

BISNIS DIGITAL APLIKASI HIBURAN HIGGS DOMINO ISLAND DALAM PERSPEKTIF ETIKA BISNIS ISLAM

Peni Sarijuddin M¹Muh.Ruslan Abdullah²

¹Ekonomi Syariah Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia.

²Ekonomi Syariah Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia.

*Corresponding author: Peni_mhs@iainpalopo.ac.id

Abstrack

Several previous studies have discussed the impact of user activity on the Higgs domino island application has had a negative impact on its users. Meanwhile, this research focuses on the view of Islamic business ethics towards consumption practices of the Higgs Domino Island entertainment application. This type of research uses descriptive qualitative by collecting data through player reviews on the Higgs Domino Island application. The discovery of the digital business entertainment application Higgs Domino Island is prohibited for Muslims to play because it contains the practices of *maysir* and *gharar*. Where this practice is contrary to Islamic business ethics, namely *fatanah*, where players and developers must understand what business is permitted and prohibited in Islam. The implication of the research is that after knowing what entertainment is permitted and prohibited in Islam, Muslim communities will be more careful in choosing entertainment applications to pass the time and not neglect their faith.

Keyword: Higgs Domino Island, Digital Bussiness, Islamic Bussines Ethic

Abstrak

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas dampak aktivitas pengguna aplikasi *Higgs Domino Island* memberikan efek negatif bagi penggunanya. sementara itu penelitian ini fokus pada pandangan etika bisnis islam terhadap praktik konsumsi aplikasi hiburan *Higgs Domino Island*. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data melalui ulasan player pada aplikasi *Higgs Domino Island*. Temuan pada bisnis digital aplikasi hiburan higgs domino island ini dilarang untuk dimainkan oleh umat muslim karena di dalamnya terdapat praktik *maysir* dan *gharar*. Dimana praktik tersebut bertolak belakang dengan etika bisnis islam yaitu *fatanah*, dimana player dan developer harus mengerti bisnis yang dibolehkan dan diharamkan dalam islam. Implikasi dari penelitian kiranya setelah mengetahui hiburan yang diperbolehkan dan dilarang dalam islam masyarakat muslim akan lebih berhati-hati

dalam memilih aplikasi hiburan untuk menghabiskan waktu dan tidak lalai dalam akidah.

Kata Kunci: Higgs Domino Island, Bisnis Digital, Etika Bisnis Islam

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi tak hanya menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih mudah akan tetapi juga memunculkan peluang bisnis baru bagi mereka yang menyadarinya yaitu bisnis digital.¹ Bisnis digital dikenal dengan sebutan E-commerce adalah sistem yang terdapat penyebaran produk dan jasa, pembeli, penjual dengan sarana elektronik berupa jaringan internet, televisi, aplikasi, dan website.

Bisnis digital tak hanya berfokus pada perusahaan penyedia barang akan tetapi juga pada jasa penyedia hiburan atau permainan dalam sebuah aplikasi² untuk saling berkomunikasi antar penjual dan pembeli.³ Sebagai contoh aplikasi *Higgs Domino Island*. Fenomenalnya aplikasi ini di masyarakat Indonesia, mampu menjadikan aplikasi tersebut menjadi aplikasi nomor 1 di *playstore* untuk game terpopuler di papan berkat unduhan 4 juta kali dengan rating 4.0⁴.

¹ Danang Trijayanto, "Media Baru Dan Ekonomi Baru Lahirnya Sistem Ekonomi Baru Dalam Game Online Zynga Poker," *Promedia I*, no. 1 (2018): 19-42; Wiwik Maryati et al., "Peluang Bisnis Di Era Digital Bagi Generasi Muda Dalam Berwirausaha," *Peluang Bisnis Di Era Digital Bagi Generasi Muda Dalam Berwirausaha* 4, no. 2 (2019): 53-58, https://www.academia.edu/48809653/Peluang_Bisnis_DI_Era_Digital_Bagi_Generasi_Muda_Dalam_Berwirausaha_Strategi_Menguatkan_Perekonomian.

² Mishell Natalya Latuheru and Irwansyah, "Aplikasi Traveloka Sebagai Bentuk Konstruksi Sosial Teknologi Media Baru," *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media* 2, no. 2 (2018): 46-57.

³ Ita Merni Patulak, Jurusan Teknologi Pertanian, and Politeknik Pertanian Negeri Samarinda, "Peluang Bisnis Tanaman Hias Aglonema Di Samarinda Melalui Komunikasi Digital Aglonema Ornamental Plants Business Opportunity in Samarinda Through Digital Communication" 17, no. 01 (2021): 8-14.

⁴ Higgs Domino Island, "Rating Higgs Domino Island On Google Play," *Goole Play*, 2022.

Game *Higgs Domino Island* sendiri menjamur ketika awal pandemic, karena permainan ini hanya membutuhkan gawai dan kuota internet dalam bermain setelah melakukan unduhan di *playstore* atau *ios*⁵.

Semakin banyaknya pengguna *smartphone* menjadikan akses pada informasi serta hal-hal yang unik mudah menjamur dan beredar dikalangan masyarakat Indonesia⁶. Bahkan hiburan kini tak hanya mencari kesenangan dengan tentang jalan-jalan dan pergi berlibur tetapi kesenangan dapat diperoleh dengan bermain game di dalam sebuah aplikasi.⁷

Bermain game diperbolehkan dalam Islam dengan syarat tidak mengganggu aktivitas seperti bekerja, ibadah, lingkungan sosial dalam artian dilakukan di waktu luang.⁸ Hal ini karena bermain game dapat mengubah kepribadian orang pada lingkungan sosialnya seperti kurangnya interaksi dengan keluarga dan teman.⁹ Aplikasi *Higgs Domino Island* adalah aplikasi yang mempertemukan berbagai pemain atau *player* yang ke dalam aplikasi yang ingin memainkan kategori yang sama dari 36 macam yang bisa dimainkan dari kartu, catur, dadu, domino, slot bahkan *puzzle*.¹⁰

Jika dilihat dari proses saat bermainnya aplikasi ini cenderung mengarah kepada praktik perjudian, dikarenakan untuk dapat bermain pemain harus

⁵Nendisysh Putra, "Pemain Game Higgs Domino Tak Kunjung Move On," Sumutpos.Id, 2022; Resky Supratama, Marisa Elsera, and Emmy Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang," *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297-311, <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>; Maja Strugar Jelača et al., "Impact of Managers' Emotional Competencies on Organizational Performance," *Sustainability (Switzerland)* 14, no. 14 (2022): 0-18, <https://doi.org/10.3390/su14148800>.

⁶ Muhammad Wahid and Ahmad Fauzan, "Game Online Sebagai Pola Perilaku," *Kinesik* 8, no. 3 (2021): 275-83, <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.

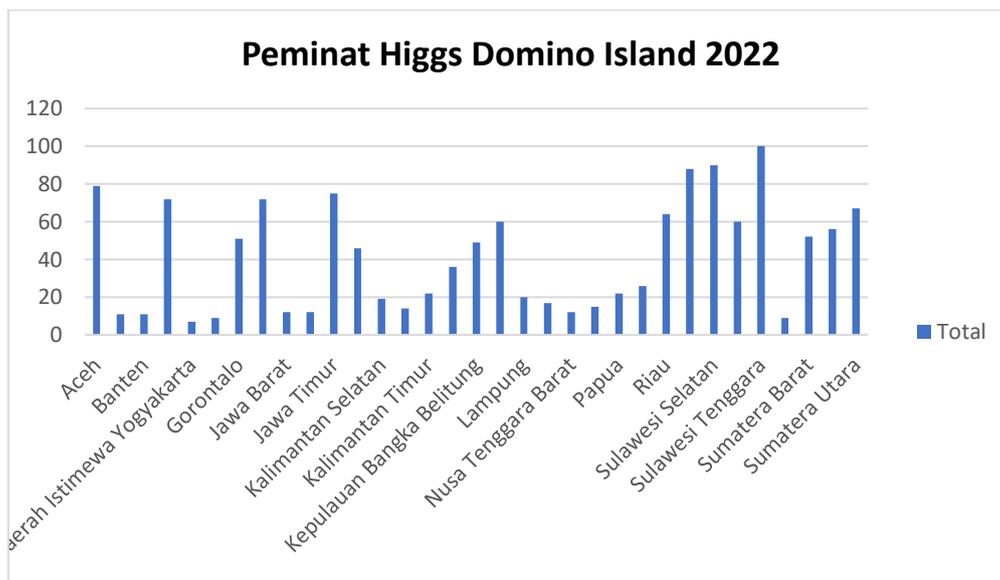
⁷ Sofi Masfiah and Resti Vidia Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, no. 1 (2019): 1, <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>.

⁸ Muhammad Norhadi, "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah," *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum (JISYAKU)* 1, no. 1 (2022): 100-112.

⁹ Febriyani Umakamea, "Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022).

¹⁰ Island, "Rating Higgs Domino Island On Google Play."

mempertaruhkan sejumlah point tertentu untuk mendapatkan lebih banyak point dari sejumlah permainan di dalamnya melalui kemenangannya.¹¹ Bisnis digital berbasis aplikasi permainan game online *Higgs Domino* sangat diminati oleh masyarakat Indonesia selaku konsumen mulai remaja hingga dewasa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis *google trends* peminat game online *Higgs Domino* selama 2022 dari 33 wilayah di Indonesia.



Sumber: Hasil olahdata dari google trends, 2022

Wilayah yang menjadi peminat terbanyak yaitu wilayah Sulawesi tenggara disusul Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, dan posisi keempat yaitu serambi mekkah Aceh. Hal ini dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia yang kenyataannya lebih banyak beragama muslim kini terpapar aplikasi *Higgs Domino Island* yang tanpa sadar melakukan pelegalan judi dalam bentuk aplikasi di kesehariannya. Sebagai masyarakat muslim yang harusnya anti dengan aktivitas perjudian menjadi ancaman yang sangat fatal bila mana kita tidak memperhatikan cara kerja serta mekanisme aplikasi *Higgs Domino*

¹¹Sinta Sainyiah Masghulah, "Keabsahan Jual Beli Game Judi Online ' Higgs Domino Island' Menurut UU RI Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik" (Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, 2022).

Island. Maka dari itu menarik untuk dieksplorasi konsumsi bisnis digital aplikasi *Higgs Domino Island* dalam pandangan etika bisnis dalam islam. Sebagai wujud bentuk konfirmasi yang harus dilakukan demi menjauhkan umat muslim dari penggunaan aplikasi yang bertolakbelakang dengan Agama.

B. Teori

Bisnis digital atau e-commerce menurut Harmayani adalah sistem yang terdapat penyebaran produk dan jasa, pembeli, penjual dengan sarana elektronik berupa jaringan internet, televisi, aplikasi, dan website. Kendati demikian hal yang paling sering dilakukan sekarang ini adalah e-commerce lewat aplikasi.¹²

Bisnis adalah aktivitas yang menyediakan kebutuhan masyarakat akan produk dan jasa. Sedangkan etika adalah pendukung pelaku bisnis berupa kepribadian, tindakan dan perilaku.¹³

Bisnis dalam Islam diperbolehkan hanya saja harus dengan kehati-hatian untuk menghindari riba, *maisyr* (perjudian), *gharar* (ketidakjelasan)¹⁴, dilakukan dengan cara yang *halalan tayyiban* (halal dan baik)¹⁵, mematuhi prinsip *at-taradhin* (tidak berbisnis saat waktu sholat jumat), barang dan jasa tidak mengandung najis dan haram, memenuhi rukun dan syarat akad, tidak menimbun barang,

¹² Qanitah An Nabila A'yun et al., "Implementasi Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli Online Pada E-Commerce Popular Di Indonesia," *Jurnal Perbankan Syariah Darussalam (JPSDa)* 1, no. 2 (2021): 166-81.

¹³ D S Ningrum et al., "Etika Bisnis Islam Seni Berbisnis Dalam Keberkahan," *Izdihar: Jurnal ...* 1 (2021): 69-80, <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/izdihar/article/view/1702>.

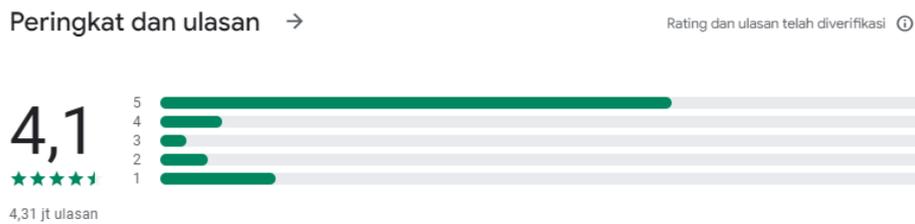
¹⁴ Putri Nova Khairunisa, "Etika Bisnis Dalam Islam Terhadap Transaksi Terlarang Riba Dan Gharar," *LABATILA: Jurnal Ilmu Ekonomi Islam* 3, no. 1 (2019): 81-95, <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/lab/article/view/233>; Atika Rizki, Achmad Abubakar, and Halimah Basri, "Economics and Digital Business Review Pandangan Al-Qur' an Terhadap Bentuk Transaksi Maysir , Gharar & Riba Di Indonesia" 4, no. 1 (2023): 422-34.

¹⁵ Ariyadi Ariyadi, "Bisnis Dalam Islam," *Jurnal Hadratul Madaniyah* 5, no. 1 (2018): 13-26, <https://doi.org/10.33084/jhm.v5i1.158>.

kemampuan peneliti.²³ Dengan populasi para peminat game Higgs Domino Island dan pengambilan sampel dengan *random sampling* yang terletak pada kolom ulasan aplikasi *Higgs Domino Island* di *Playstore*.

D. Pembahasan

Sistem Permainan dalam Aplikasi Higgs Domino Island



Sumber: Ulasan rating *higgs domino island* di google playstore, 2022

Aplikasi *Higgs Domino Island* adalah aplikasi yang mempertemukan berbagai pemain atau *player* yang ke dalam aplikasi yang ingin memainkan kategori yang sama dari 36 macam yang bisa dimainkan dari kartu, catur, dadu, domino, slot bahkan puzzle.²⁴

Pengguna aplikasi dengan *nickname* pengguna google (Januari, 2023) menyatakan bahwa hasil yang diperoleh tak sesuai dengan konten yang dipromosikan. Game ini menggunakan modus kemenangan diawal kemudian lalu akan kalah lambat alun. Hal yang sama diungkapkan Indra Saputra (Januari, 2023) bahwa selama memainkan game ini dirinya lebih banyak pengeluaran top up dibandingkan keuntungan dari jackpot yang diperolehnya.

Mas Wandu (Desember, 2022) mengungkapkan bahwa modal bermain sebesar 7B hingga 18B tidak memiliki kepastian akan mendapatkan keuntungan bahkan hingga 1 minggu pengeluarannya sebanyak 4.500.000 tidak mendapatkan kemenangan yang sesuai. Bahkan Johanamanda Arip (Januari,

²³ Fenti Himawati, *Metode Penelitian*, Rajawali Pers, 1st ed., vol. 1 (Depok, 2020); Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Patta Rapanna, Syakir Media Pers, 1st ed., vol. (CV Syakir Media Press, 2021).

²⁴ Island, "Rating Higgs Domino Island On Google Play."

2023) mengungkapkan kekesalannya dengan pengembangan game pada penambahan fitur permainan baru yang berimbas pada kemenangan permainan slotnya akibat kebutuhan dana pada pengembangan aplikasi.

Donny Saputra (November, 2022) berpendapat bahwa game ini hanya menghabiskan waktu tanpa mengetahui kepastian kemenangan dari jumlah chip yang dihabiskan, hal ini dinilai merugikan player dan memperkaya pihak pembuat games.

Dari pernyataan beberapa ungkapan diatas dapat kita pahami bahwa sistem permainan pada aplikasi *Higgs Domino Island* 1) harus memberikan point yang disebut chip sebagai bentuk modal awal dalam permainan, 2) imbal hasil yang diperoleh tidak pasti, karena imbal diperoleh saat menang bukan kalah. 3) konten yang ditampilkan tidak sesuai dengan pengalaman yang didapatkan player. Hal ini sejalan dengan penelitian²⁵ terkait keabsahan UU tentang aplikasi higgs domino pada proses saat bermainnya, aplikasi ini mengharuskan player memenuhi sejumlah point tertentu untuk dapat ikut bermain permainan yang tersedia.

Praktik *Maysir*, dan *Gharar* dalam Permainan

Tabel I Data informasi adanya Praktik Maisir dan Gharar dalam Permainan

Higgs Domino Island

URL	Judul
https://www.youtube.com/watch?v=bvTD8hoI7A0	Iklan Higgs Domino Island
https://www.youtube.com/watch?v=8zqcricZcvk4	Kartu Masuk Kiri Kanan! Tips Domino Gaple - Higgs Domino Island
https://www.youtube.com/watch?v=tW5iJpUPXFQ	How to play DOMINO GAPLE the right way
https://www.youtube.com/watch?v=U13YR7vR9iU	Tips Dan Trik Dasar Buat Pemula Bermain Slot Di Aplikasi Higgs Domino Island

²⁵ Masghulah, "Keabsahan Jual Beli Game Judi Online ' Higgs Domino Island' Menurut UU RI Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik."

<https://www.youtube.com/watch?v=L2nxujXsduM>

Pola Agar Stiap Naik Bet Scatter Turun / Room Jin Ji Boa Xi

<https://www.youtube.com/watch?v=j8gOrOcYWAU>

Cara Main Remi di Game Higgs Domino - Game Penghasil Pulsa Terbaru 2021

Permainan dalam aplikasi higgs domino island terdapat permainan kartu remi dan gaple yang digunakan sebagai alat bermain. Gaple adalah permainan kartu atau bidak dengan mencocokkan jumlah cetak timbul yang sama pada kartu atau bidak yang telah diletakkan lebih dahulu oleh pemain secara bergiliran. Gaple juga sering dijadikan permainan dalam sarana judi biasanya.

Hal serupa terjadi pada kartu remi yang digunakan bermain poker dengan tujuan utamanya untuk berjudi dengan taruhan yang dikumpulkan diawal setiap pemainnya. Poker adalah permainan judi yang menjadikan beberapa koin sebagai pengganti uang taruhan yang disetor diawal permainan. Kemudian pembagian kartu akan dibagikan untuk melihat kartu siapa yang unggul setelah itu pihak player akan menambah taruhan atau memilih mundur. Kartu yang unggul akan memenangkan semua uang taruhan tersebut.

Praktik *maysir* (perjudian) dalam permainan ditemukan pada permainan gaple dan remi, dimana pemain yang berhasil menutup kartu dari pemain lain mendapatkan kompensasi berupa point. Sedangkan praktik *gharar* ditemukan pada aplikasi slot dimana pemain melakukan spin dengan modal beberapa point tertentu dengan mengharapkan imbal hasil yang tidak jelas akan besar atau malah mendapat kerugian.

Melihat praktik *gharar* dan *maysir* dalam game aplikasi *Higgs Domino Island* maka hal ini bertolakbelakang dengan etika bisnis dalam islam atau 4 yaitu selain jujur, amanah, komunikatif, dan berpengetahuan²⁶, yaitu pihak pembeli dan penjual dalam game ini developer dan konsumen player mengetahui jenis praktik permainan apa yang mereka lakukan. Bentuk kurang komunikatifnya

²⁶ Misbakhul Khoir, "Implementasi Akhlak Nabi Muhammad SAW Dalam Berbisnis"; Yahya, "Etika Bisnis (Perilaku) Bisnis Rasulullah Muhammad SAW Sebagai Pedoman Berwirausaha."

karena ketidaktransparanan hasil yang didapatkan oleh konsumen berupa kondisi baik dan buruknya produk yang ditawarkan.²⁷

Praktik *gharar* dan *maysir* terjadi dilingkungan bisnis bermula dari tidak cerdasnya pelaku bisnis dalam berbisnis menggunakan etika bisnis islam sehingga banyak pelaku bisnis bahkan konsumen tidak menyadari pelanggaran karena ketidaktahuan.²⁸

Sehingga hal praktik ini pun melanggar prinsip bisnis dalam islam yang memperbolehkan bisnis namun harus menerapkan kehati-hatian untuk menghindari riba, *maysir* (perjudian), *gharar* (ketidakjelasan)²⁹, dilakukan dengan cara yang *halalan tayyiban* (halal dan baik)³⁰.

Penerapan etika bisnis islam haruslah sesuai *fatamah*, *siddiq*, *amanah*, *tabliq*/komunikatif. *Fatanah* berarti cerdas baik konsumen yakni player dan produsen yakni developer game harus memiliki pengetahuan agama yang memadai sehingga player dan konsumen mengetahui mana permainan yang *mubah* diperbuat dan tidak. *Siddiq* berarti jujur dalam bermain game kita dituntut untuk jujur dan tidak boleh curang seperti memakai cheat agar memperoleh keuntungan sendiri.

Amanah baik player dan developer dapat dipercaya dalam menciptakan suasana bermain yang nyaman dan tidak menyuguhkan atau memainkan game yang merusak akhlak dan keyakinan. *Tabliq* atau komunikatif dari pihak developer harus memberikan petunjuk dan penjelasan baik-buruknya produk permainan yang ditawarkan sesuai kondisi yang ada seperti melebih-lebihkan iklan agar konsumen tertarik. Sedangkan player haruslah orang yang paham

²⁷ Gadis Arniyati Athar, "Analisis Penerapan Etika Bisnis Islam Pada," Wahana Inovasi 9, no. 1 (2020): 124.

²⁸ Khoirul Muzaki Wahyudi, "Etika Bisnis Islam Menurut Imam Al-Haddad," JIES : Journal of Islamic Economics Studies 1, no. 3 (2020): 148-58, <https://doi.org/10.33752/jies.v1i3.240>.

²⁹ Nova Khairunisa, "Etika Bisnis Dalam Islam Terhadap Transaksi Terlarang Riba Dan Gharar"; Rizki, Abubakar, and Basri, "Economics and Digital Business Review Pandangan Al-Qur'an Terhadap Bentuk Transaksi Maysir, Gharar & Riba Di Indonesia."

³⁰ Ariyadi, "Bisnis Dalam Islam."

cara bermain game online dan mengerti segala fungsi baik resiko memainkan game itu sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian Alwi Musa³¹ bahwa dengan menerapkan etika bisnis islam seperti jujur, komunikatif dalam bertransaksi akan menciptakan karakter muslim yang amanah. Sifat-sifat yang diterapkan ini haruslah dimiliki oleh setiap orang yang hendak bertransaksi bahkan tanpa perlu melalui bangku Pendidikan.³² Menurut Supandi Rahman penerapan etika bisnis islam dapat menumbuhkan usaha, keberlangsungan dan keberkahan orang-orang yang menerapkannya.³³

Menurut Neni Haryanti komunikatif dan fatanah berbisnis adalah bentuk perlindungan diri hak-hak konsumen.³⁴ Sitti Hofifah mengungkapkan jika kegagalan penerapan etika bisnis islam terjadi karena kegelapan dalam mencari keuntungan yang banyak.³⁵ Sehingga perdagangan komoditas yang tidak suci dan halal dalam transaksi bisnis tidak diperhatikan³⁶ pada *Higgs Domini Island*.

Penerapan etika bisnis islam dalam bentuk sifat Rasulullah SAW adalah hal yang patut dimiliki setiap muslim agar hati tenang dan diri terhindari dari perbuatan tercela.³⁷ Bahkan dalam bermain game online khususnya, jika kita menerapkannya dengan bijak maka kita akan mengetahui bahwa game *Higgs Domino Island* terdapat unsur *gharar* dan *maysir*. Hal ini sejalan dengan penelitian

³¹ Alwi Musa Muzaiyin, "Perilaku Pedagang Muslim Dalam Tinjauan Etika Bisnis Islam," *Jurnal Qawanin* 2, no. 1 (2018): 75.

³² Abd Adim and Abdul Salam, "Analisis Praktek Penjualan Para Pedagang Sembako Muslim Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Pedagang Muslim Sembako Di Pasar Tradisional Ambarketawang, Gamping Kabupaten Sleman)," *LAN TABUR : Jurnal Ekonomi Syariah* 3, no. 1 (2021): 74-91, <https://doi.org/10.53515/lantabur.2021.3.1.74-91>.

³³ Ariyadi, "Bisnis Dalam Islam."

³⁴ Neni Hardiati, "Etika Bisnis Rasulullah SAW Sebagai Pelaku Usaha Sukses Dalam Perspektif Maqashid Syariah," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 7, no. 1 (2021): 513, <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.1862>.

³⁵ Siti Hofifah, "Analisis Persaingan Usaha Pedagang Musiman Di Ngebel Ponorogo Ditinjau Dari Perspektif Etika Bisnis Islam," *Syarikat: Jurnal Rumpun Ekonomi Syariah* 3, no. 2 (2020): 37-44, [https://doi.org/10.25299/syarikat.2020.vol3\(2\).6469](https://doi.org/10.25299/syarikat.2020.vol3(2).6469).

³⁶ Khairul Azmi, "Etika Bisnis Islam Sebuah Pengenalan," *Al-Hisbah Jurnal Ekonomi Syariah* 1, no. 1 (2021): 55-65, <https://doi.org/10.57113/his.v1i1.78>.

³⁷ Rizka Ar Rahmah, "Penerapan Etika Bisnis Islam Pada Waroeng Steak and Shake Medan," *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* 5, no. 2 (2020): 246, <https://doi.org/10.30829/ajei.v5i2.8091>.

Evi Rahayu³⁸ yang menemukan jika dilihat dari mazhab syafi'i mengharamkan aplikasi *Higgs Domino* dimainkan karena di dalamnya ada unsur taruhan berupa point, Permainan ini diqiyaskan sama dengan melempar anak panah untuk mengundi Nasib.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan diskusi maka temuan pada bisnis digital aplikasi hiburan *Higgs Domino Island* ini dilarang untuk dimainkan oleh umat muslim karena di dalamnya terdapat praktik *maysir* dan *gharar*. Dimana praktik tersebut bertolak belakang dengan etika bisnis islam yaitu *fatamah*, dimana player dan developer harus mengerti bisnis yang dibolehkan dan diharamkan dalam islam.

Implikasi dari penelitian kiranya setelah mengetahui hiburan yang diperbolehkan dan dilarang dalam islam masyarakat muslim akan lebih berhati-hati dalam memilih aplikasi hiburan untuk menghabiskan waktu dan tidak lalai dalam akidah.

REFERENCE

- A'yun, Qanitha An Nabila, Nafisah Maulidia Chusma, Cindy Nurul Aulia, and Fitri Nur Latifah Putri. "Implementasi Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli Online Pada E-Commerce Populer Di Indonesia." *Jurnal Perbankan Syariah Darussalam (JPSDa)* 1, no. 2 (2021): 166–81.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Patta Rapanna. *Syakir Media Pers*. 1st ed. Vol. CV Syakir Media Press, 2021.
- Adim, Abd, and Abdul Salam. "Analisis Praktek Penjualan Para Pedagang Sembako Muslim Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Pedagang Muslim Sembako Di Pasar Tradisional Ambarketawang, Gamping Kabupaten Sleman)." *LAN TABUR : Jurnal Ekonomi Syariah* 3, no. 1 (2021): 74–91. <https://doi.org/10.53515/lantabur.2021.3.1.74-91>.
- Ar Rahmah, Rizka. "Penerapan Etika Bisnis Islam Pada Waroeng Steak and

³⁸ Evi Rahayu, "Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'i (Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)" (Universitas Islma Negeri Sumatera Utara, 2020).

- Shake Medan." *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* 5, no. 2 (2020): 246. <https://doi.org/10.30829/ajei.v5i2.8091>.
- Ariyadi, Ariyadi. "Bisnis Dalam Islam." *Jurnal Hadratul Madaniyah* 5, no. 1 (2018): 13–26. <https://doi.org/10.33084/jhm.v5i1.158>.
- Athar, Gadis Arniyati. "Analisis Penerapan Etika Bisnis Islam Pada." *Wahana Inovasi* 9, no. 1 (2020): 124.
- Fauzi, Ahmad, Baiatun Nisa, Darmawan Napitupulu, Fitri Abdillah, A A Gde Satia Utama, Candra Zonyfar, Rini Nuraini, et al. *Metodologi Penelitian. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Vol. 3, 2022. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/345235/BUKU-Metodologi-Penelitian---cover.pdf>.
- Hardiati, Neni. "Etika Bisnis Rasulullah SAW Sebagai Pelaku Usaha Sukses Dalam Perspektif Maqashid Syariah." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 7, no. 1 (2021): 513. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.1862>.
- Himawati, Fenti. *Metode Penelitian. Rajawali Pers*. 1st ed. Vol. 1. Depok, 2020.
- Island, Higgs Domino. "Rating Higgs Domino Island On Google Play." *Goole Play*, 2022.
- Khairul Azmi. "Etika Bisnis Islam Sebuah Pengenalan." *Al-Hisbah Jurnal Ekonomi Syariah* 1, no. 1 (2021): 55–65. <https://doi.org/10.57113/his.v1i1.78>.
- Latuheru, Mishell Natalya, and Irwansyah. "Aplikasi Traveloka Sebagai Bentuk Konstruksi Sosial Teknologi Media Baru." *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media* 2, no. 2 (2018): 46–57.
- Maryati, Wiwik, Ida Masriani, Program Studi, Administrasi Bisnis, Program Studi Manajemen, and Universitas Jambi. "Peluang Bisnis Di Era Digital Bagi Generasi Muda Dalam Berwirausaha." *Peluang Bisnis Di Era Digital Bagi Generasi Muda Dalam Berwirausaha* 4, no. 2 (2019): 53–58. https://www.academia.edu/48809653/Peluang_Bisnis_DI_Era_Digital_Bagi_Generasi_Muda_Dalam_Berwirausaha_Strategi_Menguatkan_Perekonomian.
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>.
- Masghulah, Sinta Sainyyah. "Keabsahan Jual Beli Game Judi Online ' Higgs Domino Island' Menurut UU RI Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, 2022.

- Merni Patulak, Ita, Jurusan Teknologi Pertanian, and Politeknik Pertanian Negeri Samarinda. "Peluang Bisnis Tanaman Hias Aglonema Di Samarinda Melalui Komunikasi Digital Aglonema Ornamental Plants Business Opportunity in Samarinda Through Digital Communication" 17, no. 01 (2021): 8-14.
- Misbakhul Khoir. "Implementasi Akhlak Nabi Muhammad SAW Dalam Berbisnis." *Carbohydrate Polymers* 6, no. 1 (2019): 5-10.
- Muzaiyin, Alwi Musa. "Perilaku Pedagang Muslim Dalam Tinjauan Etika Bisnis Islam." *Jurnal Qawanin* 2, no. 1 (2018): 75.
- Ningrum, D S, I M N Aini, Y M Faha, and ... "Etika Bisnis Islam Seni Berbisnis Dalam Keberkahan." *Izdihar: Jurnal ...* 1 (2021): 69-80.
<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/izdihar/article/view/1702>.
- Norhadi, Muhammad. "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah." *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum (JISYAKU)* 1, no. 1 (2022): 100-112.
- Nova Khairunisa, Putri. "Etika Bisnis Dalam Islam Terhadap Transaksi Terlarang Riba Dan Gharar." *LABATILA: Jurnal Ilmu Ekonomi Islam* 3, no. 1 (2019): 81-95. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/lab/article/view/233>.
- Putra, Nendisys. "Pemain Game Higgs Domino Tak Kunjung Move On." *Sumutpos.Id.* 2022.
- Rahayu, Evi. "Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapatan Hukum Mahzab Syafi'i (Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)." Universitas Islma Negeri Sumatera Utara, 2020.
- Rizki, Atika, Achmad Abubakar, and Halimah Basri. "Economics and Digital Business Review Pandangan Al-Qur' an Terhadap Bentuk Transaksi Maysir , Gharar & Riba Di Indonesia" 4, no. 1 (2023): 422-34.
- Rusmani, Yusup Azazy &. "No Tit. תוצאות." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 5, no. 2 (2018): 97-112. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Saleh, Sirajuddin, S Pd, M Pd, Dkk Helaluddin, كورس، رود، كريستينا، Jozef Raco, Salim & Syahrur, Hardani dkk Ahyar, and Dkk Helaluddin. "Metodologi Penelitian Kualitatif.Pdf," 2019.
- Silviah, Nur Manna, and Novieati Dwi Lestari. "Pengaruh Etika Bisnis Islam Dalam Meningkatkan UMKM." *Al Iqtishod: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ekonomi Islam* 10, no. 1 (2022): 96-112.
<https://doi.org/10.37812/aliqtishod.v10i1.295>.

- Siti Hofifah. "Analisis Persaingan Usaha Pedagang Musiman Di Ngebel Ponorogo Ditinjau Dari Perspektif Etika Bisnis Islam." *Syarikat: Jurnal Rumpun Ekonomi Syariah* 3, no. 2 (2020): 37-44. [https://doi.org/10.25299/syarikat.2020.vol3\(2\).6469](https://doi.org/10.25299/syarikat.2020.vol3(2).6469).
- Strugar Jelača, Maja, Radmila Bjekić, Nemanja Berber, Marko Aleksić, Agneš Slavić, and Slobodan Marić. "Impact of Managers' Emotional Competencies on Organizational Performance." *Sustainability (Switzerland)* 14, no. 14 (2022): 0-18. <https://doi.org/10.3390/su14148800>.
- Supratama, Resky, Marisa Elsera, and Emmy Solina. "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang." *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297-311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>.
- Tarigan, Azhari Akmal. "Dasar-Dasar Etika Bisnis Islam." *Skripsi* 4, no. 1 (2016): 1-191.
- Tiakoly, Kataruddin, and Abdul Wahab. "Penerapan Etika Bisnis Islam Pada Usaha Pedagang Barang Campuran Di Pasar Tradisional Gamalama." *Jurnal Iqtisaduna* 5, no. 1 (2019): 102-23.
- Trijayanto, Danang. "Media Baru Dan Ekonomi Baru Lahirnya Sistem Ekonomi Baru Dalam Game Online Zynga Poker." *Promedia* 1, no. 1 (2018): 19-42.
- Umakamea, Febriyani. "Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022.
- Wahid, Muhammad, and Ahmad Fauzan. "Game Online Sebagai Pola Perilaku." *Kinesik* 8, no. 3 (2021): 275-83. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.
- Wahyudi, Khoirul Muzaki. "Etika Bisnis Islam Menurut Imam Al-Haddad." *JIES : Journal of Islamic Economics Studies* 1, no. 3 (2020): 148-58. <https://doi.org/10.33752/jies.v1i3.240>.
- Yahya, Aqil Barqi. "Etika Bisnis (Perilaku) Bisnis Rasulullah Muhammad SAW Sebagai Pedoman Berwirausaha." *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 5, no. 1 (2020): 95-100. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Maqasid>.