

Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Akun Jual Beli Tabo.Store)

Atalla Hafidz Saputra^{1*}, Sumadi², Iin Emy Prastiwi³

^{1,2,3} Fakultas Ekonomi Bisnis, Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia

*Email correspondence: atallahafidz12@gmail.com

Abstract

This thesis aims to review Islamic economic law on the practice of buying and selling Mobile Legends online game accounts. In the digital era, online games have become an important part of many people's daily lives. Mobile Legends is one of the popular online games among gamers. However, the practice of buying and selling game accounts is also growing and raises questions regarding legal aspects and legitimacy in the perspective of Islamic economic law. This study uses a qualitative descriptive analysis method to analyze the phenomenon of buying and selling Mobile Legends game accounts from the perspective of Islamic economic law. The data and information used in this research were obtained through a literature study, with reference to sources of Islamic law such as the Al-Qur'an, Hadith, as well as the opinions of related Islamic scholars and economic experts. The results of the study show that the practice of buying and selling Mobile Legends online game accounts involves transferring account ownership from one individual to another in exchange for material goods. In the context of Islamic economic law, there are several issues that need attention, including the problem of usury, gharar (uncertainty), and the prohibition of selling goods that are not owned.

Keywords: Islamic Economic Law, Buying and Selling, Online Game Accounts, Mobile Legends, Riba, Gharar, Haram.

Citation suggestions: Saputra, A. H., Sumadi., & Prastiwi, I. E. (2023). Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Akun Jual Beli Tabo.Store). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam dan General*, 2(01), 83-88. doi: -

DOI: -

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia adalah makhluk sosial yang pada hakikatnya tidak dapat hidup sendiri. Ini karena manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Hal ini mencakup banyak bidang, salah satunya adalah ekonomi, di mana manusia selalu bertukar barang untuk menghasilkan uang, salah satunya adalah jual beli. Karena peran penting yang dimainkan oleh manusia dalam kehidupan nasional, manusia adalah salah satu aktor utama dalam Al-Qur'an (Kurniawan, 2018).

Perdagangan adalah jual beli dengan tujuan untuk mencari keuntungan (laba). Jual beli barang merupakan transaksi paling kuat dalam dunia perniagaan (bisnis) bahkan secara umum adalah bagian terpenting dalam aktivitas usaha. Asal dari jual beli adalah disyariatkan, namun di antara bentuk jual beli ada juga yang diharamkan dan ada juga yang diperselisihkan hukumnya. Oleh sebab itu, menjadi suatu kewajiban bagi kita sebagai umat muslim untuk mengenal hal-hal yang menentukan sahnya usaha jual beli tersebut, dan mengenal mana yang halal dan mana yang haram dari kegiatan itu (Abdullah, 2015).

Pada dasarnya hukum Islam secara khusus mensyaratkan objek yang dapat diperjualbelikan diantaranya adalah, barang tersebut harus berwujud, maka barang tersebut harus mempunyai kegunaan (Susiawati, 2017).

Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli game online ini sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Dalam hukum Islam, akad jual beli adalah pertukaran barang atau barang berharga secara sukarela antara dua pihak, dimana satu orang menjual barang tersebut dan pihak lain menerimanya sesuai dengan syarat-syarat yang dibenarkan dan disepakati dalam akad atau syara' (Suhendi, 2014).

Menurut Hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan antara dua belah pihak atau lebih

untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang ditentukan oleh Hukum Islam. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu: penjual, pembeli, *shighat* (ijab dan qobul), dan benda atau barang yang diperjual belikan (Aziz, 2014).

Dalam jual beli game online ini, yang diperjual belikan tidaklah berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah id dan password dari game tersebut, dan akun game online ini bukan milik pribadi pihak penjual yang bisa saja hilang sewaktu-waktu apabila pihak perusahaan penyedia game memblokir game tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan atas keabsahannya dikalangan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam.

Banyak sudut pandang yang berbeda satu sama lain dalam komunitas agama yang hadir dalam kesepakatan untuk mendapatkan akun *Mobile Legends* ini, dan beberapa orang yang mengatakan itu tidak benar. Temuan ini didukung oleh beberapa unsur, antara lain pembeli tidak diberi tahu tentang objek penjualan pada saat transaksi. Ini bisa berupa penipuan, akun *Mobile Legends* palsu yang terang-terangan, dan item yang diklaim dijual tetapi sebenarnya tidak ada. Selain itu, *Moonton* bukanlah satu-satunya individu yang mengakses server game dalam kapasitas yang tidak sah, menurut profil pemain *Mobile Legends* lainnya. Hal ini menimbulkan resiko jika *Mobile Legends* pernah disuspend atau di banned karena akun yang bersangkutan bermasalah.

Hal ini didasarkan pada beberapa faktor, antara lain tidak terungkapnya item jual beli pada saat transaksi, yang dapat membuka pintu gharar bahkan penipuan, dan dalam kasus akun game virtual untuk *Mobile Legends* atau benda tak berwujud yang memicu perdebatan tentang apakah mereka harus dikategorikan sebagai tujuan beli dan jual. Selain itu, beberapa orang percaya bahwa akun game *Mobile Legends* sebenarnya adalah milik *Moonton*, perusahaan yang membuat game tersebut, dan pengguna telah memberikan izin untuk menggunakannya. Kemungkinan suatu saat nanti game *Mobile Legends* akan dihapus atau terkena banned karena adanya masalah pada akun game tersebut menimbulkan beberapa keraguan. Ada dua opsi jika yang diperjualbelikan adalah akun game *Mobile Legends*. Jika seseorang benar-benar membutuhkannya, yang pertama sangat membantu. Bermainlah dengan lebih terjamin. Namun, jika konsumen hanya ingin terlihat baik demi kepuasan, ia akan kehilangan kegunaannya dan menjadi tidak.dibutuhkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang penulis lakukan adalah field research atau penelitian lapangan yaitu jenis penelitian yang berfokus pada mengumpulkan data dari interaksi antara penulis dan penjual dan pembeli akun game online *Mobile Legends*. Selain itu, metode penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yang mengutamakan pengumpulan data berdasarkan frasa (Yusuf, 2014) dan contoh proses transaksi yang dilakukan oleh pemain yang menjual akun game online *Mobile Legends*.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi lapangan objektif, sehingga peneliti perlu menghabiskan waktu yang cukup lama di lapangan (Arifin, 2014). Penelitian ini meneliti sesuatu yang berkembang secara alami tanpa diubah oleh peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legends* pada *Tabo.Store*

Dalam tinjauan hukum ekonomi Islam terhadap mekanisme transaksi jual beli akun game online *Mobile Legends* pada *Tabo.Store*.Jubel, ditemukan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam perspektif syariah. Mekanisme transaksi tersebut melibatkan beberapa langkah, antara lain:

- a. Pendaftaran Akun: Pada *Tabo.Store*, para penjual akun game *Mobile Legends* harus mendaftarkan akun yang akan dijual. Dalam hal ini, aspek keabsahan kepemilikan dan kejelasan status hukum akun tersebut perlu diperhatikan. Para penjual harus memastikan bahwa mereka memiliki hak kepemilikan yang sah atas akun yang akan dijual.
- b. Penawaran dan Negosiasi: Setelah pendaftaran akun, para penjual dapat menawarkan akun game *Mobile Legends* mereka kepada calon pembeli. Transaksi jual beli biasanya melibatkan proses negosiasi harga antara penjual dan pembeli. Dalam konteks ini, penting untuk memastikan bahwa harga yang disepakati adalah wajar

dan tidak melibatkan unsur penipuan atau ketidakadilan.

- c. Pembayaran dan Transfer Akun: Setelah harga disepakati, pembeli melakukan pembayaran kepada penjual. Setelah pembayaran diterima, penjual mentransfer akun game Mobile Legends kepada pembeli. Dalam hal ini, penting untuk memastikan bahwa pembayaran dan transfer akun dilakukan secara sah dan sesuai dengan ketentuan syariah.

Dalam deskripsi ini terdapat syarat yang sudah terpenuhi dalam jual beli, penjual dan pembeli menyetujui harga jual dengan nilai yang jelas selain itu, meskipun pembayaran menggunakan kartu kredit, nilai tukar barang dapat diberikan pada saat transaksi (Rohmaniyah, 2019).

3.1.2. Kesesuaian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends pada Tabo.Store dengan Pandangan Hukum Ekonomi Islam

Dalam pandangan hukum ekonomi Islam, terdapat beberapa perspektif yang relevan terkait kesesuaian jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- a. Kepemilikan dan Perjanjian: Praktik jual beli akun game Mobile Legends pada Tabo.Store harus memastikan bahwa penjual memiliki hak kepemilikan yang sah atas akun yang akan dijual. Selain itu, perjanjian jual beli harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang diakui dalam hukum ekonomi Islam, seperti kejelasan, keadilan, dan saling meridhai.
- b. Ketidakpastian dan Gharar: Aspek ketidakpastian (gharar) dalam jual beli akun game Mobile Legends perlu diperhatikan. Para pihak harus memastikan bahwa informasi yang diberikan tentang akun tersebut lengkap, jelas, dan tidak menimbulkan keraguan atau ketidakpastian yang berlebihan.
- c. Perjudian dan Riba: Praktik jual beli akun game Mobile Legends pada Tabo.Store.Jubel harus menghindari unsur perjudian (maysir) dan riba. Transaksi harus dilakukan secara adil, tanpa ada unsur spekulasi berlebihan yang dapat dianggap sebagai perjudian, serta tidak melibatkan bunga atau tambahan yang bertentangan dengan prinsip riba.

Menurut Ulama Sheikh Abdullah bin Bayyah: Beliau menyatakan bahwa jual beli game online adalah boleh asalkan game tersebut tidak mengandung unsur-unsur haram dan tidak melibatkan penipuan. Selain itu, transaksi harus dilakukan dengan kesepakatan kedua belah pihak dan harga yang disepakati harus wajar.

Menurut Ulama Sheikh Yusuf al-Qaradawi, Beliau menyatakan bahwa jual beli game online adalah boleh asalkan game tersebut tidak mengandung unsur-unsur yang dilarang dalam Islam, seperti perjudian, konten pornografi, atau kekerasan yang berlebihan. Selain itu, harga dan kesepakatan antara penjual dan pembeli harus jelas dan transparan. (Ariyadi, 2018).

Dalam kasus ini, transaksi jual beli yang berkaitan dengan game online dianggap sah dan diperbolehkan karena telah memenuhi syarat-syarat berikut: adanya penjual dan pembeli yang sama-sama tidak gila, berdasarkan kerelaan tanpa paksaan, dan memenuhi syarat-syarat lainnya, Jika game tersebut mengandung unsur-unsur yang melanggar hukum Islam, maka jual beli tersebut menjadi tidak diperbolehkan (Ghazaly, 2016).

3.1.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Praktik Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends pada Tabo.Store

Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi praktik jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store.Jubel. Beberapa faktor yang signifikan antara lain:

- a. Kebutuhan Pengguna: Adanya permintaan yang tinggi dari pengguna yang ingin memiliki akun game Mobile Legends dengan tingkat kemajuan atau item yang diinginkan, menjadi salah satu faktor utama dalam mendorong praktik jual beli akun game.
- b. Kepercayaan dan Reputasi: Kepercayaan dan reputasi Tabo.Store.Jubel sebagai platform jual beli akun game Mobile Legends memiliki pengaruh yang signifikan. Reputasi yang baik dan sistem keamanan yang terpercaya dapat menarik minat para pembeli dan penjual.
- c. Peraturan dan Regulasi: Faktor peraturan dan regulasi yang ada di dalam platform Tabo.Store.Jubel juga mempengaruhi praktik jual beli akun game. Adanya kebijakan dan mekanisme yang mengatur transaksi dan perlindungan hak-hak pengguna dapat memengaruhi keputusan para pemain untuk terlibat dalam jual beli akun game tersebut.

Faktor-faktor di atas dapat berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam praktik jual beli akun game online Mobile Legends. Penting untuk memahami faktor-faktor ini untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang praktik jual beli akun game online Mobile Legends.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends pada Tabo.Store dan Kesesuaiannya dengan Hukum Ekonomi Islam.

Mekanisme transaksi jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store perlu dievaluasi dalam konteks hukum ekonomi Islam. Dalam Islam, terdapat prinsip-prinsip yang harus dipatuhi dalam setiap transaksi, seperti keadilan, saling meridhai, kejelasan, dan keabsahan kepemilikan.

- a. Keadilan: Transaksi jual beli akun game Mobile Legends harus dilakukan secara adil antara penjual dan pembeli. Harga yang disepakati harus wajar dan tidak melibatkan eksploitasi satu pihak terhadap pihak lainnya. Tabo.Store harus memastikan bahwa tidak ada kesenjangan yang signifikan antara harga penjualan dan nilai riil dari akun yang ditawarkan.
- b. Saling Meridhai: Transaksi jual beli akun game Mobile Legends pada Tabo.Store harus dilakukan dengan kesepakatan dan persetujuan bersama antara penjual dan pembeli. Kedua belah pihak harus meridhai dan menerima syarat-syarat yang telah disepakati, termasuk harga, kondisi akun, dan metode pembayaran.
- c. Kejelasan: Tabo.Store harus menyediakan informasi yang jelas dan komprehensif mengenai akun yang akan dijual. Penjual harus memberikan informasi yang akurat dan tidak menyesatkan tentang kemajuan, level, item, atau aspek lain dari akun tersebut. Pembeli juga harus diberikan akses penuh terhadap informasi tersebut agar dapat membuat keputusan yang tepat.
- d. Keabsahan Kepemilikan: Penjual di Tabo.Store.Jubel harus dapat membuktikan bahwa mereka memiliki hak kepemilikan yang sah atas akun yang ditawarkan. Hal ini perlu diperhatikan agar transaksi tidak melibatkan barang yang didapatkan secara tidak sah, seperti akun yang diperoleh melalui hacking atau pelanggaran aturan game.

3.2.2. Kesesuaian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends pada Tabo.Store dengan Pandangan Hukum Ekonomi Islam.

Adapun pengertian jual beli secara hukum islam adalah akad antara penjual (al-Ba'i) dan pembeli (al-Musyteri) yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan objek yang dipertukarkan barang (mabi'/mutsman) dan harga (tsaman) (MUI, 2017). Dengan kata lain secara bahasa jual beli (al-Ba'i) secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti (Azzam 2014).

Pandangan hukum ekonomi Islam terhadap jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store perlu diperhatikan untuk mengevaluasi kepatuhannya terhadap prinsip-prinsip syariah yang berlaku. Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

- a. Gharar dan Ketidakpastian: Dalam transaksi jual beli akun game Mobile Legends, ketidakpastian (gharar) dapat menjadi masalah jika informasi yang disediakan tidak cukup jelas dan akurat. Tabo.Store perlu memastikan bahwa semua informasi yang diberikan kepada pembeli mengenai akun yang ditawarkan adalah lengkap dan tidak menimbulkan keraguan.
- b. Perjudian (Maysir): Jual beli akun game Mobile Legends pada Tabo.Store harus dihindari agar tidak melibatkan unsur perjudian. Praktik yang bersifat spekulatif atau berisiko tinggi, di mana keuntungan didasarkan pada hasil kebetulan atau keberuntungan semata, harus dihindari dalam transaksi tersebut.
- c. Riba: Transaksi jual beli akun game Mobile Legends pada Tabo.Store harus terhindar dari unsur riba. Hal ini berarti tidak boleh ada tambahan bunga atau keuntungan yang diperoleh dari pemberian pinjaman atau penundaan pembayaran.

3.2.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Praktik Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends pada Tabo.Store

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi praktik jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store, antara lain:

- a. Kebutuhan Pengguna: Tingginya permintaan dari pengguna yang ingin memiliki akun game Mobile Legends dengan tingkat kemajuan atau item yang diinginkan menjadi faktor penting dalam mendorong praktik jual

beli akun game. Permintaan ini bisa dipengaruhi oleh faktor status sosial, prestise, atau keinginan untuk mencapai kemajuan dalam permainan.

- b. Kepercayaan dan Reputasi: Kepercayaan dan reputasi Tabo.Store sebagai platform jual beli akun game Mobile Legends memainkan peran penting dalam menarik minat pembeli dan penjual. Kredibilitas, keamanan, dan kejujuran platform dapat mempengaruhi keputusan para pemain untuk terlibat dalam jual beli akun game.
- c. Peraturan dan Regulasi: Kebijakan dan regulasi yang ada di dalam platform Tabo.Store juga memengaruhi praktik jual beli akun game Mobile Legends. Adanya kebijakan yang mengatur transaksi dan perlindungan hak-hak pengguna dapat memberikan rasa aman dan kepastian bagi para pembeli dan penjual.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari awal sampai akhir, uraian mengenai Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* pada *platform* Tabo.Store. Maka pada bab ini dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil penelitian, mekanisme transaksi jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store dapat diselidiki dari perspektif hukum ekonomi Islam. Namun, terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan agar sesuai dengan pandangan hukum ekonomi Islam.
- b. Dalam pandangan Hukum Ekonomi Islam, jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store harus menghindari unsur perjudian (*maysir*) atau riba. Praktik yang bersifat spekulatif atau melibatkan tambahan bunga harus dihindari agar tetap sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam.
- c. Beberapa faktor mempengaruhi praktik jual beli akun game online Mobile Legends pada Tabo.Store, termasuk kebutuhan pengguna, kepercayaan dan reputasi platform, serta peraturan dan regulasi yang ada. Faktor-faktor ini harus dipertimbangkan dalam pengembangan kebijakan dan operasional Tabo.Store. Jubel untuk memastikan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip ekonomi Islam dan memberikan perlindungan kepada pengguna.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas Rahmat dan Hidayah-nya jualah maka penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Seiring dengan selesainya jurnal ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Bapak Dr. Sumadi, SE, MSI selaku pembimbing I dan Ibu Iin Emy Prastiwi, SE.Sy., ME selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini dan membuat jurnal ini menjadi mungkin terwujud. Peneliti ucapkan terima kasih kepada Ehza Nur Huda selaku Admin Tabo.Store yang telah memberikan akses dan dukungan dalam penelitian ini. Kerjasama yang baik antara peneliti dan pihak platform menjadi faktor penting dalam mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang praktik jual beli akun game dalam konteks hukum ekonomi Islam.

Tak lupa, terima kasih kepada para responden dan pihak terkait yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Kontribusi dan tanggapan kalian memberikan wawasan berharga untuk pemahaman kami terhadap fenomena jual beli akun game online Mobile Legends.

Terima kasih juga kepada lembaga atau institusi yang telah memberikan dukungan dan sumber daya dalam pelaksanaan penelitian ini. Akhir kata, kami berharap bahwa jurnal ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pemahaman tentang kesesuaian praktik jual beli akun game online Mobile Legends dengan prinsip-prinsip hukum ekonomi Islam. Semoga jurnal ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut di masa depan. Terima kasih atas segala dukungan, kerjasama, dan kontribusi yang telah diberikan. Semoga kebaikan selalu menyertai kita semua.

6. REFERENSI

- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prana Media Group, hal. 328.
- Abd. Ghazaly, R. (2016). *Fiqh Muamalat*, Kencana Prenada.

- Azzam, Abdul, A.M. (2014) *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi dalam Islam, terj., dari, Nizham al Muamalah fi al-Fiqh al-Islamiyah*, oleh, Nadirsyah hawari, (Jakarta: Amzah), Cet. IV, Hal., 23.
- Ariyadi, (2018). JUAL BELI ONLINE IBNU TAIMIYAH Sebuah Metode Istinbath Hukum Ibnu Taimiah Tentang Menemukan Hukum Jual Beli Online: Diandra Kreatif.
- Azzam & Muhammad, Abdul, A. (2014) *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi dalam Islam, terj., dari, Nizham al-Muamalah fi al-Fiqh al-Islamiyah*, oleh, Nadirsyah hawari. Jakarta: Amzah. Cet. IV
- Fatwa Dewan Syari'ah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Nomor: 110/DSN-MUI/IX/2017. Hal. 3.
- Kurniawan, P. (2018). "Masyarakat dan Negara Menurut Al-Farabi" *Jurnal El-Qanuny: Jurnal Ilmu-ilmu Kesyarahan dan Pranata Sosial*" Vol 4 No 1, hlm.108.
- Ash-Shawi, S. & Al-Mushlih, A. (2015) *Fikih Ekonomi Islam*, Cet. V, (Jakarta: Darul Haq), hlm. 87.
- Suhendi & Hendi. (2014) *Fiqh Muamalah*, Cet. 9. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rohmaniyah, W. (2019) *FIQIH MUAMALAH KONTEMPORER*, Fiqih (Duta Media Publishing).
- Arifin, Z. (2014) *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, Cetakan Ke-3), 140.
- Susiawati, W. (2017). *Jual Beli Dalam Konteks Kekinian* *Jurnal Ekonomi Islam*.