

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai entitas sosial, manusia memiliki ketergantungan inheren terhadap individu lain dalam merealisasikan berbagai kebutuhan eksistensialnya, termasuk melalui aktivitas transaksi perdagangan baik untuk kepentingan privat maupun kemaslahatan kolektif. Kegiatan jual beli berfungsi sebagai instrumen vital dalam pemenuhan hajat hidup sekaligus media dalam mengupayakan sumber penghidupan yang sah secara hukum. Secara terminologis, aktivitas ini dapat didefinisikan sebagai konsensus pertukaran komoditas bernilai yang berlandaskan prinsip kerelaan mutual di antara pihak-pihak terkait sesuai dengan koridor hukum syariat. Allah SWT telah menetapkan legalitas perdagangan sebagai bentuk manifestasi kemudahan bagi hamba-Nya, mengingat kebutuhan primer manusia terhadap sandang, pangan, dan aspek lainnya bersifat kontinu dan berlangsung sepanjang haya¹. Pelaksanaan aktivitas jual beli secara inheren melibatkan proses transaksi komersial, di mana pihak penjual mendistribusikan komoditas kepada pihak pembeli melalui mekanisme pertukaran nilai yang telah disepakati secara konsensual oleh kedua belah pihak². Transaksi perniagaan merupakan manifestasi interaksi sosial yang dilakukan secara kontinu oleh individu dalam kehidupan bermasyarakat. Meskipun demikian, implementasi praktik perdagangan yang selaras dengan syariat Islam belum sepenuhnya diterapkan secara konsisten oleh seluruh umat Muslim. Fenomena ini sering kali dipicu oleh keterbatasan pemahaman atau ketidaktahuan mendalam mengenai regulasi normatif yang

¹ Zarul Arifin, 'Jual Beli Barang Bekas Melalui Bank Sampah Perspektif Hukum Ekonomi Syariah', *Teraju*, 3.01 (2021), pp. 1–11, doi:10.35961/teraju.v3i01.204.

² Muhammad Azani, Hasan Basri, and Dewi Nurjannah Nasution, 'Pelaksanaan Transaksi Akad Jual Beli Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (Khes) Kecamatan Tampan Pekanbaru', *Jurnal Gagasan Hukum*, 3.01 (2021), pp. 1–14, doi:10.31849/jgh.v3i01.7499.

telah digariskan oleh hukum Islam terkait aktivitas bisnis.³ Islam menetapkan kerangka regulasi komprehensif dalam aktivitas perniagaan yang mencakup fundamen transaksi, kriteria legalitas, rukun, serta berbagai klasifikasi perdagangan yang selaras dengan syariat. Secara esensial, prinsip dasar perdagangan dalam perspektif Islam memiliki kemiripan dengan norma umum, yakni menitikberatkan pada asas kemanfaatan bersama bagi pihak-pihak yang terlibat serta penguatan nilai kooperatif atau tolong-menolong di antara subjek hukum yang bertransaksi.⁴

Akselerasi perkembangan teknologi pada era modern telah memicu transformasi fundamental dalam pola kehidupan dan aktivitas sosial kemasyarakatan. Pemanfaatan instrumen teknologi memfasilitasi terjadinya interaksi lintas wilayah secara instan dan efisien di seluruh penjuru dunia. Lebih lanjut, berbagai aktivitas konvensional yang sebelumnya dilakukan secara manual kini telah terintegrasi melalui antarmuka digital, mencakup pula domain transaksi komersial. Selain fungsi utilitasnya, teknologi juga berperan krusial sebagai platform rekreasi dalam konteks ini, fenomena *game online* muncul sebagai salah satu bentuk hiburan yang mendapatkan atensi signifikan dari beragam lapisan demografis saat ini.⁵

Game online didefinisikan sebagai aktivitas rekreasional berbasis perangkat komputasi atau telepon pintar yang memerlukan koneksi internet, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar-pengguna secara sinkron meski berada di lokasi geografis yang berbeda. Saat ini, fenomena permainan tersebut telah bertransformasi menjadi sarana hiburan yang digemari oleh lintas generasi, mencakup segmen usia anak-anak hingga dewasa, termasuk di kalangan populasi mahasiswa. *Mobile Legends* merupakan salah satu representasi permainan bergenre *Multiplayer Online*

³ Siswadi Siswadi and Wilda Ainun Najihah, 'Jual Beli Yang Dilarang (Fasid/Bathil) Dalam Pandangan Hukum Islam', *Opportunity Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1.2 (2023), pp. 85–94, doi:10.55352/opportunity.v1i2.787.

⁴ Burhanuddin Robbani, 'Kajian Tentang Konsep Jual Beli Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9.2 (2023), p. 2047, doi:10.29040/jiei.v9i2.8236.

⁵ Indra Irwansyah, 'Hukum Jual Beli Akun Game Online Perspektif Hukum Ekonomi Islam', *Ilmu Hukum*, 1.4 (2024), pp. 75–81.

Battle Arena (MOBA) yang memiliki tingkat popularitas tinggi serta basis penggemar yang masif di wilayah Asia Tenggara. Dikembangkan oleh perusahaan *Moonton* yang berpusat di Shanghai, Tiongkok, gim ini pertama kali diperkenalkan secara resmi pada tahun 2016⁶. *Game online* ini sedang berkembang pesat bahkan mempunyai jutaan pemain didunia yang dimainkan pada android dan IOS. Data pada platform distribusi aplikasi Play Store mengonfirmasi fenomena tersebut, dengan akumulasi unduhan yang tercatat melampaui ambang batas 100 juta pada Maret 2018. Sekarang sudah lebih dari 500 juta pengguna diseluruh dunia⁷. Menurut data Kompasiana, jumlah pemain *Mobile legends* di Indonesia mencapai 43,23 juta orang pada Februari 2024 dan 52 persen pemain berasal dari pulau Jawa⁸. Dalam *game Mobile legends*, terdiri dari dua tim yang setiap tim diisi oleh 5 pemain. Setiap pemain ini mempunyai peran (*role*) yang berbeda-beda, seperti *jungler*, *roam*, *midlaner*, *goldlaner*, dan *explaner*. Untuk saat ini, *Mobile legends* tidak hanya sekedar *game* saja, melainkan sudah menjadi cabang olahraga atau bisa juga dikatakan *E-sport*. Dalam beberapa tahun terakhir, *E-sport* dianggap memiliki prospek yang menjanjikan karena semakin banyak kompetisi besar seperti MPL, Piala Presiden, MSC, *Sea Games*, dan *M-Series* (kompetisi besar yang diikuti oleh beberapa negara diseluruh dunia). Munculnya para pemain profesional *game Mobile legends* yang menghasilkan uang membuat banyak kaum muda Indonesia tertarik untuk bermain *game* tersebut.

Permainan ini tidak sekedar berfungsi sebagai media hiburan, melainkan telah bertransformasi menjadi sektor bisnis yang prospektif

⁶ M. Ichsan Nawawi and others, 'Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar', *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3.1 (2021), pp. 46–54, doi:10.35905/almaarief.v3i1.2039.

⁷ I Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, and Lutfi Fanani, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang !)', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3.3 (2019), pp. 2558–66 <<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>>.

⁸ Ilham Dyas Andika, 'Rata-Rata Pemain Mobile Legend Tahun 2023 Tembus Di Angka 79,2 Juta Per Bulan!', *Kompasiana*, 2023 <<https://www.kompasiana.com>>.

akibat nilai ekonomi yang terkandung di dalamnya⁹. Secara terminologis, aktivitas perniagaan didefinisikan sebagai proses pengalihan hak kepemilikan atas suatu aset melalui skema pertukaran yang disepakati oleh kedua belah pihak.¹⁰. Penafsiran ini didasarkan pada Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 275 juga menjelaskan tentang jual beli, yaitu:

Artinya: “Orang-orang yang memakan (bertransaksi dengan) riba tidak dapat berdiri, kecuali seperti orang yang berdiri sempoyongan karena kesurupan setan. Demikian itu terjadi karena mereka berkata bahwa jual beli itu sama dengan riba. Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Siapa pun yang telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu dia berhenti sehingga apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Siapa yang mengulangi (transaksi riba), mereka itulah penghuni neraka. Mereka kekal di dalamnya.” (Q.S. Al-Baqarah :275)¹¹.

⁹ Ermawati, Nadiyah Rahmani, and Nurdin, 'Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu)', *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 3.1 (2021), pp. 1–20, doi:10.24239/jiebi.v3i1.50.1-20.

¹¹ 'Al Qur'an Surat Al Baqarah Ayat 275', *Kementrian Agama Republik Indonesia*, 2025 <<https://quran.kemenag.go.id>>.

dapat dijual hingga jutaan rupiah, sementara akun dengan konten yang lebih sedikit dijual dengan harga yang lebih rendah. Berikut adalah macam-macam harga akun *game Mobile Legends* yang bersumber dari salah satu akun *Instagram*, yaitu @makjubel_silver dan @makjubel_glory:

Gambar 1.1

Harga Akun Game *Mobile Legends*



(Sumber : @makjubel_glory)

Gambar 1.2

Harga Akun Game *Mobile Legends*



(Sumber : @makjubel_glory)

Gambar 1.3

Harga Akun Game *Mobile Legends*



(Sumber : @makjubel_glory)

Gambar 1.4

Harga Akun Game *Mobile Legends*



(Sumber : @makjubel_glory)

Jual beli akun *game online* memiliki probabilitas tinggi dalam memicu kerugian material bagi pihak pembeli, khususnya melalui skema penipuan yang menyasar individu dengan literasi digital atau pengalaman belanja daring yang terbatas. Secara yuridis, efektivitas perlindungan hukum serta jaminan keamanan sebagaimana diamanatkan oleh Pasal 26 ayat 2 Undang-Undang ITE sulit diimplementasikan dalam konteks ini karena dua faktor penghambat utama. Pertama, penggunaan identitas fiktif oleh penjual sering kali menjadi sarana untuk mengaburkan data diri yang sebenarnya. Kedua, terdapat risiko eksploitasi pascatransaksi di mana penjual melakukan pemulihan akses secara ilegal, mengubah kredensial keamanan, serta memutus seluruh jalur komunikasi secara permanen setelah dana diterima guna menihilkan kemampuan pembeli untuk melakukan tuntutan kembali.¹² Maka dari itu, dalam praktik jual beli tersebut disarankan untuk menggunakan jasa rekber yang terverifikasi agar tidak terjadi kecurangan didalam transaksi jual beli tersebut. Rekber adalah pihak ketiga yang menjadi perantara dalam proses transaksi tersebut.

Di kalangan mahasiswa, khususnya di Universitas Trunojoyo Madura ini cukup banyak yang melakukan transaksi jual beli akun *game mobile legends*. Jual beli tersebut dilakukan dengan menggunakan *platform* sosial media seperti *Instagram*, *Telegram*, *Facebook*, dan juga *Whatsapp* atau bisa juga dikatakan secara *online*. Terdapat beberapa alasan dari pembeli kenapa mereka mau membeli akun *game* tersebut, antara lain beberapa akun yang dijual dengan harga murah dengan kualitas yang bagus, bisa juga digunakan untuk mendaftar atau biasa disebut *trial* kedalam salah satu tim *E-sport* yang sudah memiliki nama yang besar, dan bisa juga untuk diperjualbelikan kembali dengan harga yang lebih mahal lagi. Namun, muncul pertanyaan mengenai sejauh mana praktik jual beli akun *game* tersebut sejalan dengan perspektif ekonomi syariah.

¹² Dawwir Rif'ah, 'Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8.1 (2022), p. 825, doi:10.29040/jiei.v8i1.4265.

Larangan gharar dalam transaksi ekonomi dijelaskan dalam beberapa hadist Nabis Muhammad SAW. Salah satu hadist yang sering dijadikan rujukan adalah, hadist yang di riwayatkannya Muslim

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

Artinya: “Nabi melarang jual beli yang mengandung gaharar” (HR. Muslim).

Gaharar dalam hadist ini merujuk pada segala bentuk transaksi yang memiliki elemen ketidakpastian atau penipuan, di mana salah satu pihak tidak sepenuhnya memahami atau mendapatkan kepastian tentang objek transaksi. Larangan gharar meliputi aspek ketidakpastian tentang kualitas barang, jumlah, atau eksistensi barang yang dijual, yang berpotensi merugikan salah satu pihak¹³.

Studi mengenai model jual beli akun *game online* sudah banyak dilakukan, namun permasalahan yang sering muncul yaitu masih minimnya yang mengkaitkan model jual beli tersebut dengan prinsip jual beli dalam perspektif ekonomi syariah. Padahal, pemahaman dan penerapan ekonomi syariah dalam praktik jual beli dapat memberikan diferensiasi dan keberkahan bagi pelaku, serta menciptakan ekoistem yang berkeadilan dan berkelanjutan.

Beberapa peneliti sebelumnya telah membahas model jual beli akun *gane* ditinjau dari perspektif ekonomi syariah. Misalnya, peneliti oleh Nazar (2022) membahas praktik akad jual beli akun *Mobile Legends* di Lampung Tengah dengan menyimpulkan bahwa akad memenuhi rukun transaksi syariah, walau ada indikasi gharar (ketidakjelasan) dalam objek akad, penelitian Dimas (2024) menemukan praktik tidak transparan, seperti penipu meninggalkan akad setelah mentrasfer akun, menabrak prinsip akhlak dan tanggung jawab islam, Agus Rohmat Hidayat (2020) menyatakan bahwa jual beli akun *game* secara umum sah menurut fiqih,

¹³ Nur Ishak Muhammad and Rafi Siregar Muhammad, ‘Tafsir Hadist Tentang Transaksi Online Dalam Ekonomi Syariah: Studi Larangan Gharar Di Era Digital’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah*, 6 (2025), pp. 1231–42.

namun tetap harus dievaluasi aspek gharar, nilai unik akun, dan murabahah. Urgensi penelitian terkait mekanisme transaksi akun *Mobile Legends* terletak pada upaya evaluasi untuk menentukan apakah aktivitas tersebut bersifat *profit oriented* semata atau telah mengadopsi pilar-pilar ekonomi syariah. Penilaian ini melibatkan analisis mendalam terhadap integrasi prinsip ketuhanan, kerelaan antarpihak, kemaslahatan, keadilan, serta nilai kejujuran. Lebih lanjut, aspek kebebasan bertindak, dimensi etika, dan validitas hukum (*sahih*) turut menjadi indikator fundamental dalam menakar kesesuaian model bisnis tersebut dengan kaidah *syar'i*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian secara mendalam dalam mengangkat judul **“Analisis Model Jual Beli Akun Game Mobile Legends: Bang Bang ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Objek transaksi berupa akun digital (akun *game*) menimbulkan pertanyaan mengenai keabsahan dan kehalalannya sebagai barang yang diperjualbelikan dalam syariat Islam.
2. Proses jual beli rawan terjadi gharar (ketidakjelasan), seperti tidak adanya kontrak tertulis atau kesepakatan resmi yang mengikat kedua belah pihak.
3. Tidak adanya mekanisme perlindungan konsumen syariah dalam transaksi tersebut, sehingga salah satu pihak dapat dirugikan.
4. Kurangnya literasi pelaku transaksi terhadap akad jual beli yang sesuai dengan prinsip-prinsip Ekonomi Syariah.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka diperlu dilakukan pembatasan masalah ini, agar penelitian dapat lebih terfokus dan terarah, sehingga hasil yang akan diperoleh akan lebih spesifik dan mendalam.

1. Objek yang diteliti terbatas pada model atau praktik jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang* yang dilakukan secara daring (*online*).
2. Fokus analisis adalah pada kesesuaian model jual beli tersebut dengan prinsip-prinsip ekonomi syariah, terutama terkait aspek akad, kepemilikan, gharar, maysir, dan keadilan dalam transaksi.
3. Tidak membahas aspek hukum positif secara mendalam, kecuali yang bersinggungan langsung dengan prinsip syariah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme penjualan dan pembelian akun *game Mobile Legends: Bang Bang* yang terjadi di masyarakat?
2. Apakah model jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang* tersebut sudah sesuai dengan rukun dan syarat jual beli dalam ekonomi syariah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana model jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang* yang terjadi di Masyarakat.
2. Untuk menganalisis apakah model jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang* tersebut sudah sesuai dengan rukun dan syarat jual beli dalam ekonomi syariah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan sehingga dapat menjadi bahan referensi dikemudian hari bagi pembaca, terutama dalam bidang ekonomi syariah dalam hal implementasi analisis model jual beli akun *game Mobile Legend* dalam perspektif ekonomi syariah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pembaca

Memberikan informasi tambahan tentang model jual beli akun *game Mobile Legends* menurut perspektif ekonomi syariah.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diproyeksikan untuk memperluas cakrawala intelektual serta memperkaya khazanah keilmuan dan kompetensi metodologis peneliti dalam ranah riset ilmiah. Di samping itu, penyusunan skripsi ini merupakan bentuk pemenuhan kualifikasi akademis yang dipersyaratkan dalam rangka pemerolehan gelar sarjana.

c. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi untuk kedepannya, sehingga dapat menambah wawasan dalam penerapan ataupun pengembangan teori-teori yang sebelumnya telah ada.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan pada masyarakat mengenai model jual beli akun *game Mobile Legends* dalam perspektif ekonomi syariah.

G. Kajian Pustaka

Tinjauan literatur yang komprehensif memungkinkan dilakukannya komparasi antara penelitian saat ini dengan temuan-temuan terdahulu guna memperkaya substansi materi yang dikaji melalui integrasi referensi yang relevan. Inklusi terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu dimaksudkan untuk memperlebar dimensi serta mendalami pemahaman konseptual dalam penelitian yang tengah berjalan ini. Diantaranya yaitu:

Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
Ermawati, Nadiah Rahmani, Nurdin (2021)	Analisis Transaksi Jual Beli <i>Account Game Online Mobile Legends</i> Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada <i>Mobile Legends Community Hero</i> di Palu)	Kualitatif dengan observasi langsung dan wawancara	Penelitian ini mengidentifikasi berbagai aspek dalam transaksi jual beli akun game <i>Mobile Legends</i> dari sudut pandang ekonomi Islam. Melalui observasi dan wawancara langsung dengan komunitas game di Palu, ditemukan bahwa transaksi ini seringkali melibatkan elemen yang tidak sesuai dengan prinsip syariah, seperti ketidakpastian dan potensi penipuan.	Penelitian terdahulu berfokus pada komunitas <i>game</i> di Palu, sedangkan penelitian ini mengambil studi kasus pada mahasiswa yang berada di Universitas Trunodjoyo Madura

Muhammad Abdul Aziz (2022)	Tinjauan <i>Maqashid Syariah</i> Pada Jual Beli <i>Diamond Game Online Mobile Legend</i> Studi Kasus di Desa Karangdoro Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi	Kualitatif deskriptif	Penelitian ini mengevaluasi transaksi jual beli diamond game Mobile Legends dari perspektif maqashid syariah (tujuan-tujuan syariah). Hasilnya menunjukkan bahwa praktik ini berpotensi melanggar prinsip maqashid syariah jika tidak memperhatikan aspek keadilan, manfaat, dan kemaslahatan. Beberapa transaksi mungkin menimbulkan kerugian atau ketidakpastian yang bertentangan dengan prinsip syariah.	Objek penelitian terdahulu adalah jual beli <i>diamond</i> , sedangkan penelitian ini fokus pada jual beli akun <i>game</i> . Selain itu, perspektif yang digunakan berbeda antara <i>maqashid syariah</i> dengan prinsip-prinsip ekonomi syariah
Agus Rohmat Hidayat (2020)	Tinjauan Ekonomi Islam terhadap Jual Beli <i>Online</i>	Kualitatif lapangan	Penelitian ini menganalisis jual beli akun Mobile Legends dari	Penelitian terdahulu menggunakan tinjauan <i>fiqh</i>

	<i>Account Game Mobile Legends: Bang Bang</i> dalam Tinjauan <i>Fiqh Muamalah</i>		perspektif <i>fiqh</i> muamalah (hukum ekonomi Islam). Ditemukan bahwa beberapa aspek transaksi tersebut sesuai dengan prinsip <i>fiqh</i> , namun terdapat masalah pada unsur ketidakpastian (<i>gharar</i>) dan potensi penipuan yang perlu diatasi untuk memenuhi syarat-syarat syariah.	<i>muamalah</i> secara umum, sementara penelitian ini lebih spesifik menganalisis model dan mekanisme transaksi berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi syariah
Muhammad Zainudin, Raha Bahari, Taufiq Hidayat Nizar (2022)	Akad Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legends</i> dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Kampung Kotagajah Lampung Tengah)	Penelitian lapangan (<i>field research</i>)	Penelitian ini membahas akad jual beli akun <i>Mobile Legends</i> dengan pendekatan hukum ekonomi syariah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun akad jual beli ini dapat dianggap sah dalam konteks hukum syariah,	Lokasi penelitian terdahulu berada dilingkungan desa/kampung, sedangkan penelitian ini dilakukan dilingkungan akademis/kampus. Fokusnya juga lebih menekankan pada analisis model jual beli

			terdapat beberapa kendala yang harus diperhatikan, seperti transparansi dalam transaksi dan risiko ketidakpastian yang perlu diatasi untuk memastikan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip syariah.	dikalangan mahasiswa
--	--	--	---	----------------------

H. Sistematika Pembahasan

Penyusunan sistematika pembahasan dimaksudkan untuk menyajikan deskripsi komprehensif mengenai kerangka penelitian yang ditempuh. Hal ini dilakukan guna menjamin koherensi serta keterkaitan yang logis antarbagian dalam naskah secara berkesinambungan. Secara struktural, studi ini diorganisasikan ke dalam lima bab utama dengan rincian pemaparan sebagai berikut:

- 1. BAB I (Pendahuluan):** Bagian pendahuluan dalam skripsi ini menyajikan uraian komprehensif yang mencakup latar belakang, identifikasi serta batasan masalah, perumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, tinjauan literatur, hingga struktur pembahasan secara sistematis.
- 2. BAB II (Landasan Teori):** Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori dan konsep yang akan digunakan dalam penelitian, yang bertujuan sebagai landasan pembahasan dan pemecah masalah yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

3. **BAB III (Metode Penelitian):** Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan oleh penulis, bahan dalam penyusunan skripsi yang terdiri dari jenis penelitian. Lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. **BAB IV (Hasil & Pembahasan):** Pada bab ini membahas secara umum Gambaran objek penelitian, jawaban dari rumusan masalah, dan hasil penelitian.
5. **BAB V (Penutupan):** Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan akhir dengan saran-saran penulis.