

**JUAL BELI *ACCOUNT* GAME *ONLINE*  
DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM  
(Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)**



**IAIN PURWOKERTO**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Syariah IAIN Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Hukum (S.H)**

**IAIN PURWOKERTO**

Oleh:

**ARIF YUSUF  
NIM: 102322004**

**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PURWOKERTO  
2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Yusuf  
NIM : 102322004  
Jenjang : S1  
Fakultas : Syariah  
Jurusan : Muamalah  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul “**JUAL BELI ACCOUNT GAME ONLINE DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM** (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

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

Purwokerto, 29 November 2017  
Saya yang menyatakan



**Arif Yusuf**  
NIM: 102322004



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
FAKULTAS SYARI'AH**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No.40A Purwokerto 53126  
Telp. 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul:

**JUAL BELI *ACCOUNT GAME ONLINE*  
DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM  
(STUDI KASUS DI BUDI BODONG TRAITOR PURWOKERTO)**

Yang disusun oleh **ARIF YUSUF (NIM. 102322004)** Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, Jurusan Muamalah, Fakultas Syari'ah, IAIN Purwokerto, telah diujikan pada tanggal **27 Maret 2018** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Hukum (S.H.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/ Penguji I

**Dr. Supani, M.A.**  
NIP. 19700705 200312 1 001

Sekretaris Sidang/ Penguji II

**Hariyanto, SHI., M.Hum., M.Pd.**  
NIP. 19750707 200901 1 012

Pembimbing/ Penguji III

**H. Khoirul Amru Harahap, Lc., M.H.I.**  
NIP. 19760405 200501 1 015

Purwokerto, 17 April 2018

Dekan Fakultas Syari'ah



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

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syariah IAIN  
Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikumWr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari Arif Yusuf (NIM: 102322004) yang berjudul:

**JUAL BELI ACCOUNT GAME ONLINE DALAM PRESPEKTIF  
HUKUM ISLAM (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Syariah IAIN Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H).

*Wassalamu'alikumWr. Wb.*

Purwokerto, 29 November 2017

Pembimbing,

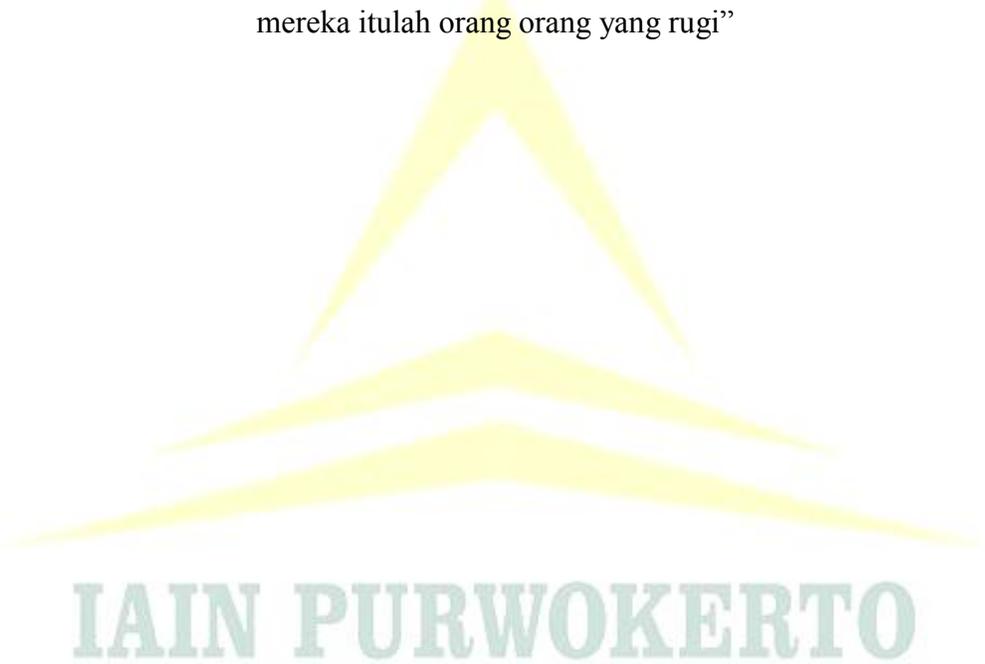


H. Khoirul Amru Harahap, Lc. M.H.I  
NIP. 19760405 200501 101 5

## MOTTO

الَّذِينَ يَنْقُضُونَ عَهْدَ اللَّهِ مِنْ بَعْدِ مِيثَاقِهِ، وَيَقْطَعُونَ مَا أَمَرَ اللَّهُ بِهِ، أَنْ يُوصَلَ وَيُفْسِدُونَ فِي  
الْأَرْضِ أُولَئِكَ هُمُ الْخٰسِرُونَ

“yaitu orang-orang yang melanggar perjanjian Allah sesudah perjanjian itu teguh, dan memutuskan apa yang diperintahkan Allah (kepada mereka) untuk menghubungkannya dan membuat kerusakan di muka bumi, mereka itulah orang-orang yang rugi”



IAIN PURWOKERTO

**JUAL BELI *ACCOUNT GAME ONLINE*  
DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM  
(Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)**

**Arif Yusuf  
NIM: 09232200  
ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya masalah-masalah yang terjadi pada fenomena jual beli *account game online* yaitu mekanisme dan akad dalam jual beli ini belum bisa diterangkan secara jelas, karena barang yang diperjualbelikan adalah *account game online* yang objek bukanlah barang nyata yang bisa diraba karena objeknya ada di dunia maya, jadi syarat-syarat objek diketahui secara jelas. Penulis mengambil Budi Bodong Traitor sebagai subjek penelitian karena bertindak sebagai penjual *account game online* dalam jual beli *account game online*

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini digolongkan penelitian deskriptif yaitu menjelaskan, memaparkan, menguraikan, dan membandingkan serta menganalisis data yang diperoleh sehingga dapat mudah dipahami dan disimpulkan terkait fakta yang terjadi di lapangan. Skripsi ini menjawab pertanyaan bagaimana praktek transaksi jual beli *account game online* dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap transaksi jual beli *account game online*.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini bahwa praktik jual beli *account game online* yang dilakukan oleh Budi Bodong Traitor memenuhi syarat jual beli dalam islam dimana penjual menawarkan *account game online* dengan disertai spesifikasi dan harganya. Ijab dan qabul jual beli *account* dilakukan langsung bertatap muka dengan calon pembeli yang di dahului dengan penentuan tempat dan waktu bertransaksi. Dalam penyerahannya pun terjadi setelah pembeli mengecek sendiri di hadapan penjual. Jual beli tersebut termasuk dalam jual beli salam karena transaksi yang dilakukan yaitu pihak penjual menyerahkan *account game online* setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli. Transaksi jual beli *account game online* yang dilakukan jauh dari unsur penipuan.

Kata kunci: *account, game online, jual beli as-salam*

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan Skripsi ini teruntuk:

Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu mencurahkan kasih sayangnya dan selalu mendoakanku untuk menjadi lebih baik.

Kakak-kakakku yang selalu memberi dorongan moril maupun materil serta suportnya.

Teman-teman angkatanku yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terimakasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian tentang Jual Beli *Account Game Online* Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto). Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana Fakultas Syaria'ah, Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah (HES) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

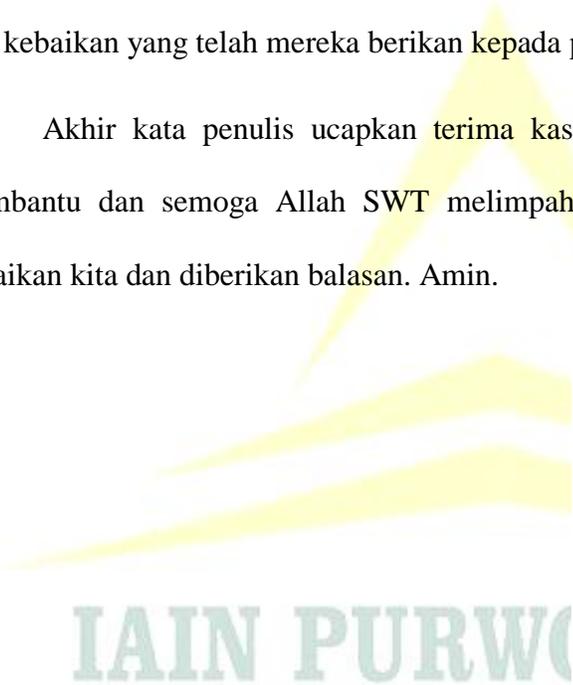
Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. H. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
2. Drs. H. Munjin, M.Pd.I., Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

3. Drs. Asdlori, M.Pd.I., Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
4. H. Supriyanto, Lc., M.S.I., Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
5. Dr. H. Syufa'at, M.Ag., Dekan Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
6. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Wakil Dekan I Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
7. Drs. H. Ansori, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
8. Bani Syarif Maula, M.Ag. LL.M., Wakil Dekan III Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto,
9. Dr. Ahmad Siddiq, M.H.I., M.H., Ketua Jurusan Ilmu-ilmu Syari'ah fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
10. Dr. Supani, S.Ag., M.A., Ketua Jurusan Muamalah/ Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (HES)/Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
11. H.Khoirul Amru Harahap, Lc. M.H.I selaku pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

12. Segenap Dosen IAIN Purwokerto, terutama Dosen Fakultas Syari'ah yang telah mengajar penulis dari semester awal hingga akhir.
13. Segenap Staf Fakultas Syari'ah dan seluruh pegawai perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto atas pelayanan, dan bantuannya.
14. Rasa hormat dan terimakasih bagi semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala dukungan dan doanya semoga Allah SWT, membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis, Amin.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan karunianya dalam setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan. Amin.



IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, ...

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN TRANLITERASI .....	xi
DAFTAR ISI.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Telaah Pustaka .....	10
E. Sistematika Pembahasan.....	17
<b>BAB II JUAL BELI DALAM ISLAM DAN JUAL BELI GAME <i>ONLINE</i></b>	
A. Pengertian, Landasan Hukum, Rukun Dan Syarat Jual Beli Dalam Islam.....	20
1. Pengertian Jual Beli .....	20
2. Landasan Hukum Jual Beli .....	21

3. Rukun Jual Beli.....	24
4. Syarat Jual Beli .....	25
B. Konsep Jual Beli Game <i>Online</i> .....	28
1. Pengertian dan Sejarah Game Online .....	28
2. Syarat Game Yang Dapat Diperjualbelikan.....	31
3. Cara Bertransaksi Game <i>Online</i> .....	32
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Sifat Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	36
D. Tehnik Pengumpulan Data .....	36
E. Tehnik Analisa Data .....	38
 BAB IV TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI <i>ACCOUNT</i> <i>GAME ONLINE</i>	
A. Profil Budi Bodong Traitor.....	40
B. Praktik Jual Beli Account Game Online.....	41
C. Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual-Beli <i>Account</i> Game <i>Online</i> .....	46
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran-saran .....	61
C. Penutup .....	62
 DAFTAR PUSTAKA	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Merupakan kehendak Allah, bahwa manusia diciptakan dalam bingkisan social, dimana manusia dituntut untuk berinteraksi (bermasyarakat, tolong menolong, dll). Oleh karenanya, manusia harus menyadari akan keterlibatan orang lain dalam suatu kehidupan ini, yaitu saling berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidup bersama-sama dan mencapai tujuan hidup yang lebih maju. Dalam kehidupan seorang muslim, prinsip utama dalam kehidupannya selalu menyandarkan kepada Allah SWT merupakan Zat Yang Maha Esa dan pada hakikatnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang hidup bermasyarakat dan tidak akan bisa hidup sendirian.<sup>1</sup>

Ajaran islam yang dibawa Muhammad ini memiliki sisi keunikan tersendiri, dimana didalam ajaran tersebut tidak hanya bersifat komprehensif, tapi juga bersifat universal. Komprehensif berarti mencakup seluruh aspek kehidupan, baik ritual, ataupun social (hubungan antara sesama makhluk). Sedangkan universal bisa diterapkan kapan saja, hingga hari akhir.

Landasan ajaran islam, Al-Qur'an dan Al-Hadits, memiliki daya jangkau dan daya atur, yang secara universal dapat dilihat dari sisi teksnya yang selalu pas untuk diimplementasikan dalam wacana kehidupan aktual, misalnya daya jangkau dan daya atur dalam masalah perekonomian. Dalam

---

<sup>1</sup> Arief Abd. Salam, *Pembaruan Pemikiran Hukum Islam: Antara Fakta dan Realita*, (Yogyakarta: LESFI, 2003).

hal ini ekonomi maupun bidang-bidang ilmu lainnya tidak luput dalam kajian islam, yang bertujuan untuk menuntun manusia agar selalu tetap berada di jalan Allah, jalan kebenaran dan keselamatan.

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara' yang disepakati. Yang dimaksud sesuai dengan ketentuan syara' ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli, maka bila syarat-syarat, dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'.

Yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara'. Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat dibagi-bagi, adakalanya tidak dapat dibagi-bagi, harta yang ada perumpamaan dan tidak ada yang menyerupainya dan yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara'.

Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah obyek atau benda yang diperjualbelikan tersebut harus bersih atau suci. Larangan memperjual belikan barang haram tersebut bukan hanya

meliputi barang yang haram karena zatnya tetapi juga karena sifatnya. Orang yang terjun ke dunia usaha berkewajiban mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual-beli itu sah atau tidak (*fasid*). Ini dimaksudkan agar muamalat berjalan sah dan segala sikap dan tindakannya jauh dari kerusakan yang tidak dibenarkan.

Dalam bertransaksi sudah ada aturan yang tercantum dalam Al-Qur'an, Al-Hadits, dan Ijma' para Ulama'. Akan tetapi dengan adanya perkembangan kemajuan zaman, yang ditandai dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, membawa manusia pada perubahan secara signifikan.

Perjanjian dalam Islam dikenal dengan istilah *al'aqd* (akad) yang berarti perikatan, perjanjian, dan permufakatan. Dalam terminologi fikih, akad didefinisikan dengan "pertalian ijab (pernyataan melakukan ikatan) dan qabul (pernyataan menerima ikatan) sesuai dengan kehendak syariat yang berpengaruh pada objek perikatan".<sup>2</sup> Dasar hukum jual beli tercantum dalam Qur'an surat an-Nissa ayat 29:<sup>3</sup>

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

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.(QS. an-Nissa ayat 29)

<sup>2</sup> Syamsul Anwar, *Hukum Perjanjian Islam*, Ed. 1, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 68.

<sup>3</sup> Departemen Agama, *Alqur'an dan Terjemahnya*, Surabaya: CV. Karya Utama, 2000

Rukun jual beli menurut syariat adalah:

- a. Adanya penjual dan pembeli
- b. Adanya barang yang dijual/yang ditransaksikan
- c. Ijab (ucapan dari penjual saya jual) dan Qabul (ucapan dari pembeli saya beli) ini bentuknya sighat jual beli dengan ucapan. Adapun sighat dengan perbuatan yaitu seorang pembeli memberi uang dari barang yang ia ingin beli dan seorang penjual memberikan barang kepada pembeli tanpa ada ucapan.

Adapun syarat yang berkaitan dengan objek jual belinya,<sup>4</sup> yaitu sebagai berikut:

1. Objek jual beli harus suci, bermanfaat, bisa diserahkan terimakan dan merupakan milik penuh salah satu pihak.
2. Mengetahui objek yang diperjual belikan dan juga pembayarannya, agar tidak terhindar faktor 'ketidaktahuan' atau 'menjual kucing dalam karung' karena hal tersebut dilarang.
3. Tidak memberikan batasan waktu. Artinya, tidak sah menjual barang untuk jangka waktu tertentu yang diketahui atau tidak diketahui.

Adapun kriteria objek transaksi menurut syarat *in'iqad*<sup>5</sup> adalah sebagai berikut:

- a. Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual susu

---

<sup>4</sup> Dimyauddin Djuwaini. *Pengantar fiqh: Ma'qud 'alaih (objek transaksi)*. 2008. hal. 57-58

<sup>5</sup> Dimyauddin Djuwaini. *Pengantar fiqh; Syarat In'iqad*. 2008. hal. 74-75

yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli *salam* dan *istishna'*.

- b. Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh syara' (*mal mutaqawwim*) yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan. Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnya.
- c. Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan orang lain.
- d. Objek transaksi bisa diserahkan terimakan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan penjual tapi tidak bisa diserahkan terimakan.

Salah satu dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah teknologi dunia maya yang dikenal dengan istilah internet. Melalui internet seseorang dapat melakukan berbagai macam kegiatan tidak hanya terbatas pada lingkup lokal atau nasional tetapi juga secara global bahkan internasional, sehingga kegiatan yang dilakukan melalui internet ini merupakan kegiatan yang tanpa batas, artinya seseorang dapat berhubungan dengan siapapun yang berada di manapun dan kapanpun.

Dewasa ini game *online*<sup>6</sup> sangat marak di Indonesia, tidak hanya diminati di kota-kota besar tetapi di perdesaan game *online* ini telah menjamur khususnya anak-anak dan remaja. Game *online* sendiri tidak

---

<sup>6</sup> Game *online* adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu [gameplay](#). Game *online* yang dimainkan selama beberapa bentuk [jaringan komputer](#), biasanya terkoneksi pada *intrnet* (<http://en.wikipedia.org/Online Game>)

pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Semakin berkembangnya teknologi, pasar game *online* mengalami peningkatan.

Game *online*, seperti pada namanya, merupakan bentuk permainan yang dapat diakses dengan kuota internet. Alasan seseorang menyenangi permainan yang dimainkan secara *online* atau game *online* ini adalah kemudahan akses. Permainan apa saja yang kamu inginkan banyak disediakan mulai dari yang gratis sampai yang berbayar. Berbagai macam game yang tersedia di pasar aplikasi disediakan dalam berbagai macam jenis, mulai dari permainan pertualangan, strategi, dan lainnya.

Dengan maraknya game *online* banyak pihak yang memanfaatkan untuk mengambil keuntungan baik oleh perusahaan penyedia game *online* dan game *center* tetapi para pecandu game/ gamer. Awalnya para gamer yang bermain game *online* hanya bermain game untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak gamer yang memanfaatkan game *online* untuk mencari keuntungan dengan menjual *account*<sup>7</sup> game milik mereka. Ada juga gamer kreatif yang mencari atau bahkan membuat sendiri *chat room*<sup>8</sup> transaksi game *online* untuk kemudian di perjualbelikan.

---

<sup>7</sup> Account adalah ruang penyimpanan aplikasi atau sistem operasi dengan banyak pengguna (Multiuser), menggunakan ID pengguna dan kata sandi. ([http://en.wikipedia.org/Online Game](http://en.wikipedia.org/Online%20Game))

<sup>8</sup> Merupakan situs web, bagian dari situs web atau bagian dari layanan *online* yang menyediakan tempat bagi pengguna untuk berkomunikasi secara real time atau diwaktu yang sama ([http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah\\_Internet](http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet))

Cara pemasaran dalam jual beli *account game online* berbeda-beda karena dalam menawarkan *account game online* penjual dan pembeli belum tentu bertemu dalam satu waktu. Penjual memasang papan pengumuman dalam game tersebut (*chat room*) dan menyebutkan apa yang dijualnya ke gamer lain. Lalu mereka meminta bagi gamer yang membutuhkan untuk meninggalkan alamat atau nomor telepon yang dapat dihubungi.

Selain cara yang tersebut ada juga gamer yang berbisnis dengan cara menggelar dagangannya di forum-forum game lokal, bahkan kadang ada juga yang dilingkungan game center langganannya saja. Dengan cara menuliskan apa yang dijualnya dan nomor teleponnya di white-board yang ada di game center tersebut tentunya dengan meninggalkan spesifikasi game *online* yang akan di jual tersebut. Kesepakatan harga dilakukan oleh kedua belah pihak saat mereka bertemu secara langsung.

Budi Bodong Traitor, adalah salah satu gamers kawakan di daerah Purwokerto. Ia sudah bermain games sejak berberapa tahun belakang bahkan sebelum games online banyak jenisnya. Seorang gamer mengetahui secara jelas apa itu games dan games apa yang diinginkan dan disukai oleh gamer lainnya. Namun dirinya bukanlah seorang gamer profesional yang selalu mengikuti kompetisi games tetapi dirinya hanya seorang gamer biasa atau dapat dikatakan hanya bermain game untuk kesenangan. Namun dari kesenangannya bermain games, ia dapat menghasilkan rupiah dari penjualan *account* gamenya. *Account* yang di jualnya merupakan *account* yang dibuatnya sendiri. Dalam bertransaksipun ia mewajibkan bertemu secara

langsung dengan pembeli walaupun secara pemasaran hanya lewat iklan atau sekedar memberi info kepada temannya.

Dari observasi awal yang penulis lakukan, penulis memperoleh informasi bahwa dalam awal bertransaksi calon pembeli menghubungi Budi Bodong Traitor selaku penjual menanyakan ketersediaan *account* game *online* beserta harga dan spesifikasi game tersebut. Setelah calon pembeli tersebut mengetahui spesifikasi *account* game *online* yang akan dibeli apakah sesuai dengan yang diiklankan atau tidak, selanjutnya menentukan kapan dan dimana transaksi akan dilakukan.

Setelah bertemu secara langsung, transaksi terjadi sesuai kesepakatan yang telah di tentukan sebelumnya. Penyerahan *account* game *online* dari Budi Bodong Traitor ke pembeli setelah pembayaran dilakukan dan pembeli mengaktifkan *account* game *online* yang sudah dibelinya. Setelah itu kata kunci game *online* langsung diganti oleh pembeli, hal ini bertujuan agar *account* game *online* tersebut tidak digunakan lagi oleh Budi Bodong Traitor.

Pada penelitian skripsi ini penyusun akan mengambil orang-orang yang melakukan transaksi *account* game *online* sebagai subjek dalam akad jual beli. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah transaksi jual beli *account* game dalam permainan game *online*. Yang membuat saya tertarik melakukan penelitian ini dikarenakan *account* game yang menjadi objek penelitian merupakan benda maya yang hanya berwujud alamat *email* beserta kata kuncinya.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memandang perlu untuk meneliti dan membahas secara mendalam agar memperoleh kejelasan mengenai hukum judul Jual Beli *Account Game Online* Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto).

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana praktik jual beli *account game online*?
2. Bagaimana pandangan hukum islam terhadap jual beli *account game online*?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

1. Tujuan dari penulisan dan penyusunan skripsi ini adalah :
  - a. Untuk mengetahui bagaimana sistem jual-beli *account game online*.
  - b. Untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual-beli *account game online*.
2. Kegunaan hasil penelitian ini adalah:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, dan berguna serta minimal dapat digunakan untuk dua aspek, yaitu :

- a. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan sumbangan bagi pengembangan *khazanah* dan kepustakaan Islam pada umumnya dan almamater pada khususnya.

b. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai pandangan hukum Islam terhadap jual beli benda maya khususnya dalam game *online* ini dalam penyelesaian masalah-masalah yang berkaitan dengan bidang muamalah pada umumnya dan jual beli pada khususnya.

**D. Telaah Pustaka**

Penelitian masalah perkembangan dalam dunia internet, sebenarnya sudah ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan. Tetapi karena kebanyakan orang tidak bisa menghentikan yang dinamakan dengan perkembangan teknologi, pengguna kecanggihan dalam dunia internet di negara kita ini sampai sekarang masih banyak dan bahkan mengalami peningkatan yang cukup tinggi.

Di antara skripsi yang telah membahas adalah skripsi yang disusun Muhammad Billah Yuhadian dengan judul "*Perjanjian Jual Beli Secara Online Melalui Rekening Bersama Pada Forum Jual Beli Kaskus*".<sup>9</sup> Dalam skripsi yang disusunnya dipaparkan bagaimana keabsahan perjanjian jual beli secara online melalui rekening bersama dan mengetahui bagaimana perlindungan hukum bagi penjual (*seller*) dan pembeli (*buyer*) yang menggunakan rekening bersama.

---

<sup>9</sup> Muhammad Billah Yuhadian, *Perjanjian Jual Beli Secara Online Melalui Rekening Bersama Pada Forum Jual Beli Kaskus* (Skripsi:Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar 2012)

Selanjutnya, menurut UU Merek No. 19 tahun 1992, yang dimaksud merek adalah tanda berupa gambar, tulisan, nama, kata-kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna atau kombinasi unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda untuk digunakan untuk kegiatan perdagangan barang atau jasa. Sedangkan nama domain yang berupa nama, susunan huruf, kata atau angka, yang seringkali digunakan susunan kata dan gambar, dapat dikategorikan merk karena ia juga memiliki daya pembeda. Yaitu sebagai tanda pengenal untuk membedakan dengan domain yang lain, sedangkan dalam hukum Islam, *domain name* internet dipandang sebagai hak milik. Yaitu hak untuk menguasai sesuatu dan menggunakannya secara bebas, yang dapat dipertahankan oleh pemiliknya selama tidak ada penghalang.<sup>10</sup>

Dari uraian di atas kita dapat mengetahui beberapa literatur dan penelitian yang pernah dilakukan. Penelitian ini mencoba membahas tentang jual-beli *account game online* dalam tinjauan sistem hukum Islam. Adapun penelitian dalam skripsi ini yang berjudul "Jual Beli *Account Game Online* Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)", penulis lebih memfokuskan pada bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli benda-benda yang ada di dalam internet khususnya dalam permainan *game online*.

---

10 Sayid Hamdi, *Penggunaan Merek Orang Lain sebagai Domain Name Internet dalam Perspektif Undang-undang Merek dan Hukum Islam*. Mu'amalah, 2001

## E. Metode Penelitian

Penggunaan metodologi dalam setiap penelitian ilmiah sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis.<sup>11</sup> Oleh karena itu dalam penelitian skripsi ini penyusun menggunakan metodologi sebagai berikut :

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*).<sup>12</sup> Penelitian ini digolongkan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

Penelitian ini difokuskan kepada studi kasus dan fakta yang terjadi dilapangan yaitu proses transaksi jual beli *account game online*. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dilapangan yaitu tentang proses jual-beli *account game online* yang dilakukan oleh para pelaku. Jadi penelitian ini tidak di fokuskan dalam jual beli *game online* tetapi di fokuskan pada jual beli *account game onlinenya*.

Penelitian ini juga akan disertai oleh data-data yang didapat dari hasil penelaahan serta pengkajian literatur-literatur yang dirasa sesuai dan mendukung penelitian ini.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA, 2010), hlm. 283

<sup>13</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82

## 2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analitik yaitu menjelaskan, memaparkan, menguraikan, dan membandingkan serta menganalisis data yang diperoleh sehingga dapat mudah dipahami dan disimpulkan terkait fakta yang terjadi di lapangan. Penyusun dengan penelitian ini berusaha untuk menganalisa dan membandingkan secara cermat mengenai setiap aspek-aspek hukum menurut tinjauan hukum islam terhadap jual-beli *account game online* sehingga menghasilkan suatu pemahaman yang objektif mengenai bentuk sistem perikatan dan fakta riil yang terjadi di lapangan.

## 3. Objek dan Subjek Penelitian

### a. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>14</sup> Dalam penelitian yang akan saya lakukan, yang menjadi objek penelitian adalah transaksi jual beli *account game online* dalam pandangan hukum islam.

### b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti. Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian.<sup>15</sup> Subjek dalam penelitian ini adalah orang-orang yang

---

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Bisnis cet. 8*, (Bandung: ALFABETA, 2005). hal 38

<sup>15</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka pelajar, 1998). hlm. 35

terlibat dalam jual beli *account game online*.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah:

##### a. Observasi

Observasi atau yang biasa disebut dengan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti<sup>16</sup> meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap seluruh objek dengan menggunakan seluruh panca indra.<sup>17</sup> Dengan observasi langsung ke objek penelitian,<sup>18</sup> diharapkan penyusun akan mampu memahami konteks data mengenai proses jual-beli *account game online*.

##### b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.<sup>19</sup> Metode ini merupakan alat pengumpul informasi langsung untuk berbagai jenis data sosial, baik yang terpendam (*latent*) maupun yang memanifes.<sup>20</sup>

Agar dalam penelitian ini didapat data yang lebih mendalam, wawancara secara langsung dengan para pihak yang bertransaksi

---

<sup>16</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid 2*, (Yogyakarta: Andi, 1989), hlm. 151

<sup>17</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.156

<sup>18</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA, 2010), hlm. 194

<sup>20</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid 2*, (Yogyakarta: Andi, 1989), hlm. 217.

sehingga bisa memberikan data mengenai proses jual beli *account game online* dan para pihak yang dirasa mampu mendukung penelitian ini. Wawancara juga dilakukan agar peneliti mampu mengetahui hal-hal yang lebih mendalam sudut pandang pelaku dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi dimana hal ini ini tidak bisa dilakukan melalui observasi.

Narasumber yang akan diwawancarai adalah: para gamer yang berprofesi sebagai penjual *account game online* yaitu Budi Bodong Traitor dan pembeli *account game online* (Agung Purnomo, Bangsa Esa, Yudi Setiawan, Anggi Yunanto, Niko Susilo, Dani Okta, dll. Yaitu untuk mengetahui alasan para *gamer* melakukan jual beli *account game online*, dan mengetahui bagaimana sistem transaksi jual beli yang terjadi.

c. Dokumen

Dokumen adalah cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.<sup>21</sup>

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, penggunaan dokumen dalam penelitian ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Karena hasil penelitian akan lebih dirasa valid apabila didukung oleh

---

<sup>21</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 231

pengumpulan dokumen yang dianggap perlu.<sup>22</sup> Dokumen yang akan dijadikan pendukung adalah *account game online*, foto/ *screenshot game online*.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### a. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>23</sup>

### b. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau menyajikan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm 63-82

<sup>23</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm 38

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA, 2010), hlm. 341

c. Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>25</sup>

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

**F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada skripsi ini, penulis akan menguraikan isi uraian pembahasan. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan pembahasan sebagai berikut :

Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, dan halaman daftar isi.

Bab pertama yang membahas tentang pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan

---

<sup>25</sup> *ibid*, hlm 345

kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan. Sehingga dari bab ini akan diperoleh gambaran tentang pembahasan skripsi secara keseluruhan.

Bab kedua berisi landasan teori tentang konsep jual beli dalam Islam. Berisi tentang pengertian jual beli, dasar hukum, rukun dan syarat jual beli dalam Islam. Gambaran umum tentang *game online*, pengertian dan sejarah perkembangan *game online*. Benda-benda yang diperjualbelikan dalam *game online*, cara transaksi *account game online* yaitu mengenai penentuan harga dan proses penyerahan *account* dalam *game online*.

Bab ketiga menguraikan tentang metode penelitian yang pembahasannya meliputi: jenis penelitian, sifat penelitian, sumber data penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dari perjanjian jual beli *account game online*.

Dalam bab keempat ini memiliki subbab, yaitu : Yang pertama menjelaskan profil Budi Bodong Traitor, yang kedua praktik jual beli *account game online*. Yang ketiga, bagaimana tinjauan hukum Islam tentang jual-beli *account game online*. Diharapkan penyusun mampu menemukan jawaban permasalahan yang menjadi tujuan utama penelitian ini.

Bab kelima, merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan sebagai rangkuman dari pembahasan skripsi ini.

Bagian akhir yang meliputi daftar pustaka sebagai rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari uraian di atas, berkenaan dengan pelaksanaan jual beli *account game online* maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa jual beli *account game online* merupakan hal yang biasa dilakukan oleh kalangan gamers. Jual beli *account game online* tidak jauh berbeda dengan jual beli *online* lainnya. Dalam jual beli *account*, ijab dan qabul jual beli *account* dilakukan langsung bertatap muka antara penjual dengan pembeli yang didahului dengan penentuan tempat dan waktu bertransaksi. Dalam jual beli *account game online* objek barang yang diperjual belikan yaitu *account game online*. Objek transaksi berupa barang yang bernilai dan objek transaksi merupakan hak milik dalam hal ini barang tersebut yang berupa email dan password milik penjual. Setelah selesai transaksi, objek harus dipindah tangankan dari pihak penjual dan pembeli dengan memberikan email dan password.
2. Dilihat dari pandangan Islam bahwasannya jual beli *account game online* memiliki hukum sah, karena penjual dan pembeli telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum islam. Adanya orang yang berakad, sighat atau ijab qabul, ada barang yang diperjual belikan, dan ada nilai tukar pengganti barang. Sedangkan syaratnya yakni adanya barang yang diperjual belikan. Dilihat dari pelaksanaan jual beli *account game online*, jual beli tersebut termasuk dalam jual beli salam karena transaksi yang

digunakan memakai sistem *online* dimana pihak penjual menyerahkan *account game online* setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli. Dan dalam akadnya, rukun serta syarat jual beli salam dalam jual beli *account game online* pun telah terpenuhi.

## **B. Saran**

1. Untuk para pihak penjual *account game online* diharapkan lebih memperjelas spesifikasi barang yang dijual. Diharapkan lebih jujur dan detail agar pembeli merasa tertarik untuk membeli *account* tersebut.
2. Untuk para pihak pembeli diharapkan lebih teliti dalam memilih *account game online* yang akan di beli agar tidak tertipu. Karena banyaknya penjual yang menawarkan dengan harga murah hanya untuk menarik minat pembeli dan pada akhirnya pembeli tertipu setelah transfer sejumlah uang. Hendaknya pembaca khususnya para *gamer* mania lebih berhati-hati dalam bertransaksi khususnya jual beli yang terdapat dalam permainan *game online*, karena jika seseorang kurang memahami, maka dapat menjadi korban penipuan dari pihak yang kurang bertanggung jawab.
3. Untuk para pemain *game online* diharapkan dalam bermain *game* khususnya *game online* untuk tidak berlebihan sampai melupakan kewajiban yang harus dipenuhi. Bermain *game* diperbolehkan jika memang hanya sebatas sebagai sarana hiburan atau mengisi waktu luang, namun jika berlebihan juga tidak baik dan dilarang dalam agama Islam.

4. Untuk kepentingan riset fiqh muamalah, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang berhubungan dengan jual beli *account game online*, dikarenakan ruang lingkup yang diteliti masih banyak.

### C. Penutup

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis berharap, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bagi penulis sendiri. Tidak lupa penulis mohon maaf, apabila dalam penyusunan kalimat maupun bahasanya masih dijumpai banyak kekeliruan.

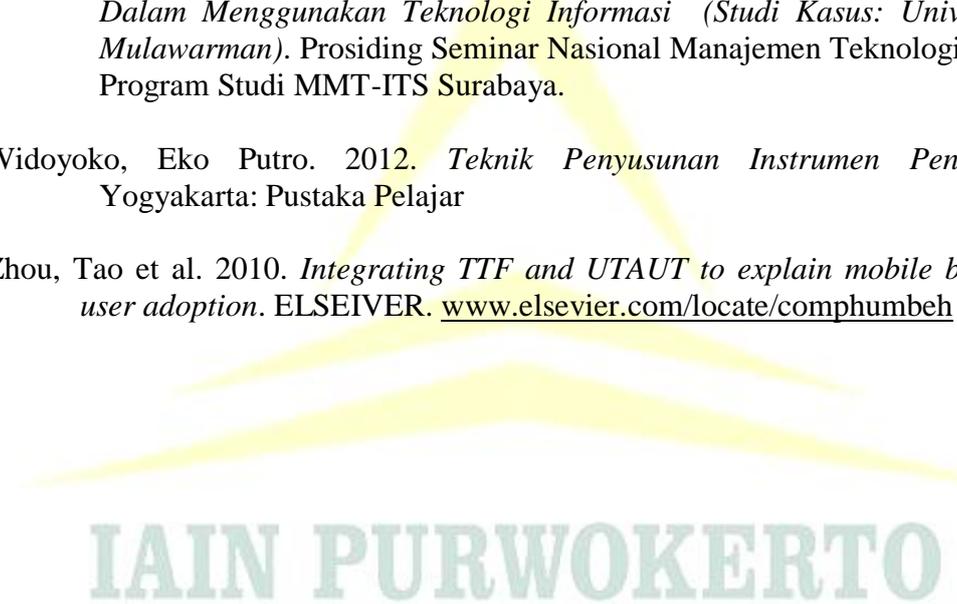
Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif guna perbaikan di masa mendatang. Mudah mudahan apa yang penulis buat ini mendapat ridha dari Allah yang maha murah. Semoga kita semua termasuk dalam golongan orang-orang yang beruntung di akhirat nanti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, serta orang tua semoga menambah pengetahuan dalam mendidik anak. *Amin ya rabbal alamin.*

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII.2016. *Hasil Survey 2016*. <https://apjii.or.id/survei2016>. Tanggal akses 17 Mei 2017.
- Azwar,S. 1986. *Reliabilitas dan Validitas: Interpretasi dan Komputasi*. Yogyakarta: Liberty.
- Bahadjai, Mohammad Fauzan. 2015. *Evaluasi Kinerja Mahasiswa Berdasarkan Teknologi Smartphone Menggunakan Metode Modified Task-Technology Fit*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia STMIK AMIKOM Yogyakarta
- D'Ambra & Wilson. 2013. *Application of the Task-Technology Fit Model to Structure and Evaluate the Adoption of E-Books by Academics*. Journal Of The American Society For Information Science And Technology, 64(1):48–64, 2013
- Ghozali, Imam.2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Edisi Keempat, Penerbit Universitas Diponegoro.
- \_\_\_\_\_.2013.*Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Goodhue, D. L., & Thompson, R.L.1995. *Task-Technology Fit and Individual Performance*.MIS Quarterly, 213-236
- Hartono, Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta:Rineka Cipta
- Irwansyah, Edi & Jurike V. Moniaga. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: deePublish
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta:ANDI
- Kurniawan, Dedik & Java Creativity. 2010. *Kupas Tuntas Bisnis & Penghasilan Online*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Ladjamudin, Bin Al-Bahra. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maanesh, Stilla. 2009. *Siap Kuliah*. Jakarta: GagasMedia

- Mirabolghasemi & Iahad.2015.*An Assessment Of Cancer Patients Performance Using*.Journal of Theoretical and Applied Information Technology 31st May 2015. Vol.75. No.3 [ISSN: 1992-8645 E-ISSN: 1817-3195 ]
- Oetomo, Budi S D. 2006. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Infomasi*. Yogyakarta:ANDI
- Ofani, Wina Hastria. 2015. *Pengaruh Karakteristik Tugas, Karakteristik Teknologi, Dan Karakteristik Individu Terhadap Task-Tecnology Fit (Survei Pada Karyawan PT. Telekomunikasi Indonesia (TELKOM) Tbk. Kandatel Jombang)*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) [ Vol. 1 No. 1 Januari 2015]
- Lestari, Wulan Indah. 2015. *Pengaruh Teknologi Sistem Informasi Keuangan Daerah Terhadap Kinerja Individual Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Moderating*. Jurnal Akuntansi dan Sistem Teknologi Informasi Vol. 11 No. 1
- Puspitasari, Novianti dkk. 2013. *Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Menggunakan Metode UTAUT dan TTF*. JNTETI [Vol. 2, No. 4, November 2013]
- Priyanto, Sugeng. *ANALISA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN MODEL TASK TECHNOLOGY FIT Studi kasus program SEMLIB di UPT Perpustakaan Undip*
- Siswanto, Victorious Aries. 2015. *Belajar Sendiri SPSS 22*. Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET.
- Sopiatin, Popi.1010. *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Bogor: Ghalih Indonesia.
- Srinadi. 2008. *Faktor-Faktor Penentu Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pelayanan Fakultas Sebagai Lembaga Pendidikan*. Jurnal Cakrawala Pendidikan Th. XXVII, No. 3.
- Sujarweni Wiratna V. 2015. *Sistem Akuntansi*, Yogyakarta : Pustaka Baru.
- Sugiyono.2007. *SPSS Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_.2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Cetakan ke-17. Bandung: Alfabeta.

- \_\_\_\_\_. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Suyono. 2015. *Analisis Regresi untuk Penelitian*. Yogyakarta: DeePublish
- Sutabri,Tata. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*.Yogyakarta:ANDI
- \_\_\_\_\_. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta :ANDI.
- Tohari. 2015. *Penerimaan Pegawai Baru Dilengkapi dengan Hasil Penelitiannya*. Yogyakarta:Deepublish
- W. DeLone and E. McLean.2003.*Information Systems Success: The Quest for the Dependent Variable*. Information Systems Research.
- Widagdo, Putut Pamilih & Susanto, Tony Dwi. 2015. *Pengaruh Kesesuaian Teknologi Pada Tugas (Task Technology Fit) Terhadap Kinerja Individu Dalam Menggunakan Teknologi Informasi (Studi Kasus: Universitas Mulawarman)*. Prosiding Seminar Nasional Manajemen Teknologi XXIII Program Studi MMT-ITS Surabaya.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zhou, Tao et al. 2010. *Integrating TTF and UTAUT to explain mobile banking user adoption*. ELSEIVER. [www.elsevier.com/locate/comphumbeh](http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh)



IAIN PURWOKERTO