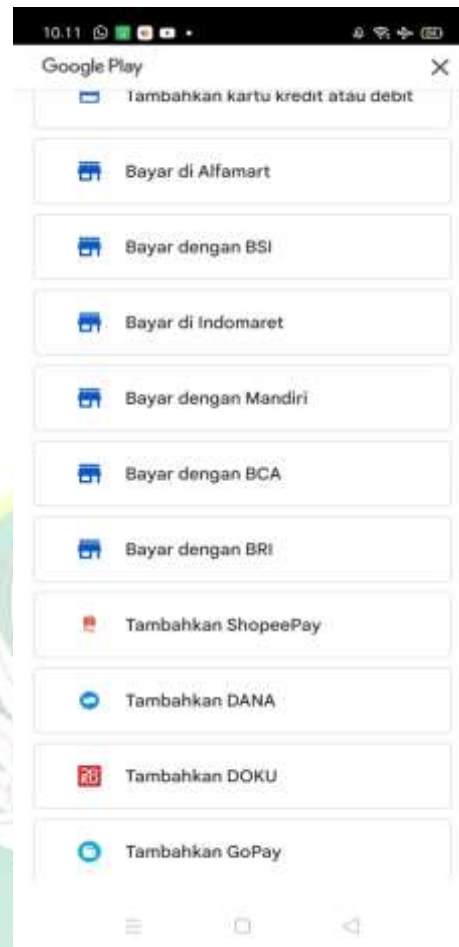


Sumber: Screenshot Aplikasi *Line Webtoon*

5. Setelah memilih paket koin yang ingin dibeli, maka pengguna menentukan metode pembayaran yang digunakan. Setelah pengguna memilih metode pembayaran apa yang ingin digunakan maka secara otomatis akan diarahkan ke halaman Shopeepay, Gopay, Dana dan Pulsa.

Gambar 7

Cara Pembelian *Coinshop*



Sumber: *Screenshoot Aplikasi Line Webtoon*

6. Setelah melakukan Pembayaran maka koin akan masuk kedalam Saldo Koin *Line Webtoon*

Gambar 8
Cara Pembelian Coinshop



Sumber: *Screenshoot Aplikasi Line Webtoon*

B. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli *Coinshop* pada Aplikasi *Line Webtoon*

Jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang dibenarkan syara' dan disepakati. Sesuai dengan ketetapan hukum maksudnya ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga apabila

syarat-syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'.⁵⁵

Jual beli online kini sudah menjadi trend karena aksesnya yang mudah dan efisien. Transaksi jual beli online dapat membantu memenuhi kebutuhan manusia. Hal ini tentunya menjadi peluang yang cukup besar bagi para pelaku usaha untuk memperluas pasar usaha mereka agar terus berkembang. Namun, tidak semua transaksi jual beli online bisa berjalan dengan lancar, para pelaku jual beli online harus menerima resiko yang terdapat dalam kegiatan jual beli online.

Jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* juga termasuk dalam kategori jual beli online. Karena sarana yang digunakan menggunakan akses jaringan internet. Akad yang digunakan dalam jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* sama halnya dengan akad jual beli online yakni syarat dan rukunnya sama seperti jual beli pada umumnya. Menurut Jumhur Ulama sepakat bahwa yang menjadi rukun dalam jual beli yaitu *Aqidāni* (adanya penjual dan pembeli), *Ma'qud 'Alaih* (harga dan objek), serta *Sighat (ijāb dan qabūl)*.⁵⁶

Penerapan rukun jual beli yang terdapat dalam jual beli coinshop pada aplikasi *Line Webtoon* yaitu:

1. *Aqidāni*. Dalam hal ini yaitu penyedia layanan komik pada aplikasi *Line Webtoon* yang dalam hal ini bertindak sebagai penjual dan pengguna *Line Webtoon* sebagai pembeli.

⁵⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 68.

⁵⁶ Dimyauddin, Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 73.

2. *Ma'qud 'Alaihi* (harga dan objek). Dalam jual beli *coinshop* di aplikasi Line Webtoon, yang menjadi objek jual beli adalah koin yang sudah dibeli. setelah melakukan pembelian *coinshop* pada koin akan terisi pada aplikasi *Line Webtoon*. Pengguna layanan serta penyedia layanan antara keduanya telah mengetahui secara detail atas objek berupa koin sebagai mata uang untuk membaca episode di layanan *Line Webtoon*.
3. *Sighat (ijāb dan qabūl)*. Dalam hal ini, pertemuan yang dilakukan antara penyedia layanan *Line Webtoon* dan Pengguna aplikasi *Line Webtoon* tidak mengharuskan keduanya bertemu secara langsung. Dikarenakan *ijāb* dan *qabūl* yang dilakukan kedua belah pihak. Dengan adanya pilihan koin yang disediakan oleh penyedia layanan yaitu aplikasi *Line Webtoon* dapat dinyatakan *ijāb* dan pengguna aplikasi Line Webtoon yang akan memilih berapa jumlah koin yang akan dibeli. Dengan demikian, apabila pengguna aplikasi *Line Webtoon* telah melakukan pembelian koin maka pengguna dianggap telah melakukan *qabūl*.

Adapun penerapan syarat jual beli yang terdapat dalam jual *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* adalah sebagai berikut

1. Syarat sah *Aqidāni* (penjual dan pembeli)
 - a. Baligh, artinya keduanya sudah dewasa. Dalam hal ini *Line Webtoon* membatasi usia penggunanya yaitu ketika sudah berusia 14 tahun.⁵⁷
Penggunaan layanan *Line Webtoon* dibawah usia tersebut tidak sah dan tidak berlisensi.

⁵⁷ Laelatul Fitriyah Hidayati dan Yunda Presti Ardilas, “Spasialisasi dalam Industri Komik Digital Integrasi Horizontal dan Vertikal dalam Line Webtoon”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4 No. 2, Oktober 2021, hlm. 38

- b. Berakal sehat. Dalam hal ini kedua belah pihak yakni penyedia layanan *Line Webtoon* tidak gila, cakap hukum serta sadar dalam melakukan jual beli.
 - c. Suka sama suka. Dalam hal ini tidak ada paksaan untuk melakukan jual beli antara penyedia layanan dan pengguna *Line Webtoon*.
2. Syarat sah *ijāb Qabūl*. Dalam hal ini ucapan *ijāb qabūl* dapat dikatakan sah baik melalui perkataan ucapan dan lain-lainnya asalkan antara kedua belah pihak saling rela untuk melakukan jual beli.
3. Syarat sah *Ma'qud 'Alaih* (objek dan harga diperjualbelikan)
- a. Barang yang diperjualbelikan bukan barang yang najis. Dalam hal ini koin tidak termasuk sesuatu yang najis karena koin bukan merupakan darah, bangkai, anjing, babi dan lain sebagainya.
 - b. Objek jual beli bisa diserahkan. Dalam hal ini ketika pengguna *Line Webtoon* membeli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*, maka koin tersebut akan otomatis masuk kedalam saldo koin di aplikasi *Line Webtoon*.
 - c. Objek jual beli dalam proses pembayarannya diketahui secara jelas. Dalam hal ini pengguna *Line Webtoon* mengetahui jumlah harga koin dan jumlah koin yang didapat dalam proses jual beli koin pada aplikasi *Line Webtoon*.

Dengan adanya rukun dan syarat jual beli dalam jual beli koin maka, jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* telah memenuhi rukun dan syarat jual beli pada umumnya.

Jual beli *coinshop* termasuk dalam jual beli online. Karena penjual dan pembeli berada ditempat yang jauh berbeda serta teknologi yang canggih diantara penjual dan pembeli seolah-olah sedang berhadapan langsung dalam suatu transaksi. Dalam jual beli online tidak menutup kemungkinan terjadinya resiko kerugian ataupun resiko yang lainnya

Kerugian merupakan salah satu resiko yang sering terjadi dalam kegiatan jual beli khususnya jual beli online. Kerugian tidak hanya dialami oleh pelaku usaha, namun konsumen juga dapat mengalami kerugian. Seperti halnya yang terjadi dalam jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* terdapat pengguna yang mengalami kerugian dikarenakan koin yang dibeli melalui dompet digital tidak masuk kedalam saldo koin *Line Webtoon*. Biasanya hal tersebut terjadi akibat kendala jaringan internet yang kurang stabil sehingga menyebabkan koin termasuk tidak masuk ke dalam saldo koin aplikasi *Line Webtoon*.

Aplikasi *Line Webtoon* sudah menjelaskan secara rinci terkait syarat dan ketentuan yang wajib diketahui oleh pengguna *Line Webtoon*. Dalam syarat dan ketentuan penggunaan *Line Webtoon* dijelaskan bahwa penggunaan layanan atau konten digital adalah resiko yang ditanggung oleh pengguna *Line Webtoon*. Penyedia Layanan (*Line Webtoon*) tidak membuat pernyataan atau jaminan bahwa layanan atau akses penggunaan layanan tidak akan terganggu atau bebas dari virus, kode berbahaya, atau komponen berbahaya lainnya. *Line Webtoon* tidak akan bertanggung jawab atas kerusakan apapun pada perangkat yang digunakan. Kemudian pengguna *Line Webtoon* harus setuju

bahwa penjualan koin oleh *Line Webtoon* bersifat final dan tidak akan dikembalikan untuk alasan apapun kecuali diwajibkan oleh Undang-Undang atau kecuali pihak *Line Webtoon* memilih atas kebijakan untuk membatalkan penjualan koin.

Berdasarkan hal tersebut maka kerugian atau ketidakpuasan pengguna *Line Webtoon* merupakan suatu kelalaian dari pengguna *Line Webtoon*. Pengguna *Line Webtoon* seringkali mengabaikan dan tidak membaca syarat dan ketentuan yang tertera pada aplikasi *Line Webtoon* sehingga terjadilah kerugian atau ketidakpuasan pengguna *Line Webtoon*.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pengamatan penulis dapat disimpulkan bahwa jual beli coinshop pada aplikasi *Line Webtoon* adalah sah dan diperbolehkan karena telah memenuhi rukun dan syarat jual beli. Kemudian mengenai kerugian yang dialami oleh beberapa pengguna itu disebabkan oleh kelalaian dari pengguna *Line Webtoon* karena mengabaikan serta tidak membaca syarat dan ketentuan yang ada pada aplikasi *Line Webtoon*. Diharapkan bagi para pengguna *Line Webtoon* sebaiknya hati-hati dalam terhadap transaksi jual beli *coinshop*. Sebelum melakukan transaksi jual beli *coinshop* sebaiknya pengguna *Line Webtoon* membaca terlebih dahulu syarat dan ketentuan yang ada pada aplikasi *Line Webtoon*. Pengguna harus lebih cermat dalam memilih cerita-cerita yang disediakan oleh *Line Webtoon* agar terhindar dari hal-hal yang dilarang oleh syariat Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara kepada 25 (dua puluh lima) warga di Desa Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas yang menggunakan aplikasi Line Webtoon serta melakukan transaksi pembelian *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon*, mereka berpendapat bahwa *Line Webtoon* merupakan aplikasi yang cukup menghibur penggunanya dikarenakan cerita yang disajikan cukup menarik. Pada aplikasi *Line Webtoon* terdapat fitur jual beli *coinshop*. Pembelian koin pada aplikasi *Line Webtoon* yang digunakan untuk membaca episode berikutnya, untuk mengapresiasi author dan untuk menghindari spoiler. Pembelian *coinshop* pada *Line Webtoon* dapat dilakukan melalui ShopeePay, Dana dan GoPay. Adapun mekanisme pembelian *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* yaitu berdasarkan hasil wawancara kepada 25 (dua puluh lima) warga di Desa Grendeng yang melakukan transaksi jual beli *coinshop*, yaitu :
 - a. Download dan buka aplikasi *Line Webtoon*
 - b. Kemudian klik “More” pada bagian kanan pojok bawah
 - c. Klik tulisan “Isi Koin” yang berwarna hijau
 - d. Pilih paket koin yang disediakan oleh *Line Webtoon*

- e. Pilih metode pembayaran yang ingin digunakan.
 - f. Setelah memilih pembayaran yang ingin digunakan, maka pengguna secara otomatis akan diarahkan ke halaman Shopeepay, Dana, Gopay dan pulsa
 - g. Setelah melakukan pembayaran, maka koin akan masuk ke dalam saldo koin *Line Webtoon*.
2. Menurut tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *coinshop* pada aplikasi *Line Webtoon* telah sesuai dengan rukun dan syarat jual beli. Karena terdapat *Aqidāni* (penjual dan pembeli), *Ma'qud 'Alaih* (harga dan objek jual beli), serta *Sighat* (ijab dan qabul). Adapun pengguna yang mengalami kerugian dalam pembelian *coinshop* bukan merupakan tanggung jawab dari pihak *Line Webtoon*. Hal tersebut terjadi karena kelalaian pengguna *Line Webtoon* yang telah mengabaikan serta tidak membaca syarat dan ketentuan yang ada pada aplikasi *Line Webtoon*.

B. Saran

Adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi pihak *Line Webtoon* dapat meningkatkan kualitas bacaannya dengan menggunakan kalimat-kalimat yang mendidik dan lebih memperhatikan konten yang lebih berkualitas lagi agar mendorong komik dalam *Line Webtoon* banyak digemari masyarakat serta mendapatkan respon yang positif dari masyarakat.
2. Diharapkan bagi pengguna *Line Webtoon* untuk berhati-hati dalam transaksi jual beli koin pada aplikasi *Line Webtoon*. Pastikan pengguna

Line Webtoon untuk membaca syarat dan ketentuan yang terdapat pada aplikasi *Line Webtoon* sebelum melakukan transaksi jual beli *coinshop* serta lebih cermat dalam memilih cerita-cerita yang disediakan oleh *Line Webtoon* agar terhindar dari hal-hal yang dilarang oleh syariat Islam.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohman, Dede dkk. "Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Online". *Jurnal Ecopreneur*. Vol 1 No. 2 Tahun 2020.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga. 2021.
- Adi, Fajarwati Kusuma. "Perspektif Jual Beli Online dalam Perspektif Hukum Islam dan KUHPerduta". *Jurnal Studi Islam dan Sosial Lisyabab*. Vol. 2 No. 1,. 2021.
- Al-Nawawi, Imam Abi Zakaria Muhyi al-Din bin Syarf, al-Majmu. *Syarah al-amauhadzah Juz 9* . Beirut: Dar al-Fikr.
- Annisa Fitri dan Irwansyah, Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunilkasi*. Vol.6 No.2, Tahun 2020.
- Damanuri, Aji. *Metodologi Penelitian Muamalah*. Ponorogo: STAIN Pro PRESS. 2010.
- Danti, Alvian Irma. Status Penggunaan Koin Shopee Hasil Game Shopee Tanam Tinjauan Fiqh Muamalah. *Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. 2022.
- Dimyauddin, Djuwaini. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015.
- Djaali. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2022.
- Ghazaly, Abdul Rahman. *Fiqh Muamalat* . Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif (Teori Praktik)*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama. 2000.
- Hasan, Akhmad Farroh. *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer*. Malang: UIN Maliki Press. 2018.
- Hidayati, Lailatul Fitriyah dab Yunda Presti Ardilas. "Spasialisasi dalam Industri Komik Digital: Integrasi Horizontal dan Vertikal dalam *Line Webtoon*". *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan*. Vol. 3 No. 2. Oktober 2021.
- Huda, Qomarul . *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Teras. 2011.

- Lestari, Maya Dwi Citra. Penggunaan Koin Game Shopee dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intang. 2022.
- Manan. Abdul. *Hukum Ekonomi Syariah dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama*. Jakarta: Prenada Media Group. 2012.
- Mulia, Meti. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online Domino Qiu-Qiu dengan Pulsa Handphone. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan. 2020.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2006.
- Naver, "Bantuan Line Webtoon", <https://help.navers.com/service/9732/category/5250?lang=id> diakses pada tanggal 04 Oktober 2023 pukul 10:32 WIB
- Nawawi, Ismail. *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2012.
- Pekerti, Retno Dyah & Eliada Herwiyati. "Transaksi Jual Beli Online dalam Perspektif Syariah Madzhab Asy-Syafi'i". *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi (JEBA)*, Vol. 20 No. 02. 2018
- Pranadana, Indah Tara. Analisis Hukum Islam tentang Jual Beli Komik Online. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intang. 2022.
- Putri, Destya Maya. Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*. Vol.5 No.1. 2018.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian : Guru-Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Salim, Munir. "Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam". *Jurnal al-Daulah*. Vol. 6 No. 2. 2017
- Siregar, Hariman Surya dan Koko Khoerudin. *Fikih Muamalah Teori dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2019.
- Sitairesmi dan Fasya M. *Semantik Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI Press. 2011.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-PRESS, 2017.
- Subandi, Zera Edenzwo dan Teguh Priyo Sadono. "Komodifikasi, Spasialisasi. Dan Strukturasi dalam Media Baru di Indonesia (Ekonomi Politik Komunikasi Vincent Mosco Pada Line Webtoon)". *Jurnal Universitas Bunda Mulia*. September 2018 . hlm. 821-842.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2015.

Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2010.

Syafe'i, Rachmat. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2001.

Syahrum. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapusaka Media. 2012.

Tim Penyusun, et.al. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Purwokerto: Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (IAIN) Purwokerto, 2019.

Webtoon, Syarat Penggunaan <https://www.webtoons.com> diakses pada tanggal 04 Oktober 2023 Pukul 10:51.



Lampiran

HASIL WAWANCARA

Nama : Nabila Hilwa
Alamat : Grendeng
Tanggal : Jum'at, 15 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Saya suka sekali membaca komik
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Dengan adanya <i>Line Webtoon</i> , saya menjadi terhibur.
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Setiap hari terutama pada jam 22.00 karena di jam tersebut episode baru diunggah
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2017
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	2-3 Jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya	Saya biasanya membeli koin melalui GoPay

membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Ya, selalu berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Kelebihannya, dapat memberikan kesempatan kepada pembaca untuk mengapresiasi autho dan memberikan pengalaman membaca komik terlebih dahulu. Kekurangannya yaitu, bagi pembaca <i>free</i> (tidak memakai koin) akan mendapatkan banyak spoiler.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Tidak ada

HASIL WAWANCARA

Nama : Ellen Triana Fitri
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Jum'at, 15 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	<i>Webtoon</i> itu pltafrom webcomic yang paling saya tahu dibandingkan dengan komik-komik lain dan di <i>webtoon</i> terdapat

	komikus-komikus terkenal dengan gambit dan cerita yang bagus juga.
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Siang hari ketika waktu luang
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2015
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	2 Jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya biasanya membeli koin melalui aplikasi GoPay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Alhamdulillah berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Kelebihannya, saya bisa melanjutkan membaca selanjutnya dengan cepat. Kekurangannya jika tidak menggunakan koin makan akan menunggu waktu yang

	lebih lama untuk membaca episode selanjutnya.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Selama ini tidak pernah ada kendala

HASIL WAWANCARA

Nama : Muflih Hanifa
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Jum'at, 15 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Visual dan ceritanya menarik, beragam genrenya dan aplikasinya mudah diakses
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Mendapatkan akses hiburan secara gratis dan dapat diakses di device manapun.
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Random tergantung mood
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2020
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	1 jam
Apakah anda pernah membeli koin	Ya,Pernah

pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Melalui ShopeePay dan Pulsa
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Kelebihannya, bisa melihat episode selanjutnya dengan cepat. Kekurangannya tidak bisa di <i>screenshoot</i>
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Tiba-tiba harga koin naik menjadikan saya jarang membeli koin

HASIL WAWANCARA

Nama : Laras Wijati
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Jum'at, 15 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Gambarnya dan ceritanya menarik
Apa keuntungan anda menjadi	Saya menjadi terhibur

pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ketika sedang senggang
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2020
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	2 Jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya membelinya melalui pulsa, GoPay dan ShopeePay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	.kelebihannya, yaitu dapat membaca episode selanjutnya. kekurangannya, jika sekali membaca maka akan ketagihan.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line</i>	Jaringan internet yang kadang tidak stabil

Webtoon?	
----------	--

HASIL WAWANCARA

Nama : Diyah Herawati
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Sabtu, 16 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Gambar dan cerita yang disajikan menarik dan lucu-lucu
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Sangat menghibur
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Malam hari
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2022
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	1,5 Jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu

Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya biasanya membelinya melalui Dana dan ShopeePay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Pernah tidak berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	.kelebihannya, yaitu mudah diakses dan tidak membutuhkan banyak persyaratan. Kekurangannya tidak ada pengembalian koin yang tidak masuk dari pihak <i>Webtoon</i> .
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Jaringan internet yang kurang stabil membuat koin menjadi tidak masuk pada saldo koin,

HASIL WAWANCARA

Nama : Arum Solikha
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Sabtu, 16 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Ceritanya unik
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Menambah wawasan
Kapan biasanya anda menggunakan	Di waktu libur dan ketika senggang

aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2020
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	2 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya membelinya menggunakan pulsa
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	.kelebihannya, dapat mengakses episode terbaru dengan cepat. Kekurangannya, koinnya mempunyai jangka kadulawarsa.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Koin yang sudah dibeli tidak bisa dikembalikan lagi

HASIL WAWANCARA

Nama : Ismi Sabrina
Alamat : Grendeng
Tanggal : Minggu, 17 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Ceritanya menarik dan bisa untuk menambah pengalaman
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Menghibur
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ketika hari libur
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2021
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	1 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya	Saya biasanya membeli lewat pulsa

membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Tidak
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	.kelebihannya, bisa memca episode selanjutnya. kekuranganya harga koin yang cukup mahal sehingga menjadi boros.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Koin yang sudah dibeli tidak dapat ditukarkan dengan pulsa atau uang.

HASIL WAWANCARA

Nama : Muhammad Nahiej
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Selasa, 19 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Ceritanya menarik dan gambar yang disajikan tidak membosankan
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Menghibur dan menambah teman
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Pada malam hari
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line</i>	2022

<i>Webtoon?</i>	
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon?</i>	1,5 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon?</i>	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon?</i>	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon?</i>	Saya biasanya membeli melalui ShopeePay dan GoPay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon?</i>	.kelebihannya, dapat membaca episode terbaru lebih cepat dan memberikan komentar pertama. Kekurangannya, apabila koin tidak digunakan maka akan hangus dengan sendirinya
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon?</i>	Tidak ada

HASIL WAWANCARA

Nama : Bakhrul Ulum

Alamat : Grendeng

Tanggal : Selasa 19 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Ceritanya cukup bagus-bagus
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Dapat melihat karya-karya yang bagus
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Pada malam hari
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2020
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	1 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Melalui aplikasi DANA
Apakah transaksi jual beli koin	Berhasil

yang anda lakukan selalu berhasil?	
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	.kelebihannya, dapat membaca episode selanjutnya tanpa menunggu. Kekurangannya, harga koin cukup mahal
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Tidak ada

HASIL WAWANCARA

Nama : Indana Zulfa Istiqomah
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Selasa, 19 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Ceritanya menarik
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Mengisi waktu luang dengan hal yang positif
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Pada siang hari
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2022
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	2 jam

Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya biasanya membeli melalui ShopeePay dan Pulsa
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Tidak
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Kelebihannya bisa menjadi <i>best comment</i> . Kekurangannya gambar tidak bisa di <i>screenshot</i>
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Jaringan internet yang kadang error

HASIL WAWANCARA

Nama : Ismah Maulina
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Selasa 19 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik	Animasinya bagus

menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Sebagai refreshing ketika penat dengan pekerjaan.
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ketika waktu senggang
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2021
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	1 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Melalui aplikasi Dana dan ShopeePay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Kelebihannya, bisa meneruskan membaca episode berikutnya. Kekurangannya harga koinnya mahal

Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Ketika akan membeli koin ternyata jaringan internet hp saya sedang error sehingga tidak bisa melakukan transaksi.
--	---

HASIL WAWANCARA

Nama : Mala Nur Barokah
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Jumat, 22 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Kualitas gambarnya yang bagus
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Membiasakan diri untuk rajin membaca
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Pada hari libur
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2 jam
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	2022
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line</i>	Ya, Saya Tahu

<i>Webtoon?</i>	
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon?</i>	Saya biasanya membeli melalui ShopeePay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon?</i>	.kelebihannya, dapat membaca episode selanjutnya dengan cepat. Kekurangannya cukup menguras dompet.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon?</i>	Tidak ada

HASIL WAWANCARA

Nama : Muhammad Subhan
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Sabtu, 23 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon?</i>	Ceritanya bagus-bagus
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon?</i>	Saya merasa terhibur
Kapan biasanya anda menggunakan	Ketika waktu senggang

aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2019
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	2 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Melalui pulsa
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Kelebihannya, bisa membaca episode selanjutnya. Kekurangannya membuat saya ketagihan untuk membaca episode selanjutnya sehingga harus membeli koin lagi.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line</i>	Membelinya harus menggunakan data internet yang online.

Webtoon?	
----------	--

HASIL WAWANCARA

Nama : Fiki Ni'matul Jannah
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Selasa, 26 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Banyak cerita yang menarik dan ada beberapa author yang mengangkat cerita dan gambar dari budaya Indonesia
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Bisa tahu cerita fiktif-fiktif yang menghibur
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Pada malam hari
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2020
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	1 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu

Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya biasanya membelinya melalui pulsa dan ShopeePay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Ya, berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	.kelebihannya, bisa membaca membaca yang belum terbuka. Kekurangannya harga koin yang menurut saya cukup mahal.
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Tidak ada

HASIL WAWANCARA

Nama : Hematiar Tsalatsa
 Alamat : Grendeng
 Tanggal : Selasa, 26 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Ceritanya yang menarik dan bagus membuat saya terinspirasi
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Bisa mengambil hikmah dari cerita yang dibaca.
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Pada hari libur
Mulai tahun berapa anda	2021

menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya biasanya menggunakan pulsa
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Berhasil
Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	.kelebihannya, menghilangkan rasa ingin tahu cerita selanjutnya. kekurangannya banyak iklan jika tidak menggunakan koin
Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i> ?	Tidak ada

HASIL WAWANCARA

Nama : Yusuf Islami
 Alamat : Grendeng

Tanggal : Kamis 28 September 2023

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat anda tertarik menggunakan <i>Line Webtoon</i> ?	Gambarnya menarik dan bagus-bagus membiat saya bisa berimajinasi.
Apa keuntungan anda menjadi pengguna <i>Line Webtoon</i> ?	Bisa memotivasi saya
Kapan biasanya anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Pada waktu senggang
Mulai tahun berapa anda menggunakan aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	2022
Berapa durasi waktu anda membaca <i>Line Webtoon</i> ?	1 jam
Apakah anda pernah membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya,Pernah
Apakah anda tahu fitur jual beli <i>coinshop</i> pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Ya, Saya Tahu
Bagaimana cara anda biasanya membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i> ?	Saya biasanya membeli lewat ShopeePay
Apakah transaksi jual beli koin yang anda lakukan selalu berhasil?	Ya Berhasil

<p>Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan membeli koin pada aplikasi <i>Line Webtoon</i>?</p>	<p>Kelebihannya, dapat membaca episode selanjutnya tanpa harus menunggu lama. Kekurangannya harga koin yang cukup mahal sehingga bisa membuat saya menjadi boros.</p>
<p>Kendala apa yang anda hadapi ketika membeli koin <i>Line Webtoon</i>?</p>	



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Ise Failatussyifa
2. NIM : 1817301099
3. Jurusan : Muamalah
4. Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
5. Tempat/Tanggal Lahir : Tegal, 13 November 1999
6. Alamat Asal : Desa Tuwel Rt. 04 Rw 01, Kecamatan Bojong
Kabupaten Tegal
7. Nomor HP/WA : 081215929592
8. Email : 1817301099@mhs.uinsaizu.ac.id
9. Nama Orang Tua : Ayah : Lamun Farikhin (alm)
Ibu : Siti Maryam
10. Pekerjaan Wali : Ayah : -
Ibu : Wiraswasta

Pendidikan :

- RA Bustanul Khoerot Tuwel
- MI Islamiyah 02 Tuwel
- MTs Al Azhar Tuwel
- SMA Queen Al Falah Ploso Kediri
- S1 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Purwokerto, 10 Oktober 2023

Ise Failatussyifa

NIM. 1817301099

