

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian .....	14
D. Manfaat Penelitian .....	15
E. Penelitian Terdahulu.....	15
F. Kerangka Pemikiran.....	19
G. Langkah-langkah Penelitian.....	24
1. Pendekatan dan Metode.....	25
2. Jenis dan Sumber Data .....	26
3. Teknik Pengumpulan Data .....	27
4. Teknik Analisis Data .....	28
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	30
A. Konsep Jual Beli dalam Islam ( <i>Fiqh Al-Bai'</i> ).....	30
1. Pengertian Jual Beli .....	30
2. Dasar Hukum Jual Beli.....	32
3. Rukun dan Syarat Jual Beli.....	33
4. Macam-macam Jual Beli .....	35
B. Perkembangan <i>Game EFootball</i> dan Sistem Random .....	37
C. Perspektif Hukum Terhadap Transaksi Virtual.....	38
1. Fatwa DSN MUI.....	38
2. Dasar Hukum Fatwa .....	39
3. Isi Fatwa .....	40
4. Perspektif Hukum Terhadap Transaksi Virtual.....	41
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	43
A. Sejarah dan Profile Konami Digital Entertainment .....	43
1. Sejarah Konami Digital Entertainment.....	43

<b>B. Sejarah dan Profile Aplikasi Game <i>eFootball</i></b> .....	46
<b>1. Sejarah Aplikasi Game <i>eFootball</i></b> .....	46
<b>2. Profile Aplikasi Game <i>eFootball</i></b> .....	48
<b>C. Mekanisme Jual Beli Pemain dalam Game <i>eFootball</i> dengan Sistem Random.</b> .....	51
<b>D. Hukum Jual Beli Pemain Pada Aplikasi Game <i>eFootball</i> dengan Sistem Random dalam Perspektif <i>Fiqh Al-bai'</i></b> .....	61
<b>BAB IV KESIMPULAN</b> .....	82
<b>A. Kesimpulan</b> .....	82
<b>B. Saran</b> .....	83
<b>C. Penutup</b> .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	84
<b>LAMPIRAN</b> .....	91
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	100

