



DPB50163 BUSINESS PROJECT

LAPORAN AKHIR

**INOVASI APLIKASI EZiChoose DALAM MENGENALPASTI
BARANGAN YANG MEMPUYAI UNSUR GHARAR**

NURUL ASMIZA BINTI HUSSIN

10DIB18F2035

NUR FATIHAH BINTI MOHD JAMAL

10DIB19F1005

YUSRINA SOLEHA BINTI KAMAL

10DIB19F1027

NUR KHAIRINA BINTI NAZERI

10DIB19F1209

SESI 1 2021/2022

ISI KANDUNGAN

PERKARA	MUKA SURAT
PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR	I
PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR	II
PERAKUAN PELAJAR	III
PENGHARGAAN	IV
RINGKASAN EKSEKUTIF	V

BAB 1 PENGENALAN

1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar belakang kajian	2 - 3
1.3 Pernyataan masalah	4 - 5
1.4 Objektif kajian	5
1.5 Justifikasi kajian	6
1.6 Skop kajian	7
1.7 Takrifan istilah	7
1.8 Kepentingan kajian	8

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	9
2.2	Kajian-Kajian Lepas	9
2.2.1	Kajian Berkaitan Gharar	9 - 10
2.2.3	Kajian Berkaitan Keberkesanan Aplikasi	11

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	12
3.2	Rekabentuk Kajian	12
3.2.1	Tinjauan Awal Keperluan Kajian	12 - 14
3.2.2	Kaedah/Prosedur Teknik Penghasilan Projek	15-20
3.2.3	Bahan dan Peralatan	21
3.2.4	Kaedah Analisis Data	21 - 24

BAB 4 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

4.1	Pendahuluan	25
4.2	Dapatan Kajian / Pengujian	25
4.2.1	Projek Jenis Nyata	25 - 28
4.3	Perbincangan	28
4.3.1	Impak Produk	28 - 30
4.4	Kos Penghasilan Projek	30

BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	31
5.2	Kesimpulan	31 – 33
5.3	Cadangan	33
5.3.1	Cadangan kepada orang ramai / orang awam	34
5.3.2	Cadangan kepada pelajar	34
5.3.3	Cadangan kepada pengkaji pada masa akan datang	34
5.4	Limitasi Kajian	35
5.5	Rumusan	35 - 36
RUJUKAN		37
LAMPIRAN		38 - 39

PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR

Laporan Akhir Projek Pelajar bagi kursus DPB50163 *Business Project*, Sesi 1 2021/2022 ini dikemukakan kepada Jabatan Perdagangan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat program Diploma Kewangan dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai. Dengan ini, semua ahli kumpulan projek bersetuju untuk membenarkan pihak Jabatan Perdagangan mempamerkan laporan akhir projek pelajar ini sebagai sumber rujukan pada masa hadapan.

Sebagai bentuk salinan dan cetakan bagi tujuan komersial adalah dilarang sama sekali tanpa kebenaran bertulis daripada ahli kumpulan asal, penyelia ataupun penyelaras. Kebenaran daripada Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang diperlukan sekiranya projek ini dirujuk sama ada secara sebahagian atau sepenuhnya. Kebenaran hendaklah dipohon melalui:

Ketua Jabatan

Jabatan Perdagangan

Politeknik Seberang Perai

Jalan Permatang Pauh

13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang

PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR

Laporan projek ini yang bertajuk EZiChoose telah dikemukakan, disemak serta disahkan sebagai memenuhi syarat dan keperluan penulisan seperti yang telah ditetapkan.

Disemak oleh:



Nama Penyelia: ENCIK AZAHAR BIN MOHAMMED

Tandatangan Penyelia:

Tarikh: 7 DISEMBER 2021

Nama Penyelia Bersama: DR. KHAIRUL BARIYAH BINTI OTHMAN

Tandatangan Penyelia Bersama:

Tarikh: 7 DISEMBER 2021

Disahkan oleh:

Nama Penyelaras: DR. ROHANI BINTI M.M YUSOFF

Tandatangan Penyelaras:

Tarikh: 7 DISEMBER 2021

PERAKUAN PELAJAR

“Kami mengakui bahawa laporan ini adalah hasil kerja kami sendiri kecuali nukilan yang setiap satunya telah kami jelaskan sumbernya.”

1. Tandatangan :



Nama: NURUL ASMIZA BINTI HUSSIN

No. Pendaftaran: 10DIB18F2035

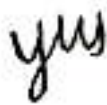
2. Tandatangan:



Nama: NUR FATIHAH BINTI MOHD JAMAL

No. Pendaftaran: 10DIB19F1005

3. Tandatangan:



Nama: YUSRINA SOLEHA BINTI KAMAL

No. Pendaftaran: 10DIB19F1027

4. Tandatangan:



Nama: NUR KHAIRINA BINTI NAZERI

No. Pendaftaran: 10DIB19F1209

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan dihulurkan kepada semua pihak yang telah melibatkan diri samaada secara langsung atau tidak langsung dari aspek ilmu pengetahuan, bantuan tenaga, psikologi dan wang ringgit yang tidak ternilai bagi menyediakan projek akhir pelajar untuk kursus DPD50163 Business Project yang bertajuk Inovasi Aplikasi EZiChoose Dalam Mengenalpasti Barangan Yang Mempunyai Unsur *Gharar*, bagi Sesi 1 2021/2021.

Penghargaan ini diberikan bagi menghargai sumbangan dan bantuan pada pihak yang terlibat serta menyanjungi sumbangan dan bantuan mereka. Ucapan setinggi-tinggi penghargaan dan ribuan terima kasih kepada penyelia projek Encik Azahar Bin Mohammed, penyelia bersama Dr. Khairul Bariyah Binti Othman, ahli kumpulan dan mereka yang terlibat dalam penghasilan laporan akhir projek pelajar untuk kursus DPB50163 Business Project, Inovasi Aplikasi EZiChoose Dalam Mengenalpasti Barangan Yang Mempunyai Unsur *Gharar* bagi program Diploma Pengurusan Logistik dan Rangkaian Bekalan, Politeknik Seberang Perai, Sesi 1 2021/2022.

RINGKASAN EKSEKUTIF

Isu penipuan dalam pembelian barangan *gharar* menyebabkan orang ramai sukar dalam menentukan barang yang ingin dibeli bebas daripada unsur yang dilarang oleh Syarak, terutamanya ialah unsur *gharar* iaitu sesuatu barang yang membawa kepada akibat yang tersembunyi dan tidak diketahui. Oleh itu, tercetusnya idea dari pihak pengkaji untuk menghasilkan aplikasi EZiChoose dengan tujuan memberikan kefahaman yang jelas kepada pengguna mengenai *gharar* iaitu ketidakjelasan atau ketidakpastian serta dapat menjimatkan masa orang ramai dalam membuat pemeriksaan dengan mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur-unsur yang dilarang sebelum meneruskan sesuatu pembelian. Kajian ini dilakukan dengan menggunakan reka bentuk projek jenis nyata (berdasarkan produk / inovasi) dan data dikumpulkan dalam bentuk kualitatif (pembangunan produk) dan kuantitatif (soal selidik). Para pengkaji juga menggunakan kaedah analisis SWOT bagi mengetahui kelemahan, kekuatan, peluang dan ancaman aplikasi EZiChoose. Bukan itu sahaja, aplikasi ini juga merupakan suatu produk yang dapat menarik minat orang ramai serta dapat diperluaskan ataupun diperkembangkan lagi kepada unsur-unsur lain yang berkaitan seperti *riba* (faedah) dan *maisir* (perjudian). Kesimpulannya, dengan kewujudan aplikasi EZiChoose ini dapat membantu orang ramai dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi mereka sekaligus dapat membantu orang ramai melaksanakan sesuatu pembelian dengan lebih telus.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 PENDAHULUAN

Bab ini membincangkan tentang latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, justifikasi kajian, skop kajian, taktifan istilah dan kepentingan kajian. Bab ini juga membincangkan mengenai isu penipuan dalam pembelian barangan *gharar* iaitu sesuatu barang yang membawa kepada akibat yang tersembunyi dan tidak diketahui.

Baru-baru ini, Datuk Mohd Kamarudin Md Din iaitu Pengarah Jabatan Siasatan Jenayah Komersial (JSJK) berkata kes penipuan penjualan kereta secara dalam talian dikesan meningkat 94.5 peratus selama tempoh lima bulan pada tahun ini yang membabitkan kerugian sebanyak RM5.43 juta. Hal ini menarik minat orang ramai untuk membeli kereta tersebut kerana mereka ditawarkan dengan harga yang terlalu murah dan mendapat pengecualian cukai kastam. Namun, barangan jualan yang diiklankan tidak wujud. Hukum asal jual beli mestilah barang jualan itu wujud, ini termasuk dalam kategori jualan berisiko *gharar* kerana kenderaan tersebut tidak wujud. (Berita Harian, Nor Azizah Mokhtar, 2021)

Kajian kes ini dilaksanakan bagi memberikan kesedaran kepada orang ramai bahawa penting untuk memahami maksud *gharar* dalam urusan jual beli bagi mengelakkan isu penipuan terus berleluasa. Justeru, pengkaji mencadangkan suatu aplikasi iaitu *EZiChoose* yang mampu memberikan kemudahan kepada orang ramai untuk memahami tentang isu penipuan barangan yang berunsurkan *gharar* dan disertakan beberapa dalil bagi mengukuhkan penjelasan tersebut.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Umat Islam haruslah mempraktikkan ajaran Islam berpandukan al-Quran dan As-Sunnah dalam kehidupan seharian kerana Islam telah mengatur kehidupan manusia dengan lengkap yang meliputi akidah, ibadat, akhlak, ekonomi, politik, undang-undang dan sebagainya. Dalam urusan muamalat atau perniagaan, Islam telah meletakkan garis panduan tertentu yang perlu diikuti. Sekiranya gagal mengikuti panduan yang telah ditetapkan akan menyebabkan kontrak dalam urus niaga tersebut terbatal, maka barang yang diperdagangkan itu menjadi haram. Berdasarkan firman Allah S.W.T yang bermaksud:

“Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahu.” (Surah al-Baqarah 2:188)

Larangan di dalam ayat tersebut jelas menunjukkan impak sekiranya melakukan urus niaga jual beli secara batil. Oleh itu, dalam setiap urusan mahupun urus niaga jual beli sewajarnya umat Islam menjauhi elemen-elemen yang haram seperti *riba*, *maysir* (judi) dan *gharar* (ketidakjelasan). *Gharar* adalah salah satu elemen yang sering kali wujud dalam apa jua urus niaga sama ada dari pihak penjual mahupun pihak pembeli.

Perkataan *gharar* berasal daripada istilah bahasa Arab iaitu *al-gharar*. Secara etimologinya *gharar* membawa beberapa maksud antaranya *al-khathr*. *Al-khathr* pula bermaksud pertaruhan atau pengambilan risiko (Ibrahim Anis,1973). Menurut Ibnu Rusyd (2006), *gharar* bermaksud kurangnya maklumat atau informasi tentang keadaan barang yang wujud keraguan pada kewujudan barang, saiz barang, kuantiti dan maklumat yang lengkap berhubungan dengan harga. Ia juga berkait dengan masa untuk menyerahkan barang terutamanya ketika selesai membayar tetapi masa untuk menyerahkan barang masih tidak diketahui.

Manakala, menurut Prof Madya Dr. Saiful Azhar Rosly menyatakan, *gharar* yang dimaksudkan dalam perbahasan sah atau tidak sesuatu kontrak itu merujuk kepada risiko dan ketidakpastian berpunca daripada perbuatan yang dimanipulasikan oleh manusia serta mengakibatkan berlakunya kemudaratan terhadap pihak yang dizalimi. Umpamanya dalam urusan niaga jual beli kereta terpakai, pembeli tidak diberitahu tentang keadaan sebenar kenderaan tersebut. Setelah selesai perjanjian antara penjual dan pembeli tersebut, *gharar* dalam barang yang diurusniagakan itu boleh dijadikan alasan untuk membatalkan kontrak. Ini kerana *gharar* tersebut terhasil daripada perbuatan zalim yang disengajakan (Saiful Azhar Rosly, 2005).

Asas larangan *gharar* melalui hadis Nabi Muhammad S.A.W yang bermaksud:

“Daripada Abu Hurairah R.A berkata, Rasulullah S.A.W melarang jual beli yang berdasarkan lontaran batu (hasah) dan jual beli yang tiada kepastian (*gharar*). (Hadis Riwayat Muslim, no. Hadis:1513)

Seterusnya, *gharar* pula terbahagi kepada tiga jenis iaitu *gharar fahisy* (banyak), *gharar yasir* (sedikit) dan *gharar mutawassit* (sederhana). Ulama telah bersepakat mengatakan bahawa *gharar fahisy* boleh menyebabkan terbatalnya suatu akad manakala *gharar yasir* tidak memberi apa-apa impak terhadap akad jual beli tersebut. Namun, mereka juga tidak bersependapat tentang *gharar mutawassit* (sederhana). Justeru, para ulama dengan berasaskan prinsip-prinsip Syariah telah membezakan antara *gharar* yang menyebabkan terbatalnya sesuatu akad dan *gharar* yang dimaafkan. (Suruhanjaya Sekuriti,2006)

1.3 PERNYATAAN MASALAH

Masalah yang dapat pengkaji kenalpasti ialah orang ramai sukar dalam menentukan barang yang ingin dibeli berunsurkan *gharar* ataupun tidak. Hal ini menyebabkan kebanyakan orang ramai salah dalam membuat keputusan sewaktu berbelanja serta boleh mengakibatkan kerugian yang tinggi dalam perbelanjaan. Masalah *gharar* ini juga sering terjadi apabila orang ramai membeli barang secara atas talian. Ini kerana urusan niaga tersebut tidak dijalankan secara bersemuka serta barang yang dijual hanya dapat dilihat melalui gambar yang diiklankan oleh penjual. Bahkan, seringkali berlaku barang yang diterima oleh pelanggan tidak serupa dengan gambar yang diberi oleh penjual. Kadang-kala penjual juga tidak menjelaskan secara terperinci keadaan barang tersebut.

Baru-baru ini, Datuk Mohd Kamarudin Md Din iaitu Pengarah Jabatan Siasatan Jenayah Komersial (JSJK) berkata kes penipuan penjualan kereta secara dalam talian dikesan meningkat 94.5 peratus selama tempoh lima bulan pada tahun ini yang membabitkan kerugian sebanyak RM5.43 juta. Hal ini menarik minat orang ramai kerana mereka ditawarkan dengan harga yang terlalu murah dan mendapat pengecualian cukai kastam. Namun, barangan jualan yang diiklankan iaitu kenderaan tersebut tidak wujud. Hukum asal jual beli mestilah barang jualan itu wujud, ini termasuk dalam kategori jualan berisiko *gharar* kerana kenderaan tersebut tidak wujud. (Berita Harian, Nor Azizah Mokhtar, 2021)

Maka, jelaslah bahawa ilmu pengetahuan mengenai *gharar* mestilah dititikberatkan oleh semua pihak termasuklah para pembeli bagi mengelakkan kes penipuan ini terus berleluasa. Selain itu, hasil dapatan dari kajian soal selidik yang dilakukan oleh para pengkaji terhadap 100 orang, terdapat masih ada lagi yang tidak memahami maksud *gharar*. Jadual 1.1 di bawah menunjukkan pengetahuan orang ramai tentang *gharar*.

Bil	Perkara	Data Soal Selidik
1.	Adakah anda faham maksud gharar?	Ya (51%) Tidak (49%)
2.	Adakah anda tahu hukum-hukum ataupun dalil yang berkaitan dengan isu gharar?	Tahu (9%) Kurang pasti(40%) Tidak tahu (51%)
3.	Adakah anda berminat untuk mengetahui lebih lanjut mengenai isu gharar?	Berminat(99%) Tidak berminat(1%)

Jadual 1.1 : Data soal selidik pengetahuan orang ramai tentang gharar

Kesimpulannya, pihak pengkaji bercadang untuk membuat satu aplikasi iaitu *EZiChoose* dengan tujuan membantu orang ramai dalam membuat pilihan sewaktu membeli serta dapat menjimatkan masa orang ramai dalam mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur gharar sebelum meneruskan sesuatu pembelian.

1.4 OBJEKTIF PROJEK

a) Objektif Spesifik Projek

Projek ini dijalankan untuk :

- 1) Mengenal pasti barangan yang mempunyai unsur *gharar* iaitu sesuatu barang yang membawa kepada akibat yang tersembunyi dan tidak diketahui.
- 2) Mencadangkan satu aplikasi yang dapat menjimatkan masa orang ramai dalam mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur *gharar* sebelum meneruskan sesuatu pembelian.

1.5 JUSTIFIKASI PROJEK

Berdasarkan pemerhatian pihak pengkaji, pemilihan produk inovasi ini dipilih untuk mengenal pasti isu penipuan dalam pembelian barangan gharar iaitu sesuatu barangan yang tersembunyi dan tidak diketahui. Pihak pengkaji mencadangkan untuk merealisasikan satu aplikasi iaitu *EZiChoose* yang telah diinovasi untuk membantu orang ramai melakukan pembelian suatu barangan yang mempunyai unsur *gharar* sama ada melalui platform e-dagang atau pembelian dimana-mana kedai secara bersemuka.

Aplikasi ini diwujudkan oleh pihak pengkaji bertujuan untuk menjimatkan masa orang ramai dalam membuat pemeriksaan mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur-unsur yang diharamkan sebelum meneruskan sesuatu pembelian. Berdasarkan aplikasi ini, pengkaji memberikan penerangan yang lengkap mengenai isu penipuan serta hukum jual beli barangan yang berunsurkan *gharar* dan disertakan beberapa dalil bagi mengukuhkan penjelasan tersebut. Dengan adanya aplikasi ini, pengurusan jual beli dapat dijalankan dengan lebih efisien dan sistematik bahkan dapat membantu orang ramai membuat pembelian dengan lebih baik.

Setiap sesuatu perkara yang diwujudkan semestinya mempunyai sedikit kekurangan atau kelemahan yang tersembunyi. Antara kelemahan yang dapat pengkaji runtkaikan bagi produk inovasi ini adalah permasalahan kepada orang ramai yang tinggal dikawasan pendalaman sukar untuk mengakses jaringan internet. Hal ini menyebabkan mereka sukar mencari maklumat mengenai isu barangan gharar. Bahkan, permasalahan ini juga tertumpu kepada golongan tua yang kurang berkemahiran dalam mencari mahupun menggunakan aplikasi tersebut.

1.6 SKOP KAJIAN

Skop kajian projek ini tertumpu kepada orang ramai yang gemar melakukan pembelian melalui platform e-dagang atau dimana-mana kedai secara bersemuka tanpa meneliti barang yang ingin dibeli terlebih dahulu. Aplikasi EZiChoose ini diwujudkan bertujuan untuk menjimatkan masa orang ramai dalam membuat pemeriksaan mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur *gharar* sebelum meneruskan sesuatu pembelian. Hal ini kerana, *gharar* yang terhasil daripada perbuatan penjual yang disengajakan boleh mengakibatkan terbatalnya sesuatu kontrak. Aplikasi yang lengkap perlu disediakan bagi membantu orang ramai supaya lebih memahami keterangan mengenai isu penipuan barangan yang berunsurkan *gharar* serta lebih berhati-hati semasa melaksanakan urusan jual beli.

1.7 TAKRIFAN ISTILAH

1.7.1 Gharar

Gharar boleh didefinisikan sebagai ketidakpastian, keraguan, penipuan, atau tindakan yang bertujuan merugikan orang lain serta mendapat sesuatu perkara atau harta dengan cara yang salah dan tidak sepatutnya (Abdul Hadi Bin Awang, 2012). *Gharar* merupakan suatu ketidakjelasan pada perniagaan kerana pembeli tidak mengetahui kewujudan sesuatu barang, dan keadaan barang yang akan diperolehi selepas berlakunya proses jual beli.

Abdul Hadi Bin Awang. (2012). HADIS: Jurnal Ilmiah Berimpak. (Sumber dari jurnal).

1.7.2 E-Dagang

Perdagangan elektronik (e-dagang) boleh didefinisikan sebagai suatu bentuk pemasaran, pembelian dan penjualan barangan atau perkhidmatan melalui Internet. Muamalat yang dijalankan melalui cara ini sebenarnya membuka banyak peluang untuk peniaga menjalankan perniagaan dan pelanggan mudah mendapatkan produk yang mereka mahu dengan lebih cepat dan berkesan (DR. Nik Rahim Bin Nik Wajis, 2016).

DR. Nik Rahim Bin Nik Wajis. (2016). E-Dagang Menurut Perspektif Islam.

1.8 KEPENTINGAN KAJIAN

Kepentingan kajian ini adalah untuk menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan *gharar* seperti maksud *gharar*, jenis-jenis *gharar* serta kesan-kesan *gharar* dalam urus niaga masyarakat Muslim Malaysia khususnya .

Kepentingan aplikasi ini adalah untuk dijadikan bahan bacaan kepada orang ramai bagi memperolehi maklumat tambahan. *Gharar* tidak dapat dijelaskan secara terperinci kerana skop dan maksud *gharar* itu sendiri terlalu meluas. Jelaslah, aplikasi ini penting kerana ia dapat membantu orang ramai dalam memantapkan lagi penjelasan berkenaan *gharar*. Di samping itu, aplikasi ini juga membantu orang ramai untuk membetulkan fahaman mereka berkaitan dengan *gharar*.

Bukan itu sahaja, aplikasi ini juga dihasilkan bagi memudahkan urusan mahasiswa dan mahasiswi Politeknik Seberang Perai, jurusan Kewangan dan Perbankan Islam (DIB) khususnya bagi menambahkan pengetahuan mereka berkaitan *gharar* sekaligus dapat membantu para pelajar DIB dalam subjek berkaitan seperti Fiqh Muamalat, Usul Fiqh, Islamic Economi, Islamic Financial Planning dan sebagainya.

Seterusnya, kepentingan yang ketiga adalah kepada pihak pengkaji pada masa akan datang. Aplikasi ini juga dapat membantu mana-mana pihak mendapatkan maklumat untuk kajian mereka mengenai *gharar*. Dengan adanya teknologi yang canggih pada masa kini diharapkan pihak pengkaji akan datang dapat menambah baik serta memperluaskan lagi kajian ini agar para pelajar dan orang ramai bersama-sama memperolehi manfaat hasil dari penghasilan aplikasi ini.

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.1 PENDAHULUAN

Bab ini bertujuan membincangkan kajian-kajian lepas dan karya-karya terdahulu yang bersangkutan paut dengan topik kajian ini, iaitu *gharar*. Carian terhadap kajian dilakukan terhadap bahan literatur merangkumi artikel, jurnal, tesis, dan buku-buku berkaitan kajian.

2.2 KAJIAN-KAJIAN LEPAS

Bahagian ini membincangkan kajian-kajian yang telah dilakukan oleh para pengkaji terdahulu. Berdasarkan tinjauan penyelidikan, terdapat pelbagai bentuk kajian terdahulu berkaitan isu negatif dalam urus niaga jual beli yang melibatkan unsur *gharar*.

2.2.1 Kajian Berkaitan Gharar

Terdapat enam kajian berkenaan *gharar* yang ditemui oleh penyelidik. Kajian melalui Hadis Sahih, Ro'fah Setyowati (2021) menyatakan Islam melarang membuat akad yang tidak menentu sehingga wujudnya unsur *gharar*. Akad tersebut akan mengakibatkan dua pihak menerima nasib yang berlainan iaitu kerugian dan keuntungan. Hasil daripada kajian ini merumuskan bahawa institusi perbankan dan pelaburan hendaklah mengelakkan unsur *gharar* kerana maklumat yang disampaikan tidak lengkap dan tidak jelas.

Seterusnya, kajian yang dilakukan oleh Evan Hamzah Muchtar (2017) menurut Ibn Taimiyah jelas bahawa sebarang jenis risiko atau ketidakpastian serta transaksi yang mengakibatkan untung rugi tidak dilarang dalam Islam. Tetapi jika risiko tersebut merupakan percubaan untuk mendapatkan keuntungan dan merugikan pihak lain, maka ia menjadi *gharar*.

Selain itu, kajian oleh Mohammad Taqiuddin Mohamad (2018) menjelaskan bahawa perkembangan sains dan teknologi telah memberi kesan terhadap pelbagai urusan transaksi manusia. Sebagai contoh, kaedah jual beli tiket penerbangan secara atas talian yang mengakibatkan timbulnya isu kekeliruan dalam pengiklanan, wujudnya caj tambahan yang bersifat tersembunyi dan manipulasi harga. Hasil kajian mendapati bahawa dalam transaksi ini terdapat beberapa isu yang timbul serta wujudnya unsur *gharar* pada beberapa keadaan.

Bukan itu sahaja, menurut Muh. Fudhail Rahman (2018) *gharar* merupakan larangan yang penting dalam muamalat. Amalan negatif urus niaga perniagaan yang wujud pada zaman awal Islam berulang lagi pada hari ini. Hal ini jelas terbukti melalui bentuk dan corak dalam amalan tipu daya jual beli iaitu *gharar* yang bertujuan membina keuntungan dan merugikan orang lain.

Selanjutnya, kajian oleh Noradilah Abdul Wahab (2020) penggunaan internet merupakan alternatif yang digemari dalam urusan perniagaan. Artikel ini membincangkan mengenai e-dagang yang seharusnya dapat meningkatkan keyakinan masyarakat yang beragama Islam dengan mengelakkan unsur-unsur negatif seperti unsur *gharar* serta mempertingkatkan lagi perkembangan aktiviti muamalah di Malaysia.

Akhir sekali, menurut Efa Rodiah Nur (2015) *gharar* yang diterjemahkan disamakan dengan perjudian kerana ketidaktentuan kedua-dua pihak iaitu penjual dan pembeli. Dari segi etika transaksi Islam, *riba* atau *gharar* kedua-duanya menyalahi etika transaksi. Hal ini kerana wujudnya ketidakadilan, eksploitasi dan tidak produktif.

2.2.3 Kajian Berkaitan Keberkesanan Aplikasi *Hyperlink*

Terdapat lima kajian yang dijalankan berkaitan *hyperlink* dipilih untuk dibincangkan dalam bahagian ini. Menurut Syed Ismail Mustapa (2020) hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan media sosial memberikan impak yang positif dalam aspek pengajaran dan pembelajaran.

Seterusnya, kajian yang dilakukan oleh Chiung Huei Yee (2017) hasil dapatan penyelidikan menunjukkan bahawa penggunaan powerpoint dapat meningkatkan minat dan ingatan pelajar. Ia dicadangkan bertujuan untuk mengkaji kesan penggunaan powerpoint dalam pembelajaran topik Sains.

Selain itu, kajian ini dilakukan oleh Lee Kuok Tiung dan Aisah Meri (2016) menjelaskan faktor utama yang dikenalpasti mendorong belia menggunakan portal berita kerana lebih mudah dan cepat untuk memperolehi maklumat. Secara keseluruhannya tabiat pencarian dan perkongsian maklumat itu masih sama, hanya bentuk berita yang diakses telah berubah.

Selanjutnya, menurut Putri Nuriantisya (2015) kajian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran pelajar dengan penggunaan *hyperlink* dalam powerpoint. Teknik pengumpulan data menggunakan pemerhatian, ujian, dokumentasi, temu bual. Hasil dalam kajian ini penggunaan *hyperlink* dalam powerpoint menunjukkan kesan yang positif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran pelajar.

Akhir sekali, kajian ini dilakukan oleh Mohd Ra'in Shaari dan Kesavan Nallaluthan (2020) bertujuan mengenal pasti persepsi pelajar terhadap aplikasi multimedia interaktif. Dapatan kajian menunjukkan hampir majoriti pelajar memberikan persepsi yang positif terhadap aplikasi multimedia interaktif kerana kaedah ini dapat membantu pelajar lebih fokus dan memahami kandungan pelajaran dengan lebih mudah.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 PENDAHULUAN

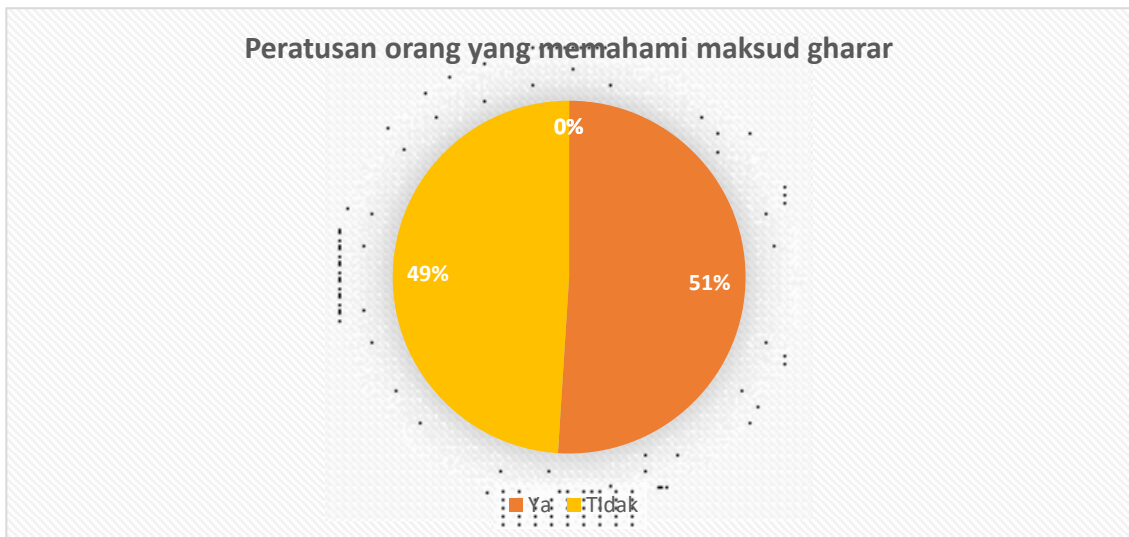
Bab ini akan menerangkan secara lebih mendalam tentang maklumat penghasilan aplikasi sekaligus berkenaan dengan kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini.

3.2 REKABENTUK KAJIAN

Reka bentuk kajian ialah perancangan atau pelan tindakan secara sistematik yang menentukan cara sesuatu penyelidikan dilakukan. Kajian yang dilakukan oleh penyelidik ini menggunakan reka bentuk projek jenis nyata (berdasarkan produk/inovasi) dan data dikumpulkan dalam bentuk kualitatif (pembangunan produk) dan kuantitatif (soal selidik). Selain itu, tinjauan awal (*survey*) juga dijalankan di peringkat awal kajian bertujuan untuk melakukan tinjauan awal terhadap keperluan kajian ini dilakukan dan kesesuaian produk inovasi yang dihasilkan. Seterusnya, analisis keberkesanan turut dilakukan bagi mendapatkan maklum balas keberkesanan produk inovasi yang telah dihasilkan. Kedua-dua tinjauan awal keperluan dan keberkesanan kajian adalah menggunakan kaedah kuantitatif bagi mengumpul data.

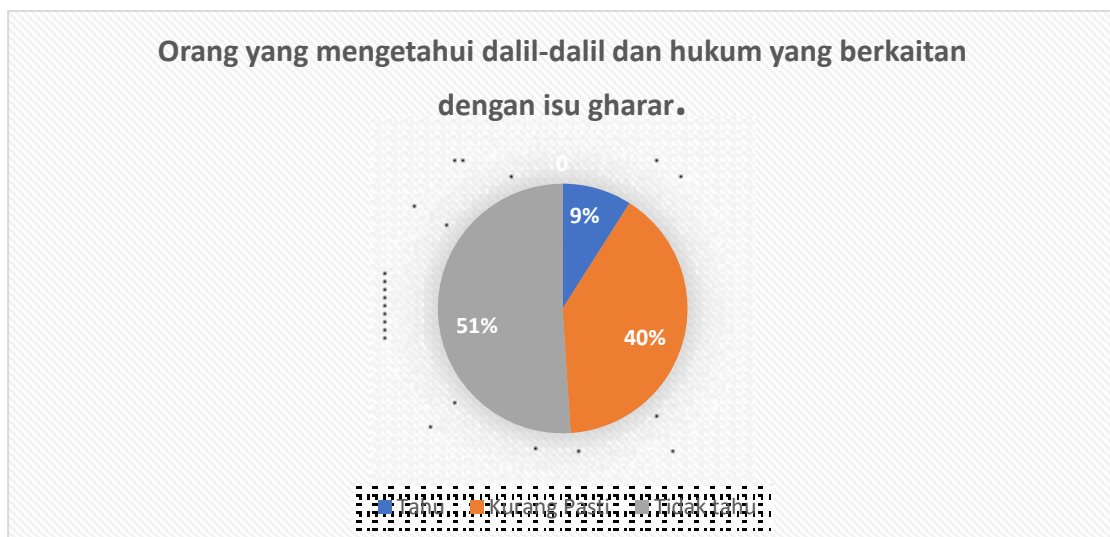
3.2.1 Kaedah Tinjauan Awal Keperluan Kajian dan Produk Inovasi

Kaedah tinjauan keperluan kajian dijalankan di peringkat awal bagi mengenal pasti isu kajian dan produk inovasi yang dihasilkan sama ada memenuhi keperluan dan spesifikasi pengguna. Tinjauan awal dijalankan ke atas 100 orang responden. Pengumpulan data dilakukan melalui soal selidik. Berikut adalah dapatan analisis tinjauan keperluan yang dilakukan oleh pengkaji.



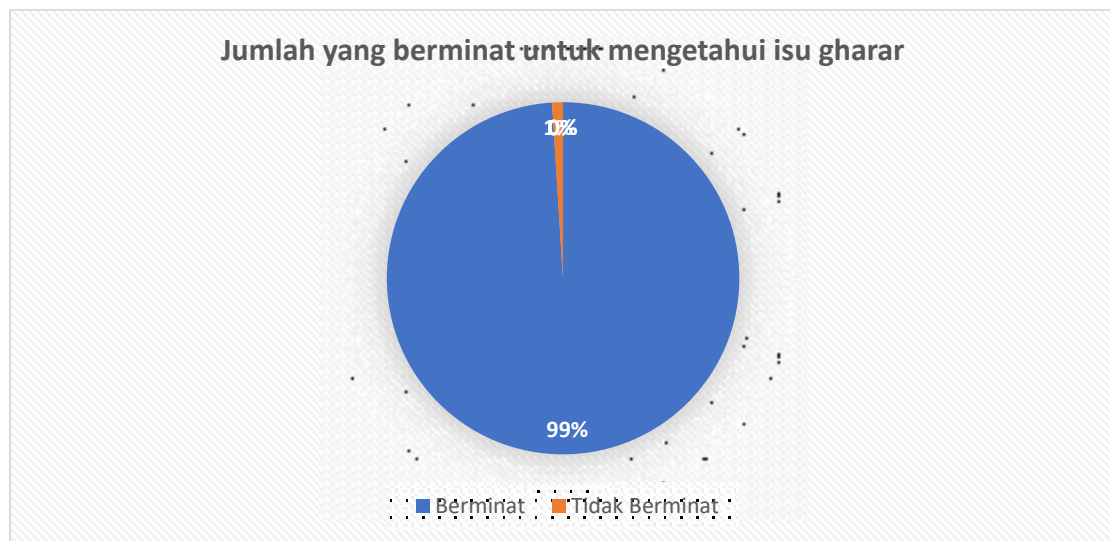
Rajah 3.1: Carta Pie Peratusan Orang Yang Memahami Maksud Gharar

Berdasarkan carta di atas terdapat 51% orang yang mengetahui isu gharar, manakala 49% orang yang tidak mengetahui isu gharar. Ini menunjukkan bahawa, terdapat masih segelintir individu tidak tahu mengenai isu gharar. Hal ini terjadi kerana masih ramai lagi yang tidak mengambil berat mengenai gharar serta menyebabkan kerugian yang tinggi kepada individu tersebut.



Rajah 3.2: Carta Pie Orang Yang Mengetahui Dalil-Dalil Dan Hukum Yang Berkaitan Dengan Isu Gharar

Seterusnya, berdasarkan rajah 3.2 di atas, pihak pengkaji mendapati bahawa majoriti responden tidak mengetahui dalil dan hukum yang berkaitan dengan isu gharar iaitu sebanyak 51% orang responden. Selain itu, terdapat juga 40% orang yang kurang pasti mengenai dalil dan hukum mengenai isu gharar serta 9% orang responden yang mengetahui. Hal ini kerana kesedaran masyarakat terhadap gharar masih kurang.



Rajah 3.3: Carta Pie Mengenai Jumlah Yang Berminat Mengetahui Isu Gharar

Rajah 3.3 menunjukkan bahawa responden keseluruhannya berminat untuk mengetahui mengenai isu gharar ini dengan 99% peratus orang responden berbanding dengan yang tidak berminat dengan isu gharar ini. Oleh itu, kajian ini perlu diteruskan supaya dapat membantu orang ramai dalam membuat pemilihan sewaktu berbelanja serta dapat memberi kefahaman kepada orang ramai tentang gharar.

3.2.2 Kaedah/Prosedur Teknik Penghasilan Projek

Proses pembangunan produk ialah suatu proses yang dilakukan untuk mengekalkan kebolegunaan produk dalam suatu jangka masa yang lama. Selain itu, produk juga harus seiring dan setanding dengan perkembangan era teknologi pada masa kini. Tambahan pula, fasa ini juga melibatkan aplikasi atas talian dan perkakasan yang perlu diambil kira bagi menghasilkan suatu sistem yang mampu menarik minat pengguna untuk menggunakannya. Justeru itu, fasa reka bentuk merupakan fasa untuk merangka reka bentuk produk EZiChoose.

Langkah 1

Pertama sekali, pengkaji membuat perbincangan bersama bagi menghasilkan produk iaitu sebuah aplikasi bagi mengenalpasti barangan yang ingin dibeli berunsurkan gharar ataupun tidak.



Rajah 3.1 Perbincangan bersama pengkaji berkaitan produk

Langkah 2

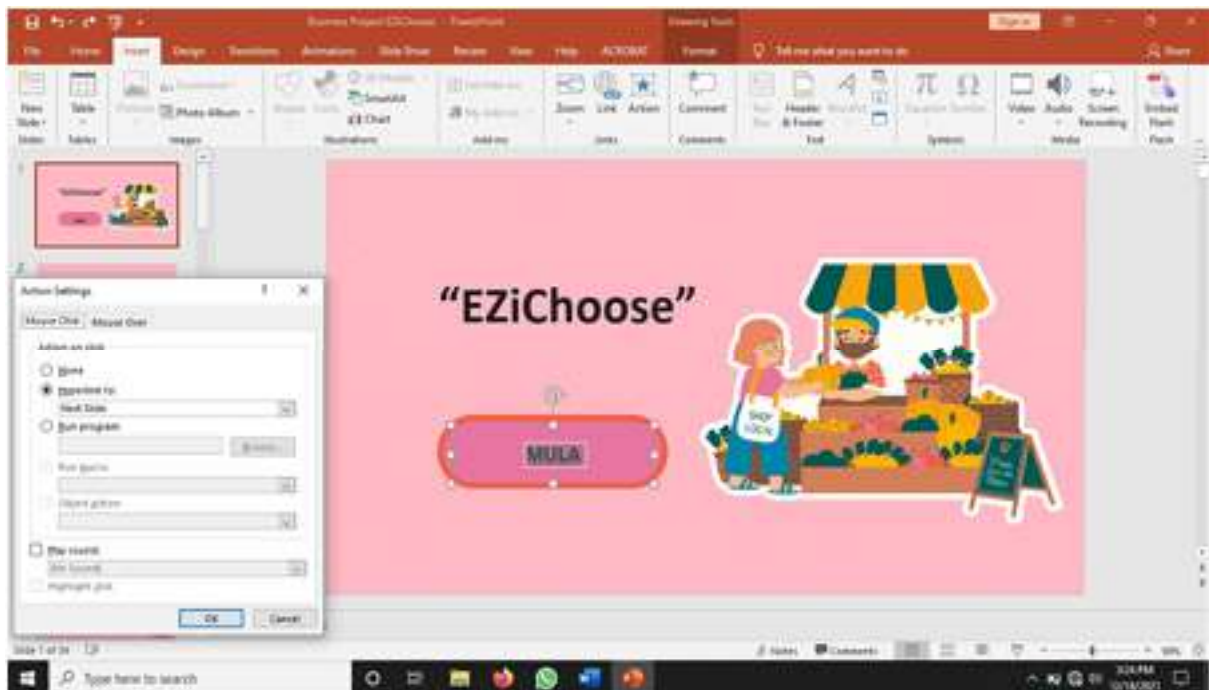
Seterusnya, pengkaji telah bersetuju untuk menghasilkan satu aplikasi yang diberi nama EZiChoose. Oleh itu, alatan yang diperlukan adalah seperti komputer riba dan alatan tulis. Aplikasi yang digunakan ialah Microsoft Word dan Microsoft Powerpoint.



Rajah 3.2 Bahan yang diperlukan untuk menghasilkan EZiChoose dan hyperlink seperti komputer riba, alatan tulis, aplikasi Microsoft Word dan Powerpoint

Langkah 3

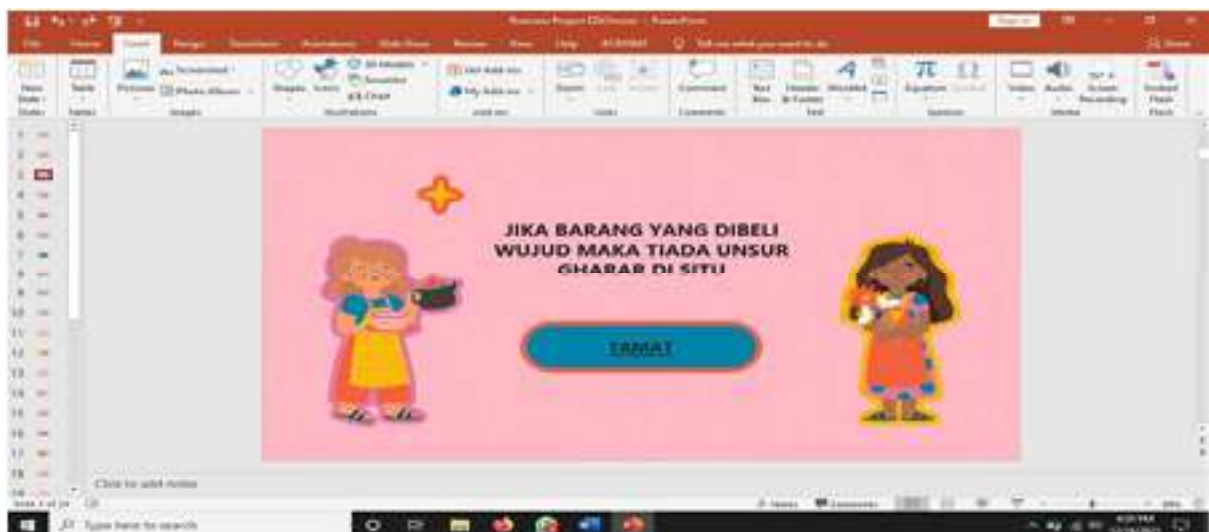
Pengkaji melakukan proses penghasilan aplikasi EZiChoose dimulai dengan menaip tajuk, butang mula serta memasukkan hiasan bagi kelihatan lebih menarik. Pengkaji juga menggunakan *action* yang mana ia berfungsi apabila item yang dipilih untuk di klik tersebut berfungsi sebagai butang untuk ke halaman berikutnya.



Rajah 3.3 Proses mula menghasilkan sistem

Langkah 4

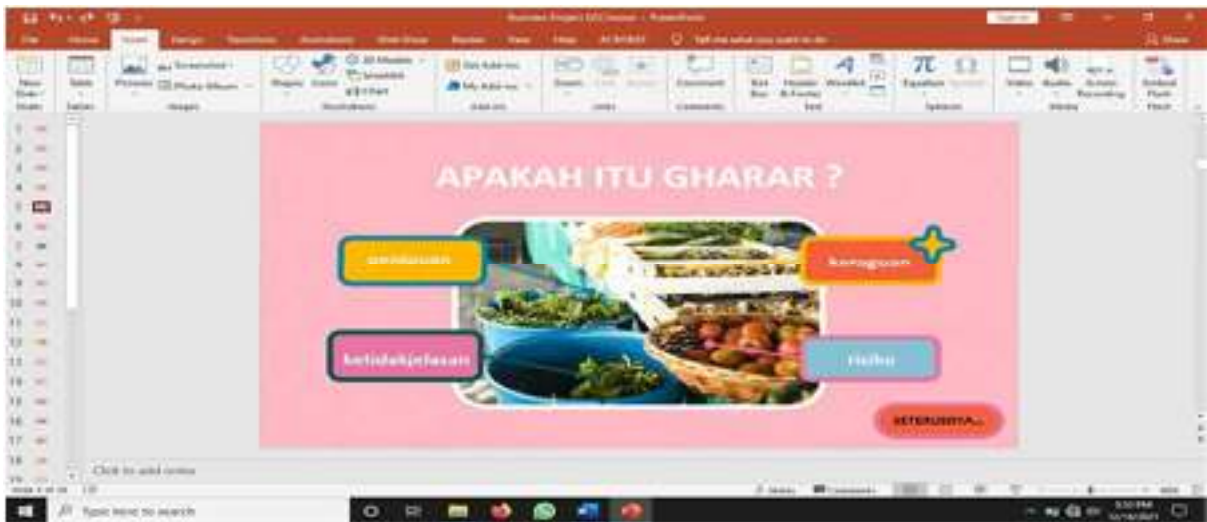
Setelah langkah ke-3 siap dilakukan, pengkaji membuat halaman bagi membantu responden membuat pemilihan ketika menggunakan aplikasi EZiChoose ini. Sekiranya responden memilih butang ya, akan ke halaman yang berikutnya. Sekiranya responden memilih butang tidak, maka akan berada di halaman yang terakhir.



Rajah 3.4 Proses membuat halaman pemilihan bagi menentukan barang tersebut wujud atau tidak. Sekiranya tekan butang tidak maka sistem akan tamat di halaman tersebut.

Langkah 5

Setelah langkah ke 4 dilakukan, pengkaji membuat halaman di mana responden telah menyatakan bahawa terdapatnya unsur gharar dalam urusniaga. Oleh itu, pengkaji memasukkan gambar yang berkaitan dengan item jual beli serta menaip istilah-istilah bagi menyampaikan penjelasan maksud gharar, mengapa ia dilarang dalam Islam, dalil-dalil yang berkaitan dan sebagainya.



Rajah 3.5 penjelasan mengenai maksud gharar, dalil dan sebagainya

Langkah 6

Seterusnya, pengkaji telah mengenal pasti bahawa responden berpuas hati dengan penghasilan aplikasi EZiChoose ini.



Rajah 3.6 Responden telah mencuba aplikasi EZiChoose dan berpuas hati dengan aplikasi ini

Langkah 7

Sistem aplikasi EZiChoose yang telah siap dihasilkan seperti rajah di bawah ini.



Rajah 3.7 Aplikasi EZiChoose telah dihasilkan

3.2.2 Bahan dan Peralatan

Dalam proses mencipta aplikasi EZiChoose, para pengkaji telah menggunakan bahan dan peralatan untuk menyiapkan aplikasi EZiChoose seperti jadual di bawah:

Bil	Perkara	Fungsi
1.	Komputer peribadi	Digunakan bertujuan bagi melakukan proses-proses pembangunan sistem pangkalan data.
2.	Telefon bimbit	Digunakan bagi memudahkan perbincangan para pengkaji.
3.	Hyperlink	Digunakan untuk dijadikan produk inovasi.
4.	Buku Qalyubi Wa Umairah	Digunakan sebagai rujukan ilmiah bagi memperoleh dalil-dalil yang sah.

3.2.3 Kaedah Analisis Data

Setiap produk inovasi yang diperbuat perlu mempunyai kebolehan ataupun kelebihan yang tersendiri. Para pengkaji telah pun membuat penyelidikan untuk menggunakan suatu kaedah yang mampu membantu para pengkaji mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi. Maka, para pengkaji telah menggunakan kaedah SWOT yang merupakan singkatan daripada perkataan *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Dengan menggunakan kaedah SWOT ini, para pengkaji dapat mengetahui kelemahan ataupun kelebihan aplikasi yang akan dicipta.

Analisis SWOT merupakan kaedah analisis yang sederhana, tetapi memiliki peranan yang amat besar dalam mengembangkan strategi suatu aplikasi yang mampu memberikan kemanfaan kepada para penggunanya. Analisis ini juga bertujuan untuk mengetahui aspek-aspek utama dalam suatu aplikasi yang meliputi disetiap perkataan SWOT tersebut. Dengan menggunakan kaedah SWOT ini, para pengkaji dapat merancang strategi yang tepat untuk membuat aplikasi tersebut lebih menarik dan digemari untuk digunakan oleh orang ramai.



Strengths (Kekuatan)	Weaknesses (Kelemahan)
Faktor dalaman yang positif untuk satu organisasi itu, atau satu situasi, yang berada di dalam kawalan.	Merupakan faktor dalaman yang berada di bawah kawalan, yang sekaligus menghalang kemampuan untuk mencapai objektif yang telah ditetapkan.
Opportunities (Peluang)	Threats (Ancaman)
Faktor luaran yang perlu diperbaiki ataupun ditambah baik oleh organisasi tersebut.	Faktor luaran yang bukan dibawah kawalan, yang boleh membuatkan projek atau organisasi berada dalam risiko yang tinggi.

Pelbagai kelebihan yang dapat diperolehi hasil daripada menggunakan kaedah SWOT ini. Nilai utama analisis SWOT adalah berpotensi untuk memberikan peluang sesuatu aplikasi yang mampu memberikan keuntungan kepada porang ramai jika menggunakannya. Kepentingannya adalah mencari cara untuk menggunakan kekuatan sesebuah aplikasi untuk memperolehi manfaat terutama didalam zaman permodenan sekarang. Bahkan, kaedah SWOT ini juga membantu memainkan pertahanan ataupun pengukuhan sesebuah aplikasi. Kaedah SWOT ini juga, membolehkan projek produk inovasi dapat dirancang secara S.M.A.R.T. Bukan itu sahaja, misi dan visi perancangan strategi sesebuah aplikasi boleh dilaksanakan dan dapat dicapai dengan mudah.

Kelemahannya pula adalah didalam bidang pesaingan, dan ini mungkin akan membuatkan orang ramai memandang rendah aplikasi tersebut. Dengan mengetahui batasannya, ianya juga dapat membantu menyediakan strategi penjenamaan yang menarik dan dapat memberi tumpuan kepada kekukuhan, dan kelemahan sesuatu aplikasi. Ancaman adalah faktor yang boleh menghalang keupayaan produk untuk menstabilkan atau mengembangkan aplikasi tersebut ke masa yang akan datang. Dengan analisis SWOT, aplikasi ini boleh diperbaiki dan dapat mengetahui bagaimana caranya untuk diperkembangkan secara proaktif atau lebih baik dengan cara strategik menangani suatu ancaman baru daripada menunggu sehingga maklum balas hasil aplikasi tersebut.

Aplikasi yang akan diinovasikan oleh para pengkaji turut menggunakan kaedah analisis SWOT. Para pengkaji menggunakan kaedah bertujuan untuk memudahkan orang ramai dalam menggunakan aplikasi tersebut di samping itu ingin melihat potensi kepenggunaan aplikasi ini terhadap para penggunanya. Bahkan, memandangkan teknik analisis SWOT ini boleh digunakan dengan pelbagai cara mengikut jenis produk dan servis yang disediakan jadi ianya memudahkan lagi proses mencipta aplikasi EZiChoose ini. Dengan menggunakan SWOT ini, ianya dapat membantu membezakan antara aplikasi yang sekarang dengan yang lain dan dapat menjangka hala tuju aplikasi ini pada masa akan datang. Bahkan, aplikasi ini juga dijaadikan kekuatan, dan kelemahan secara realistik dan serius dalam mencipta aplikasi tersebut.

Bukan itu sahaja, para pengkaji juga mengelakkan daripada adanya unsur main-main dan tokok tambah perkara yang tidak betul ataupun tidak sah dalam penerangan mengenai gharar. Penerangan bagi barangan yang berunsurkn gharar akan menjadikan ianya lebih spesifik yang akan dimasukkan kata kunci yang penting dalam bentuk ringkas dan mudah difahami. Para pengkaji juga akan mengaitkan antara kekuatan dan kelemahan untuk mudah dikenalpasti faktor yang membolehkan aplikasi ini berjaya dan memberikan manfaat kepada para penggunanya.

Analisis SWOT yang digunakan oleh para pengkaji terhadap aplikasi EZiChoose ini merupakan cara yang efektif dalam membantu mengembangkan aplikasi ini. Kaedah yang digunakan ini dapat membantu menjimatkan masa orang ramai dalam membuat pemlilihan suatu barangan sebelum membuat pembelian. Seperti yang dinyatakan dimana- mana website ianya hanya mampu menerangkan dengan cara menyebarkan artikal- artikal ataupun jurnal bahkan ianya membuatkan sesetengah orang ramai tidak berminat untuk membacanya oleh disebabkan terlalu mengambil masa yang lama dalam memahaminya.

Jadi, dengan adanya aplikasi EZiChoose ini ianya membantu memudahkan orang ramai untuk membezakan barang yang dibeli berunsurkan gharar atau tidak dan sekaligus dapat difahami dengan lebih mudah dalam menggunakan apliksi tersebut. Bahkan bukan setakat itu, aplikasi ini juga akan memberikan penerangan yang lengkap mengenai isu penipuan serta hukum jual beli barangan yang berunsurkan gharar atau tidak dan akan disetrta beberapa dalil bagi mengukuhkan penjelasan tersebut. Jadi, orang ramai tidak perlu bersusah payah untuk mencari artikel- artikel ataupun jurnal- jurnal untuk membuat rujukan mengenai tentang isu gharar (ketidakpastian).

BAB 4

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

4.1 PENDAHULUAN

Bab ini akan menerangkan secara lebih meluas tentang hasil dapatan kajian daripada produk inovasi dan membincangkan mengenai kelebihan, kelemahan dan impak produk aplikasi ini sama ada terhadap masa akan datang mahupun terhadap kos dalam mencipta aplikasi tersebut.

4.2 DAPATAN KAJIAN/ PENGUJIAN

Pada bahagian ini, para pengkaji akan menghuraikan tentang hasil pengumpulan data dan analisis data yang diperolehi hasil kajian yang telah dijalankan terhadap keberkesanan aplikasi tersebut iaitu EZiChoose terhadap orang ramai. Para pengkaji telah pun mengedarkan borang soal selidik kepada orang ramai untuk mengetahui keberkesanan aplikasi ini terhadap orang yang menggunakannya.

4.2.1. Projek Jenis Nyata

Bagi mencapai kesempurnaan produk inovasi yang telah dicipta, para pengkaji telah membuat beberapa ujikaji berulang kali bagi memastikan kelancaran aplikasi ini sewaktu menggunakannya. Ujikaji tersebut berlarutan bagi mendapatkan produk inovasi yang terbaik. Malah, para pengkaji telah menggunakan analisis SWOT bagi memperolehi aplikasi yang lengkap dan sempurna. Setelah berpuas hati dengan aplikasi tersebut, baru para pengkaji menyebarkan aplikasi EZiChoose kepada orang ramai bagi mengetahui sejauh mana keberkesanan produk inovasi tersebut.

Bahkan, para pengkaji juga telah menyediakan beberapa item soalan dan telah pun diedarkan kepada orang ramai untuk menguji keberkesanan aplikasi EZiChoose ini. Soal selidik ini perlu dijawab setelah orang ramai menggunakan aplikasi tersebut dan hasil pengumpulan data dari soal selidik ini memberangsangkan dan memperolehi kepujian.

a) Analisis SWOT

Dalam menyempurnakan produk inovasi ini, para pengkaji telah pun menggunakan analisis SWOT bagi membantu mengetahui kekuatan, peluang, kelemahan, dan ancaman Hasil kepenggunaan analisis SWOT ini, para pengkaji dapat mengetahui sejauh mana keberkesanan aplikasi EZiChoose ini kepada orang ramai. Analisis ini juga membantu para pengkaji memperolehi kepujian terhadap kekuatan ataupun kelebihan aplikasi ini yang mampu menjimatkan masa orang ramai dalam membuat pemilihan barang sebelum membuat pembelian dan ianya juga dapat memberikan penerangan yang jelas tentang gharar (ketidakpastian).

Selain itu dari segi peluang, aplikasi EZiChoose ini memberikan peluang kepada orang ramai tidak mengira usia untuk menggunakannya dan memberikan peluang kepada para pengkaji pada masa akan datang untuk terus mengembangkan aplikasi EZiChoose ini. Aplikasi ini juga mempunyai kelemahan yang memberikan impak kepada para pengguna yang tidak mempunyai jaringan internet ketika ingin menggunakannya. Bahkan, kelemahannya juga terhadap warga tua yang kurang berkemahiran dalam menggunakan aplikasi EZiChoose ini.

Manakala dari segi ancaman, aplikasi ini akan memperolehi ancaman daripada para pengodam bagi menyukarkan orang ramai untuk menggunakannya dan berkemungkinan menukarkan hadis yang sahih kepada hadis yang tidak sahih. Oleh disebabkan hasil kepenggunaan analisis SWOT ini, para pengkaji memperolehi kesan maklum balas yang positif daripada orang ramai yang telah menggunakan aplikasi EZiChoose ini.

b) Analisis Keberkesanan Aplikasi

Analisis keberkesanan aplikasi ini dijalankan setelah produk inovasi dihasilkan. Soal selidik telah diedarkan kepada 100 orang responden. Berdasarkan soal selidik ini terdapat 7 soalan telah diajukan kepada responden bagi mendapatkan maklum balas daripada orang ramai yang telah mencuba ataupun menggunakan aplikasi tersebut.

Jadual 4.2.1: Data soal selidik mengenai keberkesanan aplikasi setelah produk dihasilkan

Bil	Soalan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Adakah aplikasi ini membantu anda dalam mengetahui barangan yang dibeli mempunyai unsur gharar atau tidak?	22	21	7	-	-
2.	Adakah aplikasi ini membantu anda membezakan barangan yang berunsurkan gharar?	23	17	10	-	-
3.	Adakah aplikasi ini memudahkan anda mengenal pasti barangan yang mempunyai unsur gharar?	20	19	10	1	-
4.	Adakah aplikasi ini menjimatkan masa anda untuk membezakan barangan yang berunsurkan gharar?	19	20	11	-	-
5.	Adakah aplikasi ini membantu memberikan kefahaman yang lebih jelas tentang gharar?	25	18	7	-	-
6.	Adakah anda tertarik untuk selalu menggunakan aplikasi ini sebelum membuat pembelian?	22	14	14	-	-

7.	Pada pandangan anda, adakah aplikasi ini perlu ditambahbaik dari masa ke semasa?	24	21	4	-	1
----	--	----	----	---	---	---

Berdasarkan jadual 4.2.1 di atas menunjukkan sebanyak 22 orang responden sangat setuju tentang kenyataan aplikasi ini membantu dalam mengetahui barangan yang dibeli mempunyai unsur gharar atau tidak manakala hanya 7 orang responden yang kurang bersetuju kenyataan tersebut. Selain itu, sebanyak 17 orang respon setuju dengan pertanyaan aplikasi ini membantu membezakan barangan yang berunsurkan dan mempunyai 10 orang responden yang kurang setuju dengan itu. Seterusnya, seramai 20 orang responden sangat setuju dengan kenyataan aplikasi ini memudahkan mengenal pasti barangan yang mempunyai unsur gharar bahkan masih mempunyai seorang responden tidak setuju. Kenyataan seterusnya ialah adakah aplikasi ini menjimatkan masa anda untuk membezakan barangan yang berunsurkan gharar maka terdapat 20 responden setuju dengan kenyataan tersebut.

4.3 PERBINCANGAN

Kelebihan yang diperolehi ketika membangunkan produk ini ialah tidak mengeluarkan sebarang modal yang terlalu mahal, bahkan jauh lebih menjimatkan. Selain itu, bahan-bahan yang diperlukan untuk membangunkan produk juga kebanyakannya merupakan bahan kepunyaan pengkaji sendiri. Produk yang digunakan juga hanya menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint, jadi tidak mengeluarkan sebarang kos untuk membangunkan produk EZiChoose ini.

Manakala, masalah yang turut dihadapi ketika membangunkan produk ini ialah masalah teknikal di mana ada ketika dalam proses membangunkan produk ia tidak mengikut susunan yang telah dirancang pada awal perbincangan. Antaranya, ketika menggunakan hyperlink adalah sedikit mencabar kerana perlu diteliti secara terperinci dengan kerap kerana ia perlu diletakkan dengan kedudukan dan susunan yang betul pada tempatnya. Oleh itu, masalah

yang dihadapi oleh para pengkaji sewaktu membangunkan produk ini hanyalah masalah yang berkaitan dengan teknikal sahaja.

4.3.1 Impak Produk

Inovasi produk diperincikan kepada tiga bentuk impak kesan daripada produk yang dihasilkan bagi menyelesaikan permasalahan kajian. Berikut adalah penjelasan impak mengikut sub topik perbincangan.

a) Impak Produk Terhadap Kos

Perbelanjaan pembelian untuk aplikasi EZiChoose bagi penggunaanya dalam kalangan orang ramai dan pelanggan telah dapat menjimatkan kos kerana aplikasi ini tidak memiliki kos bahan penciptaan manakala alatan yang diperlukan mudah didapati serta kebanyakannya adalah milik para pengkaji sendiri seperti komputer riba, buku catatan, pen dan sebagainya.

b) Impak Produk Terhadap Masa

Penggunaan aplikasi EZiChoose ini telah membantu kearah penjimatan masa dari segi mengenalpasti barangan samada barangan tersebut mempunyai unsur gharar atau tidak berbanding dengan keadaan sebelumnya. Hal ini kerana, aplikasi EZiChoose ini memudahkan orang ramai mengenalpasti unsur gharar setelah membuat pembelian barangan dan juga membantu menambah pengetahuan mereka mengenai gharar dengan lebih baik.

Jadual 4.1: Jadual impak produk terhadap masa

BUTIRAN	SEBELUM	SELEPAS
MASA KENALPASTI BARANGAN	1-2 JAM	5 MINIT

UNSUR GHARAR SECARA MANUAL		
-------------------------------	--	--

c) Impak Terhadap Keberkesanan Penggunaan Produk

Keberkesanan penggunaan aplikasi ini dapat dilihat dari segi memudahkan banyak pihak terutamanya para pembeli yang sukar dalam menentukan barang yang telah dibeli berunsurkan *gharar* ataupun tidak. Hal ini kerana, produk EZiChoose ini amat mudah untuk dikendalikan di mana jua mereka berada. Selain itu, bukan sahaja produk ini dapat membantu dalam mengenalpasti sesuatu barangan yang dibeli itu mempunyai unsur *gharar* ataupun tidak malah dalam masa yang sama dapat menambah pengetahuan mereka mengenai *gharar*.

Jadual 4.2: Jadual impak terhadap keberkesanan penggunaan produk

ASPEK	SEBELUM	SELEPAS
KECEKAPAN	MEMUASKAN	BAIK
KEMUDAHAN	MEMUASKAN	BAIK

4.4 KOS PENGHASILAN PROJEK

Kos penghasilan projek ini diambil kira berdasarkan kepada setiap bahan-bahan input yang diperlukan di dalam proses pembuatan aplikasi EZiChoose. Bahan-bahan input ini disenaraikan dan dinyatakan kos per unit yang terlibat sebelum mengambil kira jumlah kos penghasilan projek per unit. Kos pembuatan aplikasi EZiChoose semasa adalah seperti dalam jadual di bawah.

Jadual 4.3: Kos pembuatan EZiChoose

BIL.	BUTIRAN	KOS (RM) EZiChoose
1	Pen	RM 2.00
2	Kertas A4	RM 1.00
	Jumlah Kos (seunit)	RM 3.00
	Jumlah Kos (2 unit)	RM 6.00

BAB 5

KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 PENDAHULUAN




Bab ini membincangkan mengenai kesimpulan dan cadangan hasil kajian inovasi aplikasi EZiChoose yang telah dibangunkan bagi menyelesaikan isu berkaitan barangan jualan yang berunsurkan *gharar*. Bab ini merangkumi kesimpulan daripada keseluruhan projek berdasarkan kepada analisis SWOT yang telah dilakukan untuk menentukan kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang produk. Selain itu analisis kajian keberkesanan juga digunakan bagi menghasilkan cadangan dan penambahbaikan dalam kajian ini.

5.2 KESIMPULAN

Kesimpulan daripada kajian ini adalah bertujuan untuk memenuhi objektif utama iaitu mengenal pasti barangan yang mempunyai unsur *gharar* iaitu sesuatu barang yang membawa

kepada akibat yang tersembunyi dan tidak diketahui. Bukan itu sahaja, cadangan pihak pengkaji bagi membagunkan aplikasi EZiChoose ini adalah bertujuan untuk memudahkan proses serta menjimatkan masa orang ramai dalam mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur *gharar* sebelum meneruskan sesuatu pembelian.

Selanjutnya, penyediaan aplikasi EZiChoose ini dilakukan berdasarkan analisis SWOT yang disediakan oleh pengkaji. Berikut merupakan jadual analisis SWOT yang menjelaskan kesimpulan keseluruhan projek.

	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi ini dapat membatu menjimatkan masa orang ramai untuk mengenalpasti barang yang ingin dibeli bebas daripada unsur <i>gharar</i>. • Pengurusan jual beli dapat dijalankan dengan lebih efisien dan sistematik bahkan dapat membantu orang ramai membuat pembelian dengan lebih baik.
	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak ada internet, aplikasi ini tidak dapat digunakan. • Permasalahan ini juga tertumpu kepada golongan tua yang kurang berkemahiran dalam mencari dan menggunakan aplikasi tersebut.
	<ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan satu produk inovasi yang berbeza kepada orang ramai • Memberikan pengguna berkongsi cadangan



- Produk inovasi mudah ditiru dan diubahsuai kepada perkara yang negatif

Berdasarkan pemerhatian pengkaji, aplikasi EZiChoose ini bertujuan untuk menjimatkan masa orang ramai dalam membuat pemeriksaan mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur-unsur yang diharamkan sebelum meneruskan sesuatu pembelian. Melalui aplikasi ini, pengkaji memberikan penerangan yang lengkap mengenai isu penipuan serta hukum jual beli barangan yang berunsurkan *gharar* dan disertakan beberapa dalil bagi mengukuhkan penjelasan tersebut. Dengan adanya aplikasi ini, pengurusan jual beli dapat dijalankan dengan lebih efisien dan sistematik bahkan dapat membantu orang ramai membuat pembelian dengan lebih baik.

Setiap sesuatu perkara yang diwujudkan semestinya mempunyai sedikit kekurangan atau kelemahan yang tersembunyi. Antara kelemahan yang dapat pengkaji rungaikan bagi aplikasi ini adalah permasalahan kepada orang ramai yang tinggal dikawasan pendalaman sukar untuk mengakses jaringan internet. Hal ini menyebabkan mereka sukar mencari maklumat mengenai isu barangan *gharar*. Bahkan, permasalahan ini juga tertumpu kepada golongan tua yang kurang berkemahiran dalam mencari mahupun menggunakan aplikasi tersebut.

Melalui dapatan daripada kajian yang dilakukan, peluang yang diperolehi dalam aplikasi EziChoose ini ialah para pengkaji dapat memperkenalkan satu produk inovasi yang berbeza daripada produk inovasi sedia ada kepada orang awam. Hal ini kerana, aplikasi EziChoose yang direka oleh para pengkaji ini adalah untuk membantu orang awam mengelak dari membeli barang yang mempunyai unsur *gharar*. Selain itu, aplikasi EziChoose juga memberi peluang kepada pengguna untuk berkongsi cadangan ataupun pendapat untuk penambah baikkan aplikasi EZiChoose ini.

Memandangkan teknologi kini semakin canggih, peniruan terhadap sesuatu produk inovasi akan timbul dari segi positif mahupun negatif. Sebagai contoh, aplikasi ini ditiru oleh beberapa pihak yang tidak bertanggungjawab dan diubah suai kepada perkara-perkara yang menyalahi hukum syarak.

5.3 CADANGAN

Hasil daripada kajian ini terdapat, beberapa cadangan turut diberikan kepada beberapa pihak yang berkaitan. Antara pihak tersebut ialah orang awam, pelajar politeknik seberang perai dan pengkaji yang akan datang.

5.3.1 Cadangan kepada orang awam

Cadangan pengkaji kepada reponden utama kajian ini iaitu orang awam ialah aplikasi ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan semasa melakukan suatu urusan jual beli. Selain itu, mereka juga dapat memperoleh maklumat tambahan mengenai *gharar* yang telah dijelaskan maksudnya ialah ketidakpastian atau ketidakjelasan serta mengetahui kepentingan menjahui unsur-unsur yang di larang oleh Islam.

5.3.2 Cadangan kepada pelajar

Hasil daripada produk inovasi ini, pengkaji mencadangkan kepada pelajar supaya aplikasi ini akan dijadikan bahan rujukan dalam pembelajaran. Bukan itu sahaja, aplikasi ini dapat memudahkan urusan mahasiswa dan mahasiswi Politeknik Seberang Perai terutamanya dalam jurusan Diploma Kewangan dan Perbankan Islam (DIB) bagi menambahkan

pengetahuan mereka berkaitan gharar sekaligus dapat membantu para pelajar DIB dalam subjek yang berkaitan seperti Fiqh Muamalat, Usul Fiqh, Islamic Economi, Islamic Financial Planning dan sebagainya.

5.3.3 Cadangan kepada pengkaji pada masa akan datang

Cadangan kepada pengkaji pada masa akan datang ialah dengan menggunakan aplikasi ini, para pengkaji akan datang dapat menambah baik serta mewujudkan lebih banyak manfaat kepada pengguna akan datang. Bukan itu sahaja, para pengkaji akan datang dapat memperluaskan lagi kajian ini kepada unsur-unsur lain iaitu *riba* dan juga *maisir* agar orang ramai dapat mengelakkan diri mereka daripada melakukan urusan jual beli yang berunsurkan *gharar*.

5.4 LIMITASI PROJEK

Projek yang dijalankan berfokuskan penghasilan aplikasi EZiChoose. Skop projek ini tertumpu kepada orang ramai yang gemar melakukan pembelian melalui platform e-dagang atau dimana-mana kedai secara bersemuka tanpa meneliti barang yang ingin dibeli mempunyai unsur *gharar* ataupun tidak. Oleh sebab itu, terdapat beberapa faktor yang menghalang pengkaji untuk mengkaji secara menyeluruh berkenaan kajian keberkesanan aplikasi ini. Antara faktor yang menyebabkannya sukar dikaji kerana kurangnya pengetahuan orang ramai mengenai teknologi baru serta lambat memberikan tindakbalas yang sewajarnya.

Selain itu, kajian ini dijalankan semasa situasi pandemic covid-19. Hal ini menyebabkan pengkaji sukar untuk mencapai nilai responden yang tinggi dalam masa yang singkat. Selama pandemic ini, pengkaji menerima maklumbalas atau maklumat daripada dapatan kajian

melalui ‘*google from*’ yang disebarkan menggunakan media sosial. Bahkan, para pengkaji juga berhubung dan melakukan perbincangan mengenai aplikasi ini menggunakan media sosial.

5.5 RUMUSAN

Dapatan awal pengkaji mendapati orang ramai sukar dalam menentukan barang yang ingin dibeli berunsurkan *gharar* ataupun tidak. Hal ini menyebabkan kebanyakan orang ramai salah dalam membuat keputusan sewaktu berbelanja serta boleh mengakibatkan kerugian yang tinggi dalam perbelanjaan. Masalah *gharar* ini juga sering terjadi apabila orang ramai membeli barang secara atas talian. Ini kerana urus niaga tersebut tidak dijalankan secara bersemuka serta barang yang dijual hanya dapat dilihat melalui gambar yang diiklankan oleh penjual. Bahkan, seringkali berlaku barang yang diterima oleh pelanggan tidak serupa dengan gambar yang diberi oleh penjual. Kadang-kala penjual juga tidak menjelaskan secara terperinci keadaan barang tersebut.

Kajian ini dilaksanakan bagi memberikan kesedaran kepada orang ramai bahawa penting untuk memahami maksud *gharar* iaitu ketidakjelasan atau ketidakpastian dalam urus niaga jual beli terutamanya kepada para pembeli bagi mengelakkan isu penipuan terus berleluasa. Justeru, pengkaji mencadangkan suatu aplikasi iaitu EZiChoose yang mampu memberikan kemudahan kepada orang ramai untuk memahami tentang isu penipuan barangan yang berunsurkan *gharar* dan disertakan beberapa dalil bagi mengukuhkan penjelasan tersebut.

Antara bahan yang digunakan untuk mencipta aplikasi EZiChoose ini ialah komputer riba, internet, dan telefon bimbit. Keunikan aplikasi ini ialah dapat menjimatkan masa orang ramai dalam membuat pemeriksaan mengenalpasti barangan yang ingin dibeli bebas dari unsur-unsur yang diharamkan sebelum meneruskan sesuatu pembelian. Selain dapat menjimatkan masa, ia juga dapat memberikan keterangan yang lebih jelas mengenai *gharar* iaitu ketidakpastian atau ketidakjelasan. Bahkan dapat membantu orang ramai melaksanakan

sesuatu pembelian dengan lebih telus. Hal ini membuktikan objektif kajian yang ditetapkan oleh pengkaji telah tercapai dengan mewujudkan aplikasi EZiChoose.

RUJUKAN

Efa Rodiah Nur (2015). *RIBA DAN GHARAR: SUATU TINJAUAN HUKUM DAN ETIKA DALAM TRANSAKSI BISNIS MODERN.*

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/adalah/article/view/247/390>

Evan Hamzah Muchtar (2017). *Muamalah Terlarang : Al-Maysir dan Al-Gharar.*

https://www.researchgate.net/publication/338621837_Muamalah_Terlarang_Al-Maysir_dan_Al-Gharar

Abdul Hadi Bin Awang. (2012). *HADIS: Jurnal Ilmiah Berimpak.* Diterbitkan Oleh Institut Kajian Hadis (INHAD) Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS)

Noradilah Abdul Wahab (2020). *FIQH MUAMALAT ISLAM: HUKUM DALAM SISTEM JUAL BELI ATAS TALIAN (E-DAGANG) DARI SUDUT PANDANGAN FUQAHA*.
Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin.

Syed Ismail Mustapa (2020). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM KALANGAN SISWA GURU DI INSTITUT PENDIDIKAN GURU
https://www.researchgate.net/publication/345849728_PENGGUNAAN_MEDIA_SOSIAL_DALAM_KALANGAN_SISWA_GURU_DI_INSTITUT_PENDIDIKAN_GURU

DR. Nik Rahim Bin Nik Wajis. (2016). *E-Dagang Menurut Perspektif Islam*. Seminar Kebangsaan Fiqh Semasa – Jabatan Syariah, Fakulti Pengajian Islam, UKM, Bangi Selangor.

LAMPIRAN

a) Borang Soal Selidik

Adakah aplikasi ini menjimatkan masa anda untuk membezakan barangan yang berunsurkan gharar?

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Adakah aplikasi ini membantu memberikan kefahaman yang lebih jelas tentang gharar?

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Adakah anda tertarik untuk selalu menggunakan aplikasi ini sebelum membuat pembelian?

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Adakah aplikasi ini membantu anda dalam mengetahui barangan yang dibeli mempunyai unsur gharar atau tidak?

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Adakah aplikasi ini membantu anda membezakan barangan yang berunsurkan gharar?

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Adakah aplikasi ini memudahkan anda mengenal pasti barangan yang mempunyai unsur gharar?

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Responden Mencuba Aplikasi EZiChoose



Aplikasi EZiChoose