

## Analisis Jual Beli Akun Game *Rise Of Kingdom* di Komunitas Grup Facebook dalam Perspektif Etika Bisnis Islam

Ryo Ahmad Alpandi<sup>1</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah (STIES) Alifa Pringsewu Lampung, Indonesia

Email: [Ryoahmadalpandi6@gmail.com](mailto:Ryoahmadalpandi6@gmail.com)

Budi Ihsan<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah (STIES) Alifa Pringsewu Lampung, Indonesia

Sri Yuli Astuti<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah (STIES) Alifa Pringsewu Lampung, Indonesia

### Abstract:

*The phenomenon of buying and selling online game accounts, particularly Rise of Kingdoms (RoK), has become a significant economic commodity on social media platforms such as Facebook. However, this practice often exists in a gray area, both in terms of developer policies and Islamic law (Sharia). This article aims to analyze such transaction practices from the perspective of Islamic Business Ethics. The research method employed is a descriptive qualitative approach, utilizing literature review and virtual observation. The results indicate that the buying and selling of RoK accounts is permissible as long as it fulfills the pillars and principles of a valid sale. However, it becomes problematic when elements of gharar (uncertainty) and tadbis (deception), particularly regarding account specifications, are involved.*

**Keywords:** Account Trading; Rise of Kingdoms; Facebook; Islamic Business Ethics.

### Introduction

Perkembangan teknologi informasi atau disingkat *IT* saat ini berkembang pesat. Produk dikembangkan untuk mempermudah aktivitas manusia. Barang-barang inovatif yang meningkatkan fitur dan kemampuan produk yang sudah ada diproduksi di samping berbagai macam produk baru. Karena hampir semua orang sekarang mampu membelinya, produk *IT* ini tidak lagi dianggap sebagai barang mewah (Tuka et al., 2020).

*Game online* saat ini merupakan salah satu jenis teknologi yang populer di kalangan anak muda dan terus berkembang. Status *game online* sebagai produk teknologi saat ini tidak hanya bermanfaat sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai ekonomi (Hamari, J., & Keronen, L., 2017). Hal ini kemudian memengaruhi kemampuan masyarakat untuk mendapatkan penghasilan tambahan, khususnya bagi remaja yang memperoleh manfaat dari aplikasi di ponsel mereka, seperti aplikasi game *Rise of Kingdoms* dan aplikasi *Discord*, yang bertindak sebagai perantara untuk transaksi jual beli serta komunikasi (Hidayatullah, 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, jual beli akun *game* telah menjadi fenomena yang semakin populer di kalangan *gamer*. Banyak pemain memilih untuk membeli akun dengan level tinggi atau koleksi item eksklusif daripada memulai dari awal. Hal ini terjadi karena persaingan dalam *game online* semakin ketat. Oleh karena itu, memiliki akun dengan progres yang lebih tinggi dapat memberikan keuntungan instan (Firmansyah, 2025).

Salah satu *game* yang sedang populer adalah *Rise of Kingdoms*. Ini merupakan permainan strategi di mana pemain dapat mengelola kerajaan, memimpin pasukan, dan mengembangkan wilayah. Di balik keseruan *game* ini terdapat berbagai fitur terkait pengelolaan aset digital, termasuk tindakan transfer aset antar pemain. Dalam konteks syariat Islam, praktik ini perlu dikaji lebih lanjut untuk memastikan tidak ada unsur riba, *gharar* (ketidakpastian), atau spekulasi yang dilarang oleh hukum Islam. Menurut prinsip ekonomi Islam, segala bentuk transaksi dan

kepemilikan harus memenuhi standar keadilan dan transparansi, serta tidak boleh ada eksploitasi atau ketidakpastian yang tidak semestinya (Rirqon et al., 2025).

Platform yang paling banyak diminati untuk melakukan transaksi akun *Rise of Kingdoms* adalah *Facebook*. Pada platform ini, tidak hanya diperjualbelikan akun *game*, tetapi juga berbagai layanan lain seperti penjualan sumber daya, jasa pemain (*joki*), serta penawaran *top-up* dengan harga lebih murah. Dalam proses transaksi, biasanya digunakan pihak ketiga yang dikenal sebagai rekening bersama (*rekeber*) yang dikelola oleh admin grup *Facebook* untuk meminimalkan risiko penipuan. Setelah tercapai kesepakatan harga, pembeli dan penjual melakukan pembayaran melalui transfer bank atau metode pembayaran lainnya.

Fenomena ini sejalan dengan perkembangan perdagangan elektronik yang memanfaatkan media sosial sebagai sarana transaksi karena kemudahan akses, interaksi langsung, serta jangkauan pasar yang luas (Kaplan & Haenlein, 2010).

Namun, dalam perspektif Islam, setiap transaksi harus berlandaskan pada prinsip keadilan, kejujuran, dan kemaslahatan. Masalah muncul ketika transaksi ini melibatkan akun yang diperoleh dengan cara yang tidak sah, adanya praktik *back-back* (mengambil kembali akun setelah dijual), atau pelanggaran terhadap *Terms of Service (ToS)* dari pengembang *game*.

## **Methodology**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menganalisis praktik jual beli akun *game Rise of Kingdoms* di komunitas *Facebook* dalam perspektif etika bisnis Islam. Pendekatan kualitatif deskriptif bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena sosial serta menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek yang diteliti (Creswell, 2014).

Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji mekanisme transaksi aset digital dalam *game* serta mengevaluasinya berdasarkan prinsip-prinsip hukum Islam. Data penelitian diperoleh dari berbagai literatur yang berkaitan dengan etika bisnis Islam, fikih muamalah, serta dokumen yang menjelaskan mekanisme transaksi dalam *game*. Sumber data meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, fatwa ulama, serta regulasi yang berkaitan dengan aset digital dan transaksi virtual.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) dan pendekatan fenomenologi, yaitu dengan mengamati serta menganalisis fitur dan mekanisme dalam *game*, seperti sistem pembelian aset, transaksi melalui pihak ketiga, serta kebijakan penggunaan akun oleh pemain. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk memahami makna pengalaman individu terhadap suatu fenomena secara lebih mendalam (Moleong, 2018).

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengaitkan temuan penelitian dengan prinsip-prinsip hukum jual beli dalam Islam, seperti akad, *gharar* (ketidakpastian), *maysir* (spekulasi), serta *maqashid syariah*. Dalam fikih muamalah, transaksi dinilai sah apabila memenuhi rukun dan syarat akad serta terbebas dari unsur *gharar* dan *maysir* (Antonio, 2001; Karim, 2010).

Untuk menjamin validitas dan konsistensi data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan referensi yang berbeda (Sugiyono, 2019). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai kesesuaian praktik jual beli akun *game Rise of Kingdoms* di komunitas *Facebook* dengan prinsip etika bisnis Islam, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan praktik transaksi virtual yang lebih sesuai dengan ketentuan syariah.

## Results & Discussion

### Konsep Etika Bisnis Islam terhadap Jual Beli Game Online

Dalam Islam, jual beli (*al-bai'*) adalah pertukaran aset dengan aset atas dasar saling rida tanpa batas waktu. Meskipun kepemilikan suatu barang yang dibeli dari penjual bersifat mutlak (menjadi haknya), pembeli tidak berkewajiban untuk menyimpan barang tersebut dalam jangka waktu tertentu. Perjanjian jual beli berfungsi sebagai dasar bagi semua perjanjian *mu'awadlah* dalam yurisprudensi Islam, memungkinkan para ahli di bidang *uṣūl fiqh* untuk melakukan *qiyās* atas peraturan-peraturannya (Sahroni & Hasanudin, 2016).

Dalam fikih muamalah, terdapat beberapa klasifikasi akad jual beli, di antaranya *bai' al-wafā'* dan akad *salam*. *Bai' al-wafā'* merupakan bentuk transaksi di mana pembeli memiliki hak untuk mengembalikan barang yang telah dibelinya kepada penjual dengan imbalan pengembalian harga yang telah dibayarkan, sehingga akad ini sering dipandang memiliki kemiripan dengan praktik jaminan atau *rahn* (Usmani, 2002).

Sementara itu, akad *salam* adalah bentuk jual beli di mana pembayaran dilakukan di muka, sedangkan penyerahan barang dilakukan di kemudian hari dengan syarat-syarat tertentu yang telah disepakati. Karakteristik utama akad *salam* adalah adanya pemesanan terlebih dahulu terhadap barang yang belum tersedia saat akad berlangsung, dengan spesifikasi yang jelas untuk menghindari ketidakpastian (*ghbarar*) (Ayub, 2007).

Dalam pelaksanaannya, akad *salam* harus memenuhi rukun dan syarat tertentu, yaitu adanya *ṣighat* (ijab dan kabul), pihak yang berakad, objek akad (*muslam fih*), serta harga (*ra's al-māl*). Adapun ketentuan dalam akad *salam* meliputi:

1. Harga harus dibayar secara tunai pada saat akad disepakati, sedangkan penyerahan barang dapat dilakukan di kemudian hari sesuai waktu yang telah ditentukan.
2. Barang yang dipesan (*muslam fih*) harus memiliki spesifikasi yang jelas, baik dari segi jenis, kualitas, kuantitas, maupun waktu penyerahan, guna menghindari perselisihan di kemudian hari.

Dalam era teknologi sekarang, sering kali para pelaku bisnis menghalalkan berbagai upaya untuk mendapatkan keuntungan. Hal ini sudah dianggap biasa ketika para pelaku bisnis sangat sedikit memperdulikan tanggung jawab sosial dan melalaikan etika bisnis. Etika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *ethos* yang berarti kebiasaan. Kebiasaan yang dimaksud adalah kebiasaan baik atau kebiasaan buruk. Dalam bahasa Indonesia, etika sering diartikan sebagai ilmu yang berkaitan dengan kewajiban dan hak moral serta penilaian tentang apa yang baik dan buruk (Hulaimi & Huznaini, 2016).

Bisnis diartikan sebagai segala kegiatan yang berkaitan dengan penyediaan barang dan jasa yang dibutuhkan dan dikehendaki oleh orang lain. Dengan bisnis, kebutuhan dan keinginan konsumen dapat dipenuhi oleh para pelaku usaha, sekaligus tetap berikhtiar agar konsumen memperoleh kepuasan dari barang dan jasa yang ditawarkan (Syafiq, 2019). Setiap pelaku bisnis harus selalu mematuhi sejumlah aturan dalam etika bisnis Islam, termasuk:

1. Pertama, prinsip tauhid (keesaan) merupakan fondasi utama dalam seluruh aktivitas manusia, termasuk kegiatan ekonomi dan bisnis. Tauhid tidak hanya dipahami sebagai konsep teologis, tetapi juga sebagai landasan etika yang mengarahkan perilaku manusia dalam menjalankan aktivitas ekonomi. Prinsip ini menegaskan bahwa manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang seluruh aktivitasnya berada dalam pengawasan-Nya, sehingga kegiatan bisnis harus selaras dengan nilai-nilai ilahiah, seperti keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab sosial (Budiman & Wahyuli, 2025).

2. Kedua, keseimbangan, menerapkan keseimbangan dalam bisnis berarti menahan diri dari tindakan yang berlebihan. Untuk mencegah dampak negatif terhadap berbagai kepentingan, bisnis dilakukan dengan cara yang adil, proporsional, dan harmonis (Ardi, 2015).
3. Ketiga, kehendak bebas, dalam etika bisnis Islam, gagasan kehendak bebas diterapkan pada kebebasan individu untuk membuat, memenuhi, atau membatalkan perjanjian. Seorang Muslim yang telah tunduk pada kehendak Allah Swt. akan melaksanakan semua perjanjiannya (Irfan, 2019).
4. Keempat, tanggung jawab, pertanggungjawaban menyiratkan bahwa manusia memiliki kewajiban moral kepada Tuhan atas perilaku bisnis mereka sebagai pelaku di pasar. Dalam Islam, aset berupa barang dagangan merupakan amanah ilahi yang harus dipertanggungjawabkan (Syafiq, 2019).

### Studi Kasus Mekanisme Jual Beli Akun *Rise of Kingdoms* di Facebook dan Pelanggaran Etika Bisnis Islam

Salah satu game strategi waktu nyata yang paling banyak dimainkan di perangkat seluler adalah *Rise of Kingdoms* (RoK). Pemain dapat membangun peradaban, memperluas wilayah, dan terlibat dalam pertempuran internasional dalam game ini. Dengan visual dan *gameplay* yang menarik, RoK menjadi game favorit di kalangan penggemar strategi, dengan lebih dari 50 juta unduhan di *Play Store*. Selain itu, game ini juga dapat dimainkan di PC (Rujak, 2025).

Komunitas *Rise of Kingdoms* di Indonesia cukup besar dan aktif di berbagai platform seperti Facebook, Discord, dan Instagram. Praktik jual beli akun yang dilakukan oleh banyak pemain RoK umumnya menggunakan media sosial Facebook. Salah satu grup, seperti “*Rise of Kingdoms*”, memiliki lebih dari 50.000 pengikut di Indonesia. Umumnya, pengguna memposting aset dasar maupun akun RoK pribadi yang dipasarkan di sana. Transaksi biasanya melibatkan pihak ketiga yang disebut rekening bersama (*rekber*) atau admin yang berperan untuk meminimalisir penipuan. Objek yang diperjualbelikan mencakup nilai *power*, jumlah *legendary commanders*, *city skin*, serta sumber daya (*resources*) di dalam akun tersebut.

Dalam *Rise of Kingdoms*, aset yang diperjualbelikan dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu aset dasar dan aset premium. Aset dasar mencakup sumber daya seperti kayu, emas, batu, dan makanan yang digunakan untuk membangun serta memperkuat kerajaan. Sementara itu, aset premium meliputi akun dengan kepemilikan item langka, seperti komandan legendaris, *city skins*, serta berbagai item peningkatan yang berfungsi untuk mempercepat proses pembangunan dan pelatihan. Fenomena ini menunjukkan bahwa item virtual dalam permainan daring memiliki nilai ekonomi dan dapat diperdagangkan layaknya komoditas digital dalam ekonomi virtual (Castronova, 2005). Akun game *Rise of Kingdoms* berupa alamat email dan kata sandi akan dipertukarkan, dan pembeli akan menerimanya setelah transaksi pembayaran.

Dalam mekanisme transaksi di grup Facebook jual beli akun *Rise of Kingdoms*, digunakan jasa *rekber* (pihak ketiga) karena transaksi daring rentan terhadap penipuan. Perantara bertindak sebagai penengah untuk menjaga keamanan transaksi. Administrator media sosial berperan sebagai perantara atau penyedia jasa penjaminan, dengan biaya tertentu. Mekanisme kerja jasa *rekber* umumnya sebagai berikut:

1. Layanan rekening bersama (*rekber*) disepakati oleh pembeli dan penjual.
2. Pembeli menyetorkan dana ke rekening bersama.
3. Transfer dana diverifikasi oleh pengelola rekening bersama.
4. Pembeli menerima barang dari penjual.

5. Pembeli menyatakan bahwa barang telah diterima dan sesuai.
6. Penjual menerima dana dari rekening bersama.
7. Penjual mengonfirmasi penerimaan dana.

Namun, dalam praktiknya, jual beli akun di komunitas Facebook sering terjadi pelanggaran, seperti penipuan dan ketidakpastian, terutama bagi pemula. Beberapa kasus yang sering terjadi antara lain penjual menawarkan akun yang belum tentu miliknya, pembeli tidak menggunakan jasa *rekerber*, serta terjadinya ingkar janji antara penjual dan pembeli.

Dalam etika bisnis Islam, prinsip utama transaksi adalah kejujuran, transparansi, dan keridaan kedua belah pihak (*an-tarāḍin*). Pelanggaran terhadap prinsip ini, seperti *gharar* (ketidakpastian), *tadlis* (penipuan), dan *khiṭbah* yang melanggar, dianggap terlarang. Beberapa pelanggaran etika yang ditemukan antara lain:

#### a) *Gharar* (ketidakjelasan/risiko)

*Gharar* berarti *al-khaṭr* (risiko) dalam bahasa Arab. Menurut Syekh As-Sa'di, *gharar* juga dapat berarti *al-jahālah* (ketidakpastian) dan *al-mukhāṭarah* (spekulasi).

Melalui hadis yang diriwayatkan oleh Muslim, Rasulullah saw. melarang jual beli *gharar*: “Rasulullah melarang jual beli *al-ḥaṣāb* dan jual beli *gharar*.” (HR. Muslim, Kitab *al-Buyū'*, Bab: *Buyū'an Bay' al-Ḥaṣāb wa al-Bay' alladzī fihi Gharar*, no. 1513).

Perdagangan yang mengandung *gharar* memiliki tingkat risiko dan ketidakjelasan yang tinggi serta berpotensi menyerupai praktik perjudian. Hal ini disebabkan adanya unsur ketidakpastian dan ketidaktransparanan dalam objek maupun akad transaksi. Dalam perspektif hukum Islam, praktik *gharar* dilarang karena dapat menyebabkan pengambilan harta secara tidak sah dan merugikan salah satu pihak (Antonio, 2001; Usmani, 2002).

#### b) *Tadlis* (penipuan/manipulasi informasi)

*Tadlis* (dari kata *dalasa*) berarti menyembunyikan atau menyamarkan. Secara terminologis, *tadlis* mengacu pada tindakan menyembunyikan kekurangan yang seharusnya diketahui agar pihak lain dapat mengambil keputusan secara tepat. Dalam karyanya *Iḥyā' 'Ulūm al-Dīn*, Imam al-Ghazali menjelaskan bahwa *tadlis* merupakan tindakan menyembunyikan informasi penting yang dapat memengaruhi keputusan dalam suatu akad. Oleh karena itu, *tadlis* dipandang sebagai perbuatan tercela karena bertentangan dengan prinsip kejujuran dan transparansi dalam transaksi bisnis (Al-Ghazali, 2005).

Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Muṭaffifin ayat 1–3:

Artinya: “Kecelakaan besarlah bagi 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.”

### Conclusion

Praktik jual beli akun *Rise of Kingdoms* di grup Facebook dapat dikategorikan sebagai *mubāh* (boleh) asalkan: objek dijelaskan secara transparan (tanpa *tadlis*), serta menggunakan jasa perantara (*rekerber*) yang amanah untuk menghindari sengketa. Namun, transaksi ini dapat menjadi *ḥarām* atau *fāsid* jika mengandung unsur penipuan, merugikan pihak pengembang secara sistemik, atau melibatkan akun hasil pencurian (*phishing*).

Edukasi pemain tentang transaksi syariah, perancangan sistem transaksi yang sesuai, serta regulasi yang melindungi hak-hak pemain menjadi langkah penting untuk menjamin praktik ini berjalan dalam koridor yang sesuai dengan ajaran Islam. Dengan pendekatan yang tepat, jual beli akun game virtual dapat berkembang secara adil dan memberikan manfaat bagi umat Islam di era digital.

Bagi pelaku bisnis, hendaknya mengutamakan kejujuran dalam mendeskripsikan spesifikasi akun serta tidak menjual barang yang belum dimiliki. Sementara itu, bagi pembeli, wajib melakukan *due diligence* (pemeriksaan mendalam) terhadap riwayat akun dan keamanan email tautan, serta selalu menggunakan jasa *reksber* terpercaya agar tidak tertipu

### References

- Alfarizi, Irfan. (2019). *Trend jual beli online melalui situs resmi menurut tinjauan etika bisnis Islam*.
- Al-Ghazali. (2005). *Ihya' 'ulum al-din* (Vol. 2). Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Antonio, M. S. (2001). *Bank syariah: Dari teori ke praktik*. Gema Insani Press.
- Ardi, Mulia. (2015) "Diskursus Etika Bisnis Islam Dalam Dinamika Bisnis Kontemporer." *LAIN Tulungagung Research Collections*, vol. 1, no. 2, pp. 47-68, doi:[10.21274/an.2015.1.2.47-68](https://doi.org/10.21274/an.2015.1.2.47-68).
- Ayub, M. (2007). *Understanding Islamic finance*. John Wiley & Sons. <https://books.google.co.id/books?id=HjwL-vOKEVQC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Budiman, A., & Wahyuli, N. (2025). Tauhid sebagai epistemologi ekonomi Islam: Antara spiritualitas dan keadilan sosial. *JUPSI: Jurnal Pusat Studi Islam*, 1(2), 55–65. <https://doi.org/10.14825/qryh5v49>
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press. <https://opac.usahidsolo.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=127&bid=4173>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications. [https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog\\_609332/objava\\_105202/fajlovi/Creswell.pdf](https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf)
- Firmansyah, H. (2025). *Fenomena jual beli akun games: Definisi, cara aman, dan apakah halal atau haram?* Dunia Games. <https://duniagames.co.id/discover/article/jual-beli-akun-games>
- Hajjar, M. (2020). An Introduction to Islamic Finance, by Mufti Taqi Usmani. *Journal of Islamic Finance*, Vol. 9 No. 2 (2020).
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people buy virtual goods? A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 71, 59–69. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.042>
- Hidayatullah, A. (2023). *Praktik jual beli akun game Rise of Kingdoms di grup aplikasi Discord dalam perspektif fikih muamalah* [Skripsi]. Digital Library. [https://digilib.uinkhas.ac.id/17105/1/Arif%20Hidayatullah\\_S20182046.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/17105/1/Arif%20Hidayatullah_S20182046.pdf)
- Hulaimi, A., Sahri, S., & Huznaini, M. (2016). Etika Bisnis Islam Pedagang Sapi dan Dampaknya Terhadap Kesejahteraan Pedagang di Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, 3(2).

- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Karim, A. A. (2010). *Bank Islam: Analisis fiqih dan keuangan*. Rajawali Pers.
- Muhammad Zidni Rizqon, Ghoniyyu Ilman Zaidan, Akib Abdul Majid, & Muhibban. (2025). Tinjauan Syariah Islam Terhadap Praktik Pengambilalihan Aset Dalam Game Rise Of Kingdoms: Lost Crusade. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 384–389. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1260>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rujak, A. (2025). *Strategi terbaik Rise of Kingdoms: Bangun peradaban dan taklukkan dunia game online*. <https://teckknow.com/rise-of-kingdoms/>
- Sahroni, O., & Hasanudin, M. (2018). *Fikih muamalah: Dinamika teori akad dan implementasinya dalam ekonomi syariah*. Rajawali Pers.
- Syafiq, A. (2019). Penerapan Etika Bisnis Terhadap Kepuasan Konsumen dalam pandangan Islam. *El-Faqih : Jurnal Pemikiran Dan Hukum Islam*, 5(1), 96–113. <https://doi.org/10.29062/faqih.v5i1.54>.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tatsqif Media Dakwah & Kajian Islam. (2025). *Ghisysy dan taddis: Bentuk penipuan dan hukumnya dalam Islam*. <https://tatsqif.com/ghisysy-dan-taddis-bentuk-penipuan-dan-hukumnya-dalam-islam/>
- Tuka, E. S., & Dirdjowidjono, E. Y. A. (2020). *Tren Teknologi Dan Permainan Digital*. 1–238. [https://www.google.co.id/books/edition/Tren Teknologi dan Permainan Digital/UI7rDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=getbook](https://www.google.co.id/books/edition/Tren_Teknologi_dan_Permainan_Digital/UI7rDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=getbook)
- Usmani, M. T. (2002). *An introduction to Islamic finance*. Kluwer Law International. <https://mcca.com.au/wp-content/uploads/2021/09/an-introduction-to-islamic-finance.pdf>

