

**TINJAUAN ETIKA BISNIS ISLAM TERHADAP
PENGUNAAN BOT DALAM PENYELESAIAN *DAILY QUEST*
DI *GAME GROWTOPIA***

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu Hukum
Ekonomi Syariah

Oleh



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ADAB
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
BOJONEGORO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : M. Khoirus Syifa'

NIM : 20040858

Prodi/Fakultas : Hukum Ekonomi Syariah/Syariah dan Adab

Judul Skripsi : Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Penggunaan Bot
Dalam Penyelesaian Daily Quest Di Game Growtopia

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Bojonegoro, 21 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



M. Khoirus Syifa'

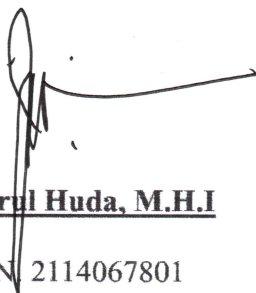
NIM. 20040858

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh M. Khoirus Syifa', NIM: 20040858 yang berjudul Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Penggunaan Bot Dalam Penyelesaian Daily Quest Di Game Growtopia.

Bojonegoro, 22 Mei 2024

Pembimbing I



Dr. Nurul Huda, M.H.I

NIDN. 2114067801

Pembimbing II



Lisa Aminatul Mukaromah, M.S.I.

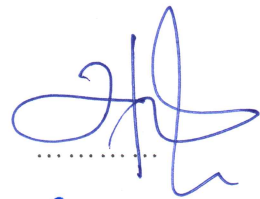
NIDN. 2102109001

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh M. Khoirus Syifa', NIM: 20040858 ini telah dipertahankan di depan Majelis Munaqasah Fakultas Syariah dan Adab Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada hari Selasa, 04 Juni 2024, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam ilmu hukum.

Majelis Munaqasah Skripsi

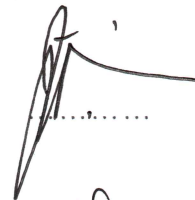
1. Dr. Hj Ifa Khoiria Ningrum, SE.,MM. (Ketua Sidang)



2. Dr. H. Shofa Robbani, Lc., MA. (Penguji Utama)



3. Dr. Nurul Huda, M.H.I (Penguji I)



4. Lisa Aminatul Mukaromah, M.S.I. (Penguji II)



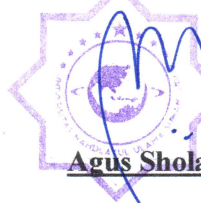
Bojonegoro, 05 Juni 2024

Mengesahkan

Fakultas Syariah dan adab

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dekan,



Agus Sholahudin Shidiq, M.H.I

FAKULTAS SYARIAH DAN ADAB NIDN. 2117087701
ESAUNUGIRI

MOTTO

“من سار بين الناس جابرا للخواطر, ادركه الله في وسط المخاطر”

“Barang siapa yang dalam hidupnya menjaga perasaan orang lain, niscaya Allah akan menolongnya ketika dalam suatu kesulitan”



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Puji syukur kami haturkan kepada Allah. Limpahan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan serta kemampuan untuk mencari ilmu. Atas karunia yang Engkau berikan akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku Bapak Ahmad Khotim dan Ibu Siti Muntiah Khoiriyah yang telah mendidik, membesarkan, mensupport di setiap prosesku serta selalu mendo'akan keberhasilan penulis dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati. Berkat perjuangan, restu, semangat, harapan dan do'a merekalah penulis dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini.
2. Partner dalam pengerjaan tugas akhir dan segala sumbangsuhnya Khalimatus Sa'diyah yang turut serta membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
3. Seluruh sahabat dan teman yang memberikan dukungan semangat, mulai dari teman kelas, organisasi intra kampus mulai dari HMP HES, BEM Fakultas Syariah dan Adab, dan Generasi Baru Indonesia (GenBI) Unugiri.
4. Bank Syariah Indonesia (BSI) pada tahun 2022-2023, Bank Indonesia (BI) yang memberikan beasiswa kepada penulis dari tahun 2020-2021 dan pada tahun 2023-2024.
5. Teman-teman mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2020 yang telah melewati masa suka dan duka bersama dibangku perkuliahan.

Serta kepada penulis sendiri yang telah mampu meyakinkan diri untuk menyelesaikan skripsi ini. Tidak ada tokoh tunggal yang secara khusus disebut *the special one* untuk skripsi ini. Terimakasih kepada diriku sendiri.

ABSTRAK

M. Khoirus Syifa'(20040858), Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Penggunaan Bot Dalam Penyelesaian Daily Quest Di Game Growtopia, Prodi Hukum Ekonomi Syariah, 2024.

Pertumbuhan teknologi yang pesat telah menghadirkan berbagai fenomena baru dalam industri game, salah satunya adalah penggunaan bot untuk menyelesaikan tugas harian dalam permainan. Fenomena ini menarik perhatian banyak pihak karena kemampuannya meningkatkan efisiensi dan memberikan keuntungan kompetitif bagi pemain. Namun, penggunaan bot dalam game tidak lepas dari berbagai pertanyaan etika, terutama dalam konteks bisnis Islam yang sangat menekankan prinsip-prinsip keadilan, kejujuran, dan transparansi.

Penelitian ini menjawab dengan lebih dalam mengenai beberapa rumusan masalah utama. Pertama, bagaimana mekanisme penggunaan bot dalam game Growtopia? Kedua, bagaimana tinjauan etika bisnis Islam terhadap penggunaan bot dalam game Growtopia? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan bot dalam menyelesaikan tugas harian (daily quests) di game Growtopia sesuai dengan prinsip-prinsip etika bisnis Islam.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada penelitian lapangan (field research). Penelitian ini melibatkan studi kasus, observasi dan wawancara mendalam dengan pemain game serta mengutip pernyataan dari pengembang game sebagai sumber data primer. Selain itu, data juga dikumpulkan melalui analisis literatur terkait, fatwa ulama, dan pandangan dari pakar etika bisnis Islam sebagai sumber data sekunder. Pada proses pengumpulan data, metode yang digunakan diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari data yang diperoleh dari sumber-sumber data, selanjutnya diolah menggunakan metode deskriptif analitis melalui pendekatan kualitatif berdasarkan peraturan dan ketentuan dalam game growtopia menggunakan perspektif etika bisnis Islam.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan dua hal utama. Pertama, mekanisme penggunaan bot dalam game Growtopia dimulai dengan penyediaan aplikasi pihak ketiga yang dirancang khusus untuk mengoperasikan bot dalam game tersebut. Penggunaan aplikasi ini jelas melanggar peraturan yang ditetapkan oleh pihak pengembang game, yang pada dasarnya melarang segala bentuk kecurangan, termasuk penggunaan bot. Kedua, dari perspektif etika bisnis Islam, penggunaan bot dalam game Growtopia dinilai tidak sesuai dengan prinsip-prinsip yang dianut. Meskipun penggunaan bot dapat memberikan efisiensi dalam menyelesaikan tugas harian, tindakan ini pada akhirnya merusak integritas permainan dan menciptakan ketidakadilan di antara pemain. Penggunaan bot membuat permainan menjadi tidak adil karena pemain yang menggunakan bot mendapatkan keuntungan yang tidak wajar dibandingkan dengan pemain yang bermain secara jujur.

Kata Kunci: Etika Bisnis Islam, Bot, Game Growtopia, Daily Quests, Pendekatan Kualitatif.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat *illahi Rabbi* yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga tesis ini dapat dirampungkan. Selawat dan salam, semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan keluarga beserta para sahabatnya yang telah membawa kita menuju jalan yang benar. Semoga kita termasuk dalam umatnya yang memperoleh syafaat di hari pembalasan kelak. Amin.

Selain atas berkat, rahmat dari Allah dan Rasulullah SAW, maka dengan segala kerendahan hati peneliti juga haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Ahmad Khotim dan Ibu Siti Muntiatul Khoiriyah. Berkat perjuangan, restu dan do'a beliau penulis dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini.
2. M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
3. Agus Sholahudin Shidiq, M.H.I., selaku Dekan Fakultas Syariah dan Adab Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
4. Eko Arief Cahyono, M.E.K., selaku Kaprodi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
5. Dr. Nurul Huda, M.H.I. dan Lisa Aminatul Mukarromah, S.H.I, M.S.I. selaku Dosen pembimbing yang dengan tulus, ikhlas dan sabar bersedia memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasinya dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Syariah dan Adab Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

7. Khalimatus Sa'diyah yang sudah memberikan segala bentuk dukungan dalam berbagai bentuk dan senantiasa mendukung saya untuk terus berjuang selama penulisan skripsi ini berlangsung. Saya ucapkan terimakasih
8. Seluruh teman seperjuangan HES Angkatan 2020 yang saling kompak dan selalu support untuk menyelesaikan kuliah dan skripsi ini bersama. Khususnya M. Taufik Naufal, Eka Mei Nia P., Afifatus Sholikhah Terimakasih perjalanan 4 tahun dibangku kuliah sangat berkesan bersama kalian.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Berkat keterlibatan semua pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, penulis hanya bisa menyampaikan terimakasih Jazakumullah ahsan al-jaza'. Karena keterbatasan penulis, tentunya skripsi ini banyak kekurangan dan sangat jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik yang bersifat konstruktif penulis harapkan dari semua pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menambah khazanah keilmuan bagi kita semua khususnya bagi penulis sendiri. Aamiin.

Bojonegoro, 13 Mei 2024

UNUGIRI

Penulis

M. KHOIRUS SYIFA'

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Definisi Operasional.....	6
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
G. Penelitian Terdahulu.....	10
H. Kerangka Teori.....	16
I. Metode Penelitian.....	19
J. Sistematika Pembahasan.....	24
BAB II.....	26
KERANGKA TEORETIS.....	26
A. Etika Bisnis Islam.....	26
1. Etika	26
2. Pengertian Bisnis Islam	37
3. Etika Bisnis Islam	39
4. Dasar Hukum Etika Bisnis Islam	40
5. Fungsi Etika Bisnis Islam	41
6. Prinsip-prinsip Etika Bisnis	42

B. Peraturan dalam game growtopia.....	47
BAB III	51
DESKRIPSI LAPANGAN.....	51
A. Gambaran Umum game growtopia	51
1. Profil Pengembang Game.....	51
2. Profil Game Growtopia	54
B. Pengertian Bot dan Mekanisme	63
1. Pengertian Bot	63
2. Macam-macam bot	64
3. Mekanisme penggunaan bot dalam game growtopia	67
BAB IV	71
TEMUAN DAN ANALISIS	71
A. Temuan Terhadap Konsep Penggunaan Bot Dalam Penyelesaian Daily Quest Di Game Growtopia	71
B. Analisis Etika Bisnis Islam Terhadap Konsep Penggunaan Bot Dalam Penyelesaian Daily Quest Di game Growtopia	77
BAB V.....	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	96

UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Salah satu regulasi dalam game growtopia	47
Gambar 3. 1 Tampilan Game Growtopia	54
Gambar 3. 2 tampilan dalam game growtopia	55
Gambar 3. 3 Contoh beberapa Lock, Block, dan Sheeds dalam game Growtopia	57
Gambar 3. 4 tampilan registrasi akun dalam aplikasi Lucifer	68
Gambar 3. 5 tampilan proses penambahan bot dalam aplikasi Lucifer	69



DAFTAR TRANSLITERASI

Penulisan naskah skripsi ini banyak dijumpai nama dan istilah teknis (technical term) yang berasal dari bahasa Arab ditulis dengan huruf Latin. Pedoman transliterasi yang digunakan untuk penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

A. Konsonan

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	'	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	'
ث	ts	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dh	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sh	ء	'
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Sumber : Kate L. Turabian, *A Manual of Writers of Term Papers, Theses, and Dissertations* (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1987).

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Tanda dan Huruf Arab	Nama	Indonesia
— َ	Fathah	a
— ِ	Kasrah	i
— ُ	Damah	u