

JOURNAL OF ISLAMIC BUSINESS LAW

Volume 9 Issue 4 TAHUN 2025

ISSN (Online): **2580-2658**

Available online at: <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jibl>

Identifikasi Praktik Maysir Pada Perolehan Lazrewards Di Lazada Perspektif Kitab Al Halal Wa Al-Haram Fi Al-Islam

Durrotun Ni'mah

Universitas Trunojoyo Madura

210711100113@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak:

Berkembangnya teknologi dan munculnya perdagangan online seperti Lazada, kemudahan akses pasar dan fitur promosi yang ditawarkan sangat menguntungkan, namun terdapat risiko yang tinggi pada beberapa fitur, seperti LazRewards, yang dapat mengandung unsur penipuan yang mendekati praktik maysir. Penelitian ini fokus pada analisis dan praktik pengenalan maysir dalam perolehan LazRewards melalui perspektif kitab Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām oleh Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī, guna memahami serta menganalisis dampak dan menguasai fitur ini dalam konteks e-commerce. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan normatif yuridis. Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu sumber data primer dan sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Dengan metode analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat cara untuk mendapatkan saldo LazRewards di Lazada, yaitu bisa dengan cara memainkan permainan, menonton video pendek, memberikan ulasan produk atau menyelesaikan misi pemesanan produk. Analisis perolehan LazRewards menggunakan kitab Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī menunjukkan bahwa sistem dan mekanisme perolehan tidak mengandung unsur maysir (perjudian). Pemberian rewards didasarkan pada aktivitas nyata pengguna tanpa adanya ketidakpastian akan keuntungan, potensi kerugian dan taruhan. Oleh karena itu, perolehan LazRewards dianggap halal dan sesuai prinsip syariah menurut kitab karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī tersebut.

Kata Kunci: Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām; E-commerce; LazRewards; Maysir.

Pendahuluan

Perdagangan merupakan aktivitas ekonomi yang melibatkan pertukaran barang dan jasa antara pihak-pihak yang sepakat, dengan tujuan untuk meraih keuntungan. Dalam hal ini, perdagangan mencakup berbagai jenis transaksi, baik yang dilakukan

secara langsung maupun melalui perantara, dan dapat berlangsung di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Sedangkan perdagangan dalam Islam, yang dikenal dengan istilah al-ba’I’, merupakan aktivitas jual beli yang diatur oleh prinsip-prinsip syariat, dimana masing-masing pihak saling memberikan barang atau jasa untuk mendapatkan imbalan yang disepakati. Dalam konteks ini, perdagangan tidak hanya dilihat sebagai cara untuk mencari keuntungan, tetapi juga sebagai bentuk ibadah yang harus dilakukan dengan cara yang baik dan halal.¹

Perdagangan elektronik atau *e-commerce*, adalah suatu bentuk transaksi jual beli yang dilakukan secara online melalui media elektronik, terutama internet. *E-commerce* juga dapat diartikan sebagai proses melakukan pembelian, penjualan, pengalihan, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi menggunakan jaringan komputer yang terhubung melalui Internet.² Dalam praktiknya, *e-commerce* tidak hanya terbatas pada transaksi antara konsumen dan perusahaan (B2C), tetapi juga mencakup transaksi antar perusahaan (B2B) dan transaksi antar konsumen (C2C). *E-commerce* juga salah satu wujud perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan kegiatan jual beli tanpa harus bertatap muka langsung dengan penjual, sehingga lebih menghemat waktu.³ Di Indonesia berkembang beberapa platform *e-commerce* seperti, Shopee, Tokopedia, Bibli, Zalora, Sociolla, Belanja, Bukalapak dan juga Lazada. *E-commerce* Lazada menjadi salah satu dari beberapa platform *e-commerce* yang sering dikunjungi di Indonesia, terbukti dari similar web yang mengukur dan memperkirakan jumlah total lalu lintas yang ada.⁴ Lazada menyediakan berbagai jenis produk, seperti elektronik, perlengkapan rumah tangga, pakaian untuk pria dan wanita, serta produk kesehatan dan kecantikan, yang dapat diakses melalui situs web dan aplikasi *mobile* Lazada. Selain itu, Lazada menawarkan beragam penawaran menarik, diskon, dan promosi setiap bulannya.⁵ Selain itu platform Lazada juga memuat fitur *LazRewards*, *LazRewards* adalah fitur yang ditawarkan oleh Lazada untuk memberikan keuntungan kepada pengguna melalui sistem reward. Dimana nantinya pengguna dapat mengumpulkan poin yang bisa ditukarkan, yang kemudian dapat digunakan untuk mendapatkan diskon atau potongan harga pada saat *check out*.

Perkembangan pesat pada internet tentu juga membawa dampak negatif di Indonesia, seperti maraknya perjudian yang semakin hari semakin bermacam-macam jenisnya meskipun sudah jelas bahwa perjudian itu diharamkan oleh Allah SWT, yang mana kata judi disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surat Al-Baqarah ayat 219 dan surat Al-Maidah ayat 90-91.⁶ Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk menghilangkan keraguan akan bagaimana hukum memperoleh *LazRewards* pada *e-commerce* Lazada yang *rewards* tersebut berupa uang yang dapat dimanfaatkan walaupun memang tidak besar nominalnya.

Melalui perspektif Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī penelitian ini dilakukan. Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī,

¹ Windari, “Perdagangan Dalam Islam,” *Jurnal Al-Masharif*, Vol. 3, no. 2 (2020): 21.

² Mahir Pradana, “Klasifikasi Bisnis *E-commerce* Di Indonesia,” *Jurnal Modus*, Vol. 27, no. 2 (2021): 163.

³ Havis Aravik dan Ahmad Tohir, “Education on the Risks of Usury, Gharar, and Maysir in E-Commerce Business,” *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol. 7, no. 3 (2023): 2222.

⁴ Dina Lestari, “Peringkat Situs Web Teratas”, dalam www.similarweb.com. diakses tanggal 20 November 2024.

⁵ Jessika, “Perkembangan Lazada, Persaingan *E-commerce*, Serta Upaya Pemasaran Lazada” (Universitas Diponegoro, 2021).18.

⁶ Muhammad Fajar Al Islami, “Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022). 2.

mempunyai nama lengkap sesuai dengan garis keturunan buyutnya yaitu Yusuf Al-Qardawī bin Abdullah bin Ali bin Yusuf, sedangkan Al- Qarādawī merupakan nama keluarga yang diambil dari nama daerah tempat mereka berasal, yakni al-Qardah.⁷ Qardawī lahir pada tanggal 9 September 1926 disebuah desa kecil di Mesir bernama Shaṭ Tuṭab, yang terletak antara kota Ṭantā (Ibu kota provinsi Al-Gharbiyah), dan kota AL-Mahallah Al- Kubrā, yang merupakan kota kabupaten paling terkenal di provinsi Al-Gharbiyyah. Ia berjarak sekitar 21 kilo meter dari Ṭantā dan 9 kilo meter dari Al-Mahallah.⁸ Qardawī wafat pada hari Senin, 26 September 2022, dimakamkan di pemakaman Abu Hamour, Doha, Qatar, pada usia 96 tahun.⁹

Qardawī lahir dalam keluarga yang sangat religius. Ketika berusia dua tahun, ayahnya meninggal dunia, sehingga ia menjadi anak yatim. Ia kemudian diasuh oleh pamannya (saudara ayahnya) yang memperlakukannya seperti anak sendiri, mendidik dan memberinya berbagai pengetahuan tentang agama dan syariat Islam.¹⁰ Pada usia lima tahun, ia mulai belajar menulis dan menghafal Al-Qur'an, dan pada usia sepuluh tahun, ia telah berhasil menghafal seluruh 30 juz dengan lancar. Keterampilannya dalam membaca dan melaftalkan Al-Qur'an, ditambah dengan suara merdunya, membuatnya sudah dijuluki Syekh Yusuf al-Qarādawī di usia yang masih muda.¹¹

Yusuf Qardawī menunjukkan prestasi akademik yang sangat cemerlang, sehingga ia berhasil meraih predikat lulusan terbaik (*summa cumlaude*) di Fakultas Ushuluddin. Selanjutnya, ia melanjutkan studinya di jurusan khusus Bahasa Arab di Al-Azhar selama dua tahun, di mana ia menempati posisi teratas di antara 500 mahasiswa lainnya dan memperoleh ijazah internasional serta sertifikat pengajaran. Pada tahun 1957, Yusuf al-Qardawī melanjutkan studinya di lembaga penelitian dan pengajaran masalah-masalah Arab selama tiga tahun. Ia berhasil memperoleh diploma di bidang sastra dan Bahasa Arab. Tanpa membuang waktu, ia kemudian mendaftar untuk program pascasarjana di Fakultas Ushuluddin dengan fokus pada jurusan Tafsir Hadits. Dan meraih gelar doktor pada tahun 1973.¹²

Karya yang dimiliki oleh Syekh Yusuf Qardawī mencapai angka ratusan, ada yang menyebutkan bahwa beliau mempunyai 122 karya ilmiah, ada yang berbentuk buku dan ada juga yang berbentuk artikel. Buku-buku karya Yusuf al- Qardawī yang telah diterbitkan kurang lebih sekitar 88 buku, dan banyak buku beliau yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.¹³ Salah satu karyanya yang terkenal yaitu *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* yang terbit pada tahun 1982. Syekh Muhammad Yusuf Qardawī menulis kitab tersebut untuk memberikan panduan yang jelas mengenai hukum halal dan haram dalam Islam, mengingat kompleksitas masalah kontemporer yang dihadapi umat, juga mendorong umat Islam untuk memahami prinsip dasar syariah yang berlandaskan pada kemaslahatan dan keadilan. Beliau juga bertujuan untuk memperkuat

⁷ Yusuf Al-Qardhawi, *Perjalanan Hidupku I*, terj. Cecep Taufikurrahman (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2003). 103

⁸ Sulaiman bin Shaleh Al-Khurasyi, *Pemikiran Dr. Yusuf Al-Qarādawī Dalam Timbangan*, terj. M. Abdul Ghaffar (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2003). 7.

⁹ Imam Nawawi, "Beginu Hebat Syaikh Yusuf Al-Qardawī ,", dalam *masimamnawawi.com*, diakses tanggal 13 Januari 2025.

¹⁰ Ishom Talimah, *Manhaj Fikih Yusuf Al-Qarādawī*, terj. Samson Raman (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2001). 3.

¹¹ Al-Khurasyi, *Pemikiran Dr. Yusuf Al-Qarādawī Dalam Timbangan*. 6.

¹² Talimah, *Manhaj Fikih Yusuf Al-Qarādawī*. 3-6.

¹³ Al-Qardhawi, *Perjalanan Hidupku I*. 137.

pemahaman Islam yang moderat dan seimbang di tengah berbagai pandangan ekstrim.¹⁴ Dalam Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām*, Syekh Yūsuf Qardāwī membahas konsep *maysir* atau judi yang didefinisikan sebagai suatu aktivitas di mana para peserta atau pemain tidak hanya berpotensi memperoleh keuntungan, tetapi juga mungkin menghadapi kerugian. Menurut Syekh Qardāwī, unsur-unsur dari perjudian yaitu taruhan, untung rugi dan perlombaan/permainan dan hadiah. Dengan demikian, Syekh Qardāwī menekankan pentingnya menghindari segala bentuk perjudian untuk menjaga integritas moral dan sosial umat Islam.¹⁵

Seperti yang telah di paparkan, *LazRewards* adalah salah satu fitur yang terdapat pada Lazada, dimana cara perolehan *LazRewards* yakni bisa diperoleh dari menonton video, menanam tanaman, dan juga bisa diperoleh dari sebuah permainan atau yang disebut *LazGame* di Lazada, dengan mengumpulkan poin yang nantinya bisa ditukarkan menjadi *LazRewards* lalu *LazRewards* tersebut bisa digunakan untuk pemotongan harga saat melakukan *checkout* barang. Hasil dari *LazRewards* tersebut masih belum diketahui kehalalanya, dan ditakutkan proses dalam memperoleh hal tersebut terdapat unsur-unsur dari *maysir*.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan pendekatan normatif yuridis terhadap Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī. Sumber data meliputi data primer berupa Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī, wawancara dengan para pengguna LazRewards dan juga observasi terhadap fitur LazRewards, data sekunder berupa buku maupun jurnal-jurnal serta dari internet untuk melengkapi data dan yang berkaitan dengan *maysir*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Dengan metode analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

Pembahasan Pertama Argumentasi Pertama

***Maysir* dalam Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī.**

Islam adalah agama yang realistik, yang tidak memperlakukan manusia seakan-akan menjadi malaikat bersayap, manusia tetaplah manusia yang membutuhkan hiburan, makan minum dan lain sebagainya. Allah SWT menciptakan manusia dengan tabiat bersenang-senang, bersuka cita dan bermain-main, namun jangan sampai hal tersebut membuat hati manusia melalaikan penciptanya, dan pilihlah sesuatu yang sejalan dengan syariat.¹⁶ Judi dalam pandangan Yūsuf Qardāwī dikenal dengan istilah "*Qimār*" yang menurut bahasa berarti perjudian.¹⁷ *Qimār* adalah setiap permainan yang membuat

¹⁴ Siti Aminah, "Pengaruh Pemikiran Fiqh Yusuf Al-Qardawī Di Indonesia," *Jurnal Ummul Qura*, Vol. V, no. 1 (2021): 62.

¹⁵ Yusuf Qardawī, *Halal Haram Dalam Islam*, terj. Wahid Ahmadi et al. (Surakarta: Era Intermedia, 2000). 435.

¹⁶ Muhammad Yūsuf Qardawī, *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* (Kairo: Maktabah Wahbah, 2012). 330

¹⁷ Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia* (Surabaya: Pustaka Progressif, 2020). 1589.

pemainnya berpotensi mendapatkan keuntungan maupun kerugian.¹⁸ Setiap jenis permainan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya, maka dilarang. Dalam konteks ini, istilah 'keuntungan' merujuk pada pemasukan uang atau barang lainnya yang diperoleh dari hasil pertaruhan, sedangkan 'kerugian' berkaitan dengan hilangnya aset akibat kalah dalam taruhan.¹⁹ Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk menyadari potensi risiko yang terkait dengan perilaku semacam ini agar dapat mengambil keputusan yang bijak mengenai partisipasi dalam aktivitas tersebut.

Berikut unsur-unsur *qimār* (perjudian) menurut Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī:

1. Unsur taruhan

Taruhan adalah kegiatan di mana dua pihak atau lebih membuat kesepakatan mengenai hasil dari suatu peristiwa, biasanya terkait dengan pertandingan atau permainan. Terdapat dua jenis taruhan, sebagai berikut:²⁰

a. Taruhan yang diperbolehkan

Taruhan yang diperbolehkan adalah jika benda yang digunakan dalam taruhan berasal dari orang lain (orang yang tidak mengikuti perlombaan) atau dari salah satu pihak yang berlomba.

b. Taruhan yang dilarang

Taruhan yang dilarang adalah jika masing-masing pihak yang berlomba menyediakan benda taruhan, lalu pemenang dari perlombaan tersebutlah yang akan mendapatkan semua benda yang telah ditaruhkan. Taruhan yang seperti inilah yang masuk pada unsur-unsur perjudian.

2. Unsur untung rugi

Perjudian berakar pada konsep untung dan rugi yang tidak jelas, di mana hasil dari setiap taruhan sangat bergantung pada faktor keberuntungan dan nasib, bukan pada usaha atau kerja keras individu.²¹ Dalam perjudian, peserta sering kali terjebak dalam harapan untuk meraih keuntungan besar tanpa mempertimbangkan upaya yang diperlukan untuk mencapainya. Hal ini menciptakan ketidakpastian yang di mana kemenangan atau kekalahan tidak mencerminkan kemampuan atau keterampilan dan kerja keras, melainkan semata-mata hasil dari kebetulan dan mengandalkan mimpi-mimpi kosong. Pendekatan ini bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam yang menekankan pentingnya usaha, kejujuran, dan tanggung jawab dalam mencari rezeki. Dalam Islam, pencarian nafkah harus dilakukan melalui cara-cara yang halal dan etis, dan tidak diperbolehkan untuk menjadikan sebuah perjudian sebagai sarana untuk mencari nafkah.²²

3. Perlombaan/permainan

Banyak jenis hiburan dan perlombaan yang dihalalkan oleh Rasulullah SAW bagi umat Islam sebagai bentuk *refreshing* bagi mereka, banyak diantaranya adalah olahraga yang melatih dalam unsur kekuatan dan keterampilan.²³ Ditetapkan tiga syarat diperbolehkannya sebuah permainan terkhusus pada permainan catur:²⁴

a. Dilarang menunda sholat, karena bahaya yang terbesar adalah mencuri waktu.

¹⁸ Qardawī, *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām*. 342.

¹⁹ *Ibid.*, 350.

²⁰ *Ibid.*, 340-341.

²¹ *Ibid.*, 344.

²² *Ibid.*, 350.

²³ *Ibid.*, 334.

²⁴ *Ibid.*, 344.

- b. Tidak mencampurinya dengan perjudian.
- c. Pemain harus menjaga lisanya dari kata-kata keji dan kotor, serta ucapan yang buruk.

Setiap jenis permainan atau perlombaan yang melibatkan unsur perjudian maka hukumnya diharamkan. Hal ini karena permainan semacam itu biasanya tidak bisa lepas dari adanya keuntungan atau kerugian yang dialami oleh para pesertanya.²⁵ Oleh sebab itu, apabila sebuah perlombaan atau permainan dicampuri dengan aktivitas berjudi, maka secara syariat permainan tersebut tidak diperbolehkan dan harus dihindari demi menjaga keadilan serta menghindari dampak negatif yang bisa timbul dari perjudian.

LazRewards pada E-commerce Lazada

Aplikasi Lazada yang telah beroperasi di Indonesia sejak tahun 2012 ini menyediakan berbagai jenis produk, yang bisa diakses melalui situs web dan juga aplikasi *mobile* Lazada langsung.²⁶ Lazada memiliki beragam fitur unggulan yang dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam berbelanja maupun berjualan. Beberapa fitur tersebut antara lain *LazMall* yang menyediakan produk asli dari merek terpercaya, *LazLive* untuk siaran langsung interaktif, serta Flash Sale dan promo harian yang menawarkan diskon menarik. Selain itu, Lazada juga menghadirkan *LazKoin* sebagai program diskon dan hadiah *ekslusif*, serta program gratis ongkir yang sangat diminati oleh konsumen. Fitur-fitur ini tidak hanya membantu pembeli menghemat pengeluaran, tetapi juga mendukung penjual dalam meningkatkan penjualan dan membangun loyalitas pelanggan.

Selain itu Lazada juga memuat fitur *LazRewards* (*Lazada Rewards*), *LazRewards* adalah program penghargaan dari Lazada yang memungkinkan pengguna mengumpulkan poin atau saldo *rewards* melalui berbagai aktivitas tertentu di dalamnya.²⁷ Saldo *LazRewards* mempunyai tempat khusus dan tidak bisa dipindahkan kemanapun, saldo hanya bisa digunakan sebagai pengurangan pembelian saat *check out*. Pengguna dapat mengumpulkan *LazRewards* setiap harinya, dengan menyelesaikan berbagai misi atau aktivitas tertentu dalam aplikasi Lazada, kemudian menggunakan *rewards* tersebut sebagai pengurangan total pembayaran saat *check out*. Pengguna cukup mengaktifkan *LazRewards* saat *check out* untuk mendapatkan potongan harga, yang bahkan dapat digabungkan dengan promo lain seperti gratis ongkir dan cashback, sehingga membantu pelanggan berbelanja dengan lebih hemat.

Pembahasan Kedua Argumentasi Kedua

Cara Perolehan LazRewards Pada E-commerce Lazada

Cara untuk memperoleh *LazRewards* dapat dilakukan dengan mengikuti beberapa langkah dan aktivitas tertentu yang telah disediakan di dalam aplikasi Lazada. Berikut beberapa cara untuk memperoleh *LazRewards* pada *e-commerce* Lazada:

1. Lazada menyediakan *LazGame* (*Lazada Game*) yang dapat diikuti pengguna untuk mengumpulkan *LazRewards*.

²⁵ *Ibid.*, 350.

²⁶ Jessika, "Perkembangan Lazada, Persaingan *E-commerce*, Serta Upaya Pemasaran Lazada." 18.

²⁷ Aplikasi Lazada, 8 Mei 2025.

Melalui *LazGame*, pengguna dapat bermain berbagai mini *game* seru yang tidak hanya mengisi waktu luang, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mendapatkan hadiah menarik, voucher diskon, hingga produk gratis. Dengan begitu, *LazGame* menggabungkan unsur hiburan dan keuntungan belanja dalam satu platform. Berikut beberapa *game* yang bisa dimainkan untuk mendapatkan *LazRewards*:

a. *LazPanen / LazLand*

LazPanen adalah permainan menanam dan menyiram tanaman yang telah disediakan secara *virtual* oleh Lazada. Hal pertama yang harus dilakukan yaitu membuka *game LazPanen* yang sudah tersedia pada menu “Akun” di Lazada, kalau sudah pengguna akan diarahkan untuk memilih tanaman yang akan ditanam, ada beberapa pilihan tanaman yang bisa dipilih untuk ditanam, seperti, beras, minyak goreng, handuk, gula dan lain sebagainya. Jika tanaman sudah tertanam, pengguna akan diarahkan untuk menyirami tanamannya setiap hari sampai tanaman tersebut bisa dipanen. Untuk mendapatkan air siraman pengguna akan diarahkan untuk menyelesaikan beberapa misi seperti, mengundang teman, menelusuri item, *check-in* harian dan lain sebagainya. Jika berhasil panen, pemain akan mendapatkan poin yang bisa ditukar dengan barang asli sesuai dengan yang ditanam diawal, tetapi hal tersebut hanya akan dikirimkan jika pengguna berada pada area jabodetabek saja, untuk pengguna di luar jabodetabek akan diganti hadiahnya dengan *LazRewards*. *LazRewards* yang akan didapatkan berkisar antara 10.000,00 - 20.000,00 sekali panen. Hasil *LazRewards* yang telah didapatkan akan langsung masuk pada saldo khusus *LazRewards*

b. Style Star

Dalam permainan style Star, pengguna dapat mengubah tampilan avatar mereka sesuai selera, layaknya melakukan makeover pada diri sendiri secara *virtual*. Sedangkan untuk mendapatkan *LazRewards* pada permainan ini pengguna harus masuk terlebih dahulu pada permainan Style Star, di dalam permainan tersebut sudah disediakan beberapa misi yang bisa diselesaikan. Sebelum melakukan melaksanakan misi, pengguna diarahkan untuk memilih hadiah yang ingin didapatkannya, karena tidak hanya *LazRewards* yang bisa didapatkan dari permainan ini, terdapat hadiah berupa koin, voucher belanja dan bahkan juga bisa memilih pakaian yang bisa digunakan oleh avatar sebagai hadiah. Setelah memilih hadiah pengguna harus memenuhi jumlah bintang dengan cara menyelesaikan misi, biasanya setiap hadiah mempunyai jumlah bintang yang berbeda-beda untuk dipenuhi. Jika bintang sudah terpenuhi maka hadiah yang sudah dipilih diawal bisa didapatkan, begitupun dengan hadiah *LazRewards* yang bisa di klaim dan otomatis akan smasuk pada saldo *LazRewards*.

c. Marge Boss

Marge Boss adalah sebuah *game* yang menggabungkan objek untuk menciptakan barang baru dan menyelesaikan misi. *Game* ini bisa dikatakan seperti *game* jual beli, pemain sebagai penjual dan nantinya akan ada sejenis avatar yang menjadi pembelinya, barang yang diperjual belikan harus dicari dari penggabungan barang seperti yang dimaksut diawal yang nantinya pemain bisa memenangkan sebuah koin Lazada. Sedangkan untuk mendapatkan *LazRewards*, pertama pengguna harus membuka permainannya terlebih dahulu pada menu “Akun” di Lazada, pengguna harus mengecek apakah ada sebuah *event* yang berlangsung atau tidak, jika Lazada sedang menjalankan sebuah *event* maka di

dalam permainan ini pasti sudah disajikan beberapa misi yang bisa pengguna selesaikan. Misi-misi pada saat *event* tersebut berlangsung hanya seputar *game* Marge Boss saja, seperti contoh menggabungkan 50 barang, membagikan link dari *game* tersebut kepada teman, menjual 10 barang dan lain sebagainya. Namun terkadang juga terdapat misi yang hanya bisa diselesaikan dengan cara membeli sesuatu terlebih dahulu, dan bahkan sudah ditentukan minimal pembayarannya. Jika misi-misi sudah bisa diselesaikan, pengguna bisa memilih hadiah yang sudah disediakan disana, hadiah yang bisa dipilih yaitu *LazRewards*, koin, ataupun voucher pembelian produk tertentu. *LazRewards* dari permainan tersebut akan langsung masuk pada saldoanya dan bisa langsung digunakan sebagai potongan harga pada saat pengguna melakukan pembelian produk.

d. GoGo Match

Cara bermain Gogo Match adalah dengan menggabungkan (match) item-item berwarna untuk mencapai target tertentu di tiap level. *Game* ini bisa saja menghasilkan *LazRewards*, namun *LazRewards* hanya bisa diperoleh disaat Lazada menyelenggarakan sebuah *event* tertentu saja, seperti contoh "promo akhir 12.12". Seperti halnya Marge Boss, Cara mendapatkan *LazRewards* yaitu, pertama buka permainan Marge Boss pada menu "Akun" di Lazada, jika memang terdapat sebuah *event* tertentu tersebut, maka disana sudah disajikan beberapa misi yang harus diselesaikan. Misi hanya akan seputar GoGo Match saja, dan terkadang juga terdapat misi yang hanya bisa diselesaikan dengan cara membeli sesuatu terlebih dahulu, dan bahkan sudah ditentukan minimal pembayarannya. Untuk hadiah yang disediakan saat *event* juga hampir sama dengan Marge Boss, bahkan mirip, ada *LazRewards*, koin, dan juga voucher pembelian produk tertentu. Dan jika pengguna memilih *LazRewards* sebagai hadiah, maka *LazRewards* yang telah diklaim akan langsung masuk pada saldoanya yang bisa langsung digunakan sebagai pengurangan harga dalam pembelian produk.

2. Menonton video pendek (*short*) pada fitur *LazVideo*

Lazada menyediakan video pendek berisikan konten video mirip *TikTok*, yang bisa menghasilkan *LazRewards*. Cara untuk memperoleh *LazRewards* adalah Pengguna cukup *check-in* pada halaman video dan menonton video-video promosi atau konten yang disediakan, misi pada video terdapat di pojok atas bagian kanan yang hanya meminta pengguna agar menggeser ke atas video yang sudah dilihat dan hadiah akan langsung didapatkan. Selain hal itu terdapat pula misi lain yang bisa diselesaikan, seperti Telusuri video selama lima menit, mainkan *LazPanen*, Telusuri produk selama 60 detik dan lain sebagainya. Hadiah yang didapatkan berupa emas yang nantinya bisa diubah menjadi *LazRewards*, namun tidak bisa langsung masuk pada saldo *LazRewards*, *LazRewards* bisa diambil untuk dimasukkan saldo sesuai dengan aturan pada video tersebut.

3. Memberikan ulasan pada barang yang sudah dibeli

Baru-baru ini, *LazRewards* bisa didapatkan dengan memberikan *ulasan* (*mereview*) barang yang sudah dibeli dan diterima secara langsung, namun tidak semua barang yang *direview* akan bisa memperoleh *LazRewards*, hanya barang-barang tertentu saja yang akan mendapatkannya, hanya saja belum diketahui barang yang bagaimana yang bisa menghasilkan *LazRewards*. Untuk mengetahui ada atau tidaknya *LazRewards* pada produk yang akan diulas bisa diketahui melalui menu "untuk diulas" disana terdapat beberapa produk yang pernah di *check out* dan telah diterima (jika ada), di bawah produk-produk tersebut telah tertuliskan "Tulis ulasan

untuk dapat ..." jika memang disana disebutkan bisa mendapatkan LazRewards, maka produk tersebut bisa menghasilkan *LazRewards* setelah pengguna memberikan ulasan. Namun terdapat aturan pada saat mengulas produk agar pengulas bisa mendapatkan *rewards*nya, yaitu dengan mengunggah 2 foto maupun video percobaan menggunakan produk dan mengetik 80 karakter yang memenuhi standar kualitas. *LazRewards* biasanya masuk dalam beberapa menit, nantinya LazRewards akan masuk pada saldo dan bisa langsung digunakan sebagai pengurangan pada pembelian selanjutnya.

4. Menyelesaikan misi pemesanan produk

Pengguna dapat memperoleh *LazRewards* dengan menyelesaikan misi pemesanan produk. Untuk mengikuti misi ini, pengguna cukup membuka aplikasi Lazada, masuk ke halaman Akun, kemudian memilih menu *LazRewards*. Di sana, pengguna akan menemukan misi yang bisa diikuti, seperti membeli produk tertentu atau mencapai target pemesanan dalam periode waktu tertentu. Setelah menekan tombol "Mulai & Dapatkan", pengguna dapat langsung melakukan pemesanan sesuai dengan ketentuan misi untuk mendapatkan *reward*.

Analisis Praktik *Maysir* Pada Perolehan *LazRewards* Di *E-commerce* Lazada Perspektif Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī Dalam Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām*

Mengenai hal perolehan *LazRewards* di platform *e-commerce* Lazada yang berdasarkan data pada sub bab sebelumnya, berikut ini adalah analisis *maysir* yang didasarkan pada Kitab *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām* karangan Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī:

1. *LazRewards* pada *LazGame*

a. *LazPanen/LazLand*

1) Unsur taruhan

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada sub bab sebelumnya, untuk bisa memainkan *LazPanen*, pengguna tidak perlu mengeluarkan apapun, permainan tersebut hanya hiburan semata bagi penggunanya. *LazPanen* hanya menganjurkan penggunanya untuk menanam dan menyirami tanamnya dengan cara menyelesaikan misi yang di dalam misinya pengguna tidak dianjurkan untuk mengorbankan sesuatu yang berharga sama sekali, dan untuk hasil panen (*LazRewards*) yang didapatkan oleh pengguna, hal itu termasuk sebuah apresiasi dari Lazada sebagai bentuk penghargaan untuk para penggunanya. Jadi bisa disimpulkan bahwa *LazPanen* tidak mengandung unsur taruhan.

2) Unsur untung rugi

LazPanen memang permainan yang bisa menguntungkan penggunanya, karena jika berhasil memanen tanamnya, maka pengguna akan diberikan hadiah berupa barang yang telah ditanam diawal ataupun bisa ditukar dengan *LazRewards*. Namun keuntungan yang dimaksut pada unsur *maysir* adalah keuntungan yang bergantung pada nasib dan acak, sedangkan *LazPanen* bisa menghasilkan *LazRewards* hanya jika penggunanya mempunyai kemauan untuk menyirami tanamnya hingga siap panen. Jika dilihat dari segi kerugian, permainan *LazPanen* tidak akan membuat penggunanya merasa rugi, selain karena memang tidak diperlukan adanya taruhan, tanaman yang telah ditanam pasti akan bisa dipanen dikemudian hari,

menunggu siramanya mencapai 100 persen. Hal ini menandakan bahwa unsur *maysir* berupa untung rugi tidak melekat pada permainan *LazPanen*.

3) Perlombaan/permianan dan hadiah

LazPanen memang sebuah permainan yang berhadiah, namun hadiah (*LazRewards*) yang didapatkan berdasarkan dari hasil kerja keras pengguna, bukan hanya berdasarkan keberuntungan semata. Selain itu karena dua unsur di atas tidak terpenuhi, maka permainan dan hadiah, terutama dalam perolehan *LazRewards* pada permainan *LazPanen* tidak mengandung unsur *maysir*/perjudian, namun diharapkan penggunanya tidak sampai melalaikan kewajiban-kewajiban agama maupun dunia saat memainkanya.

Berdasarkan paparan di atas, perolehan *LazRewards* pada *LazPanen/LazLand* tidak mengandung unsur taruhan, untung rugi, dan perlombaan/permianan yang diharamkan, dengan demikian unsur *maysir* tidak melekat pada permainan tersebut.

b. Style Star

1) Unsur taruhan

Berdasarkan data yang telah disajikan pada sub bab sebelumnya, *LazRewards* pada permainan *Style Star* hanya bisa diperoleh jika pengguna telah memenuhi jumlah bintang yang telah disediakan. Misi untuk memperoleh bintang hanyalah seputar permainan dan Lazada yang tanpa mengharuskan pengguna mengeluarkan atau menaruhkan apapun. Hadiah yang didapatkan hanyalah sebuah apresiasi dari Lazada karena telah berpartisipasi pada *game* *Style Star*. Jadi bisa disimpulkan bahwa *Style Star* tidak mengandung unsur taruhan.

2) Unsur untung rugi

Style Star memang permainan yang bisa menguntungkan penggunanya, karena hanya dengan mengumpulkan bintang, pengguna dari permainan *Style Star* bisa memenangkan hadiah berupa *LazRewards*. Namun menguntungkan yang dimaksut pada unsur *maysir* adalah keuntungan yang bergantung pada nasib dan acak, sedangkan permainan *Style Star* akan menghasilkan *LazRewards* jika penggunanya mempunyai kemauan untuk mengumpulkan bintang hingga nantinya *LazRewards* bisa diklaim. Sedangkan jika dilihat dari segi kerugian, permainan *Style Star* tidak akan membuat penggunanya merasa rugi karena selain tidak mempertaruhkan sesuatu, mendandani dan menyesuaikan baju kepada avatar dalam permainan tersebut juga bisa menaikkan mood booster terutama jika penggunanya adalah seorang perempuan. Hal ini menandakan bahwa unsur *maysir* tidak melekat pada permainan *Style Star*.

3) Perlombaan/permianan dan hadiah

Style Star memang sebuah permainan yang berhadiah, namun hadiah (*LazRewards*) yang didapatkan berdasarkan dari hasil kerja keras pengguna, bukan hanya berdasarkan keberuntungan semata. Selain itu dua unsur di atas juga tidak terpenuhi, maka permainan dan hadiah, terutama dalam perolehan *LazRewards* pada permainan *Style Star* tidak mengandung unsur *maysir*/perjudian, namun diharapkan penggunanya tidak sampai melalaikan kewajiban-kewajiban agama maupun dunia saat memainkanya.

Berdasarkan paparan di atas, perolehan *LazRewards* pada permainan *Style Star* tidak mengandung unsur taruhan, untung rugi, dan perlombaan/permianan

yang diharamkan, dengan demikian unsur maysir tidak melekat pada permainan tersebut.

c. Marge Boss dan GoGo Match

1) Unsur taruhan

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada sub bab sebelumnya, perolehan *LazRewards* pada permainan Marge Boss dan GoGo Match bisa dilakukan melalui proses yang sama, yaitu hanya pada saat Lazada menyelenggarakan *event* khusus dan untuk berpartisipasi pada *event* tersebut pengguna tidak dikenakan biaya apapun, jadi sudah dipastikan tidak ada unsur taruhan dalam hal ini. Misi yang harus diselesaikan hanyalah seputar permainan dan Lazada tanpa menganjurkan penggunanya untuk mengorbankan sesuatu. Namun terdapat salah satu misi yang meminta pengguna berbelanja sesuatu pada *e-commerce* tersebut, hanya saja itu semua tergantung pada pengguna, pengguna masih bisa melakukan misi selain itu untuk bisa mendapatkan *LazRewards*. Jadi bisa disimpulkan bahwa Marge Boss dan GoGo Match tidak mengandung unsur taruhan.

2) Unsur Untung rugi

Karena proses perolehan *LazRewards* pada permainan Marge Boss dan GoGo Match sama, mereka juga mempunyai keuntungan yang sama, namun keuntungan yang dimaksut pada unsur *maysir* adalah keuntungan yang bergantung pada nasib dan acak, sedangkan Marge Boss dan GoGo Match bisa menghasilkan *LazRewards* dengan cara menyelesaikan beberapa misi yang telah tersedia pada saat *event* khusus berlangsung, pengguna bisa mendapatkan hadiah *LazRewards* tanpa harus rugi atau mengorbankan sesuatu. Dalam permainan Marge Boss dan GoGo Match memang terdapat sebuah misi pembelian dalam permainan ini, namun jika memang pengguna ingin menyelesaikan misi tersebut pengguna juga tidak akan rugi karena tidak ada ketentuan khusus terhadap produk yang harus dibeli, pengguna bisa membeli produk sesuai yang diinginkan atau yang dibutuhkannya, Hal ini menandakan bahwa unsur *maysir* tidak melekat pada permainan Marge Boss dan GoGo Match

3) Perlombaan/permainan dan hadiah

Sudah dipastikan bahwa Marge Boss dan GoGo Match adalah sebuah permainan yang bisa mendapatkan hadiah. Namun hadiah (*LazRewards*) yang didapatkan berdasarkan dari hasil kerja keras pengguna, bukan hanya berdasarkan keberuntungan semata. Selain itu dua unsur di atas tidak terpenuhi, maka permainan dan hadiah, terutama praktik perolehan *LazRewards* pada permainan Marge Boss dan GoGo Match tidak mengandung unsur *maysir*/perjudian namun diharapkan penggunanya tidak sampai melalaikan kewajiban-kewajiban agama maupun dunia saat memainkanya.

Berdasarkan paparan di atas, perolehan *LazRewards* pada permainan Marge Boss dan GoGo Match tidak mengandung unsur taruhan, untung rugi, dan perlombaan/permainan yang diharamkan, dengan demikian unsur maysir tidak melekat pada permainan tersebut.

2. *LazRewards* pada *LazVideo*

a. Unsur taruhan

Berdasarkan data yang telah disajikan pada sub bab sebelumnya, dalam memperoleh *LazRewards* pada *LazVideo* hanya dibutuhkan sebuah konsistensi

pengguna untuk melakukan check in pada halaman *LazVideo*. Selain itu pengguna hanya butuh untuk menonton video pendek di dalamnya dan menyelesaikan misi pada setiap harinya untuk memperoleh *LazRewards*. Dalam hal ini bisa dipastikan bahwa perolehan *LazRewards* pada *LazVideo* tidak menggunakan taruhan apapun, misi yang disediakan juga hanya seputar Lazada dengan tanpa mengorbankan sesuatu. Jadi bisa disimpulkan bahwa *LazVideo* tidak mengandung unsur taruhan dan *LazRewards* yang diperoleh adalah 100 persen hasil dari usaha pengguna.

b. Unsur untung rugi

LazVideo memang sebuah fitur yang bisa menguntungkan penggunanya, namun keuntungan yang dimaksut pada unsur *maysir* adalah keuntungan yang bergantung pada nasib dan acak, sedangkan *LazVideo* mengandalkan usaha seperti check in, melihat video dan menyelesaikan misi untuk bisa memperoleh *LazRewards*. Pengguna tidak akan mengeluarkan uang sepeserpun untuk bisa melihat video pendek pada *LazVideo* tersebut, maka dipastikan tidak ada resiko kehilangan apapun secara tidak pasti. Hal ini menandakan bahwa unsur *maysir* tidak melekat pada *LazVideo*.

c. Perlombaan/permainan dan hadiah

LazVideo memang bisa menghasilkan hadiah (*LazRewards*), namun hadiah yang didapatkan berdasarkan dari hasil kerja keras pengguna, bukan hanya berdasarkan keberuntungan semata. Selain itu dua unsur di atas tidak terpenuhi, maka perihal hadiah terutama dalam praktik perolehan *LazRewards* pada *LazVideo* tidak mengandung unsur *maysir*/perjudian namun diharapkan penggunanya tidak sampai melalaikan kewajiban-kewajiban agama maupun dunia saat memainkanya dan video yang dilihat harus bersih dari unsur-unsur yang jorok dan maksiat, serta segala hal yang bertentangan dengan aqidah, syariat dan etika Islam.

Berdasarkan paparan di atas, perolehan *LazRewards* pada *LazVideo* tidak mengandung unsur taruhan, untung rugi, dan perlombaan/permainan yang diharamkan, dengan demikian unsur *maysir* tidak melekat pada aktivitas tersebut.

3. *LazRewards* pada pemberian ulasan terhadap produk yang dibeli

a. Unsur taruhan

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada sub bab sebelumnya, dalam memperoleh *LazRewards* pada pemberian ulasan terhadap produk yang dibeli, tidak memerlukan apapun untuk ditaruhkan, selayaknya memberikan ulasan pada platform *e-commerce* lainnya yang memberikan peraturan tersendiri untuk diikuti oleh penggunanya agar hadiah bisa didapatkan, dengan tanpa meminta penggunanya menaruhkan sesuatu. Jadi bisa disimpulkan bahwa perolehan *LazRewards* dengan cara memberikan ulasan kepada sebuah produk tidak mengandung unsur taruhan.

b. Unsur untung rugi

Dengan adanya hadiah *LazRewards* pada pemberian ulasan terhadap produk yang dibeli adalah sebuah keuntungan bagi para pengguna Lazada. Namun keuntungan yang dimaksut pada unsur *maysir* adalah keuntungan yang bergantung pada nasib dan acak, sedangkan keuntungan disini adalah sebagai sebuah imbalan atau apresiasi kepada pengguna yang sudah mau mengulas hasil belanjaanya di platform *e-commerce* Lazada. Sedangkan jika dilihat dari segi kerugian, pengguna tidak akan mengalami kerugian apapun, pengguna cukup memberikan pendapatnya terhadap produk yang sudah dibeli dan mengirimkan

bukti foto maupun video. Hal ini menandakan bahwa unsur *maysir* tidak melekat pada *LazVideo*.

c. Perlombaan/permainan dan hadiah

Pemberian ulasan terhadap produk yang dibeli hanyalah sebuah misi yang beruntungnya bisa menghasilkan sebuah hadiah, namun hadiah (*LazRewards*) yang didapatkan berdasarkan dari hasil mengulas sebuah produk, bukan hanya berdasarkan keberuntungan semata. Selain itu dua unsur di atas juga tidak terpenuhi, maka hadiah yang berasal dari misi mengulas produk tidak mengandung unsur *maysir*/perjudian.

Berdasarkan paparan di atas, perolehan *LazRewards* pada misi pemberian ulasan tidak mengandung unsur taruhan, untung rugi, dan perlombaan/permainan yang diharamkan, dengan demikian unsur *maysir* tidak melekat pada aktivitas tersebut.

4. *LazRewards* pada misi pemesanan produk

a. Unsur Taruhan

Berdasarkan data yang telah disajikan pada sub bab sebelumnya, dalam memperoleh *LazRewards* melalui misi pemesanan produk ini pengguna tidak mempertaruhkan uangnya dengan harapan untung-untungan, namun dengan melakukan pemesanan produk sesuai yang diinginkan dan dibutuhkan yang menggunakan transaksi secara jelas dan nyata. Maka dari itu unsur taruhan tidak melekat pada misi pemesanan produk.

b. Unsur untung rugi

Dengan adanya misi pemesanan produk yang bisa memberikan peluang untuk mendapatkan hadiah (*LazRewards*) adalah sebuah keuntungan bagi para pengguna Lazada. Namun keuntungan yang dimaksut pada unsur *maysir* adalah keuntungan yang bergantung pada nasib dan acak, sedangkan keuntungan disini adalah sebagai sebuah imbalan atau apresiasi kepada pengguna yang selalu setia berbelanja di platform *e-commerce* Lazada yang diperoleh melalui transaksi yang sah, bukan hasil dari spekulasi atau keberuntungan semata. Sedangkan jika dilihat dari segi kerugian, pengguna tidak akan mengalami kerugian apapun, karena memang dari awal resiko yang ada adalah risiko bisnis biasa, yaitu membeli produk dengan harga tertentu, bukan risiko kehilangan uang tanpa imbalan atau usaha. Hal ini menandakan bahwa unsur *maysir* tidak melekat pada misi pemesanan produk.

c. Perlombaan/permainan dan hadiah

Pemesanan produk hanyalah sebuah misi yang beruntungnya bisa menghasilkan sebuah hadiah, dengan tidak adanya unsur taruhan yang biasanya mengorbankan sesuatu, pengguna disini hanya diberikan sebuah misi untuk membeli produk pada *e-commerce* Lazada, bahkan seperti pemesanan biasanya yang secara jelas produk dan transaksinya (transparan), dan atas penghargaan dari Lazada, maka pengguna tersebut bisa memperoleh *LazRewards*. Atas perihal hadiah terutama dalam praktik perolehan *LazRewards* dari misi pemesanan produk tidak mengandung unsur *maysir*/perjudian.

Berdasarkan paparan di atas, perolehan *LazRewards* pada misi pemesanan produk tidak mengandung unsur taruhan, untung rugi, dan perlombaan/permainan yang diharamkan, dengan demikian unsur *maysir* tidak melekat pada aktivitas tersebut.

Dari analisis di atas, bisa disimpulkan, bahwa semua permainan yang telah disebutkan (LazPanen/LazLand, Style Star, Marge Boss dan GoGo Match), LazVideo, Misi pemberian ulasan dan misi pemesanan produk tidak mengandung unsur-unsur maysir, karena tidak memenuhi unsur taruhan, unsur untung rugi dan tidak termasuk permainan/perlombaan yang dilarang.

Kesimpulan

1. LazRewards di platform e-commerce Lazada dapat diperoleh melalui berbagai aktivitas menarik yang melibatkan interaksi pengguna. Dengan berpartisipasi dalam fitur-fitur permainan seperti LazPanen, Style Star, Marge Boss, dan GoGo Match, pengguna dapat mengumpulkan poin yang dapat ditukar dengan hadiah. Selain itu, aktivitas lain seperti menonton video di LazVideo, memberikan ulasan produk, dan menyelesaikan misi pemesanan juga terbukti efektif dalam mengumpulkan LazRewards. Dengan pendekatan ini, Lazada tidak hanya meningkatkan pengalaman berbelanja, tetapi juga memberikan insentif yang bermanfaat untuk mendorong keterlibatan pengguna.
2. praktik perolehan LazRewards di e-commerce Lazada, berdasarkan analisis Kitab Al-*Halāl* Wa Al-*Harām* Fī Al-*Islām* oleh Syekh Muhammad Yūsuf Qardāwī, dapat diapresiasi sebagai sah dan halal. Praktik seperti LazPanen, Style Star, Marge Boss, GoGo Match, LazVideo, memberikan ulasan produk, dan misi pemesanan produk, tidak mengandung unsur maysir atau perjudian. Pengguna tidak diwajibkan untuk bertaruh atau bergantung pada keberuntungan; imbalan yang diperoleh sepenuhnya bergantung pada usaha dan partisipasi aktif mereka. Sebagai tambahan, metode yang diterapkan memberikan transparansi dan nilai lebih bagi pengguna, sehingga menghindari potensi kerugian. Oleh karena itu, seluruh mekanisme yang ada dalam perolehan LazRewards dianggap sejalan dengan prinsip-prinsip syariah yang ada.

Daftar Pustaka:

- Al-Khurasyi, Sulaiman bin Shaleh. *Pemikiran Dr. Yusuf Al-Qaradhawi Dalam Timbangan*. Diterjemahkan oleh M. Abdul Ghaffar. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2003.
- Al-Qardhawi, Yusuf. *Perjalanan Hidupku I*. Diterjemahkan oleh Cecep Taufikurrahman. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2003.
- Aminah, Siti. "Pengaruh Pemikiran Fiqh Yusuf Al-Qardhawi Di Indonesia." *Jurnal Ummul Qura* Vol. V, no. 1 (2021): 59–71.
- Aravik, Havis, dan Ahmad Tohir. "Education on the Risks of Usury, Gharar, and Maysir in E-Commerce Business." *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* Vol. 7, no. 3 (2023): 2219–2225.
- Islami, Muhammad Fajar Al. "Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Jessika. "Perkembangan Lazada, Persaingan E-Commerce, Serta Upaya Pemasaran Lazada." Universitas Diponegoro, 2021.
- Lestari, Dina. "Peringkat Situs Web Teratas." *SimilarWeb*. Last modified 2024. <https://www.similarweb.com/top-websites/indonesia/e-commerce-and-shopping/marketplace/>.

- Munawwir, Ahmad Warson. *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif, 2020.
- Nawawi, Imam. "Begitu Hebat Syaikh Yusuf Al-Qardhawi." *Mas Imam Nawawi jernih berfikir nyata berkarya*. Last modified 2022. Diakses Januari 13, 2025. <https://masimamnawawi.com/begitu-hebat-syaikh-yusuf-qardhawi/>.
- Pradana, Mahir. "Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia." *Jurnal Modus* 27, no. 2 (2021): 163.
- Qardawī, Muhammad Yūsuf. *Al-Halāl Wa Al-Harām Fī Al-Islām*. Kairo: Maktabah Wahbah, 2012.
- Qardhawi, Yusuf. *Halal Haram Dalam Islam*. Diterjemahkan oleh Wahid Ahmadi, Jasiman, Khozin Abu Faqih, dan Kamal Fauzi. Surakarta: Era Intermedia, 2000.
- Talimah, Ishom. *Manhaj Fikih Yusuf Al-Qaradhaw*. Diterjemahkan oleh Samson Raman. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2001.
- Windari. "Perdagangan Dalam Islam." *Jurnal Al-Masharif* 3, no. 2 (2020): 19–35.