



Analisis Syariah Terhadap Aplikasi *Cashback* Berasaskan Permainan Digital.

NOOR AIN MOHD NOOR^{1,a}, NAZIRAH HAMDAN^{2,b}, NUR ADILAH AMIRUDDIN^{3,c}, NORANIZAH YUSUF^{4,d}

MOHAMAD BAZLI MD RADZI^{5,e} & MOHD ASYRAF YUSOF^{6,f}

¹Universiti Teknologi MARA, Sarawak Branch, Malaysia

²Universiti Teknologi MARA, Sarawak Branch, Malaysia

³Universiti Teknologi MARA, Sarawak Branch, Malaysia

⁴Universiti Teknologi MARA, Sarawak Branch, Malaysia

⁵Universiti Teknologi MARA, Sarawak Branch, Malaysia

⁶Universiti Teknologi MARA, Sarawak Branch, Malaysia

^anoorain89@uitm.edu.my, ^bnazirahhamdan@uitm.edu.my

& ^cadilah@uitm.edu.my, ^dnoranizah977@uitm.edu.my,

^emdbazli@uitm.edu.my, ^fasyrafyusof@uitm.edu.my

Abstrak

Kemunculan aplikasi digital yang menawarkan ganjaran tunai (*cashback*) telah menarik perhatian pengguna. Aplikasi ini melibatkan pelbagai elemen dalam pemberian *cashback* contohnya membuat pembelian atas talian, pembelian secara fizikal dan permainan interaktif. Hukum *cashback* pada dasarnya adalah harus kerana ia adalah salah satu bentuk diskaun atau promosi yang diberikan oleh penjual. Namun demikian, timbul persoalan berkaitan kesesuaian dengan prinsip syariah apabila ganjaran diberi melalui permainan interaktif. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis mekanisme aplikasi *cashback* berasaskan permainan digital serta menilai kesesuaiannya dengan prinsip syariah. Kajian kualitatif melalui analisis kandungan digunakan bagi mengenalpasti sejauhmana wujudnya elemen yang bercanggah dengan syariah. Kajian ini diharap dapat memberi kefahaman awal kepada pengguna muslim dalam menilai pulangan yang diperoleh melalui permainan digital yang semakin berkembang dari sudut kesesuaian syariah.

Keywords: Permainan Digital, Ganjaran Tunai, Syariah

1. Pengenalan

Kemajuan teknologi moden telah mengubah gaya hidup masyarakat termasuklah dalam aspek jual beli, penerimaan ganjaran dan sebagainya. Kini, pengguna dilihat semakin cenderung memanfaatkan aplikasi digital yang menawarkan *cashback* atau bentuk mata ganjaran yang boleh ditebus. Menurut Hata, S. (2019), antara aplikasi yang menawarkan *cashback* adalah Grab, Boost, Shopback dan Fave dimana pengguna boleh menukarkan mata ganjaran kepada bentuk rebat atau kredit. Perkara ini selari dengan perkembangan global apabila industri *cashback* menunjukkan peningkatan yang pesat. Menurut laporan dari Laman Web Enacsoft, terdapat lebih dari 5000 laman web *cashback* di seluruh dunia dengan nilai pasaran dianggarkan sekitar USD8 bilion dan jumlah transaksi melebihi USD200 bilion pada tahun 2023. Bagi pasaran Malaysia pula, nilai *cashback* dijangka meningkat daripada USD901.85 juta pada tahun 2023 kepada USD2 bilion menjelang tahun 2029 (Research and Market.com, 2024). Perkara ini memperlihatkan peningkatan yang pesat dalam industri kewangan berasaskan *cashback*. Menurut Islamic Finance Singapore (n.d), *cashback* atau pulangan tunai adalah salah satu bentuk pulangan dimanapengguna mendapat semula sebahagian daripada amaun yang dibelanjakan. Ia biasanya ditawarkan oleh bank, laman e-dagang atau syarikat tertentu sebagai salah satu cara menarik pelanggan untuk terus berbelanja. Pengguna akan menerima semula ganjaran melalui tunai, kredit atau mata ganjaran. Secara ringkasnya, ia bukanlah wang percuma tetapi diberikan apabila pelanggan berbelanja mengikut syarat tertentu yang telah ditetapkan oleh penyedia seperti jumlah minimum perbelanjaan atau pembelian dari kedai-kedai tertentu. Dari perspektif Islam, *cashback* biasanya dibenarkan dan dianggap sebagai *hibah* selagi mana ia tidak melibatkan unsur-unsur yang diharamkan seperti *riba*. Walau bagaimanapun, jika *cashback* dijadikan ganjaran tetap dalam urusan pinjaman atau transaksi hutang, ianya tidak dibenarkan. Ini kerana dalam Islam, memberi manfaat atas pinjaman dianggap *riba* dan hukumnya adalah *haram*.

Selain dari membuat pembelian atas talian dan pembelian secara fizikal, bermain permainan interaktif juga membolehkan pengguna menjana *cashback* melalui permainan mudah alih. Contohnya apabila pengguna mencapai tahap tertentu dalam permainan, ganjaran akan dikreditkan secara langsung dalam akaun pengguna (ShopBack Malaysia, 2025). Permainan digital dalam aplikasi kewangan dilihat bukan sahaja menjadikan urusan kewangan lebih menyeronokkan malah mampu meningkatkan keterlibatan pengguna. Ganjaran yang diperoleh boleh meningkatkan motivasi dan mempengaruhi tingkah laku pengguna. Menurut kajian yang dibuat oleh Goyal, Simran & Dogra (2024), mereka mendapati elemen seperti *cashback* dan *scratch card* meningkatkan kesetiaan pengguna serta kesetiaan jenama.



Namun begitu, kebimbangan mula timbul apabila mekanisma permainan tersebut menyerupai *game of chance*. *Game of chance* atau permainan yang bergantung kepada nasib merupakan permainan yang memberikan peluang kepada pemain untuk memperoleh ganjaran samada dalam bentuk wang tunai, barangan, perkhidmatan atau hak tertentu. Keputusan samada memperoleh keuntungan atau mengalami kerugian tidak ditentukan oleh tahap kemahiran atau pengetahuan sebaliknya bergantung kepada elemen tidak pasti atau kebetulan (JPM & Partners., 2018). Menurut kajian oleh Mohd Kifly dan Shamsuddin (2023), ciri-ciri seperti pembayaran untuk peluang memperoleh item rawak dalam permainan mencerminkan elemen *maisir* dan *gharar* yang dilarang dalam Islam. Transaksi *game of chance* yang mempunyai persamaan dengan amalan perjudian amat dilarang dalam transaksi Islam. Perkembangan aplikasi ganjaran berbentuk permainan digital yang menawarkan pulangan wang tunai seperti permainan *dice roll* dan *slot machine* menimbulkan keperluan untuk meneliti kesesuaiannya dari perspektif syariah. Permainan ini melibatkan unsur rawak dan memperlihatkan unsur *gharar* yang bertentangan dengan prinsip muamalat Islam yang menekankan ketelusan dan keadilan dalam transaksi. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana unsur-unsur seperti *maysir* dan *gharar* wujud dalam mekanisma ganjaran digital tersebut.

2. Kajian Literatur

Perkembangan digital telah mencetuskan inovasi dalam mekanisma ganjaran bagi pengguna. Salah satunya adalah pulangan tunai (*cashback*) yang diintegrasikan dengan permainan mudah alih. Dalam menilai kesesuaian dalam prinsip syariah, tiga konsep utama iaitu *ju'alah*, *gharar* dan *maysir* perlu dilihat dengan lebih lanjut bagi menentukan smada ganjaran digital yang diperoleh memenuhi tuntutan syarak atau sebaliknya.

Cashback dalam konteks muamalat Islam

Pulangan tunai (*cashback*) merupakan ganjaran dimana pengguna menerima sebahagian daripada jumlah yang dibelanjakan dalam bentuk tunai. Ganjaran diberikan apabila pengguna melakukan transaksi tertentu seperti pembelian atas talian menggunakan platform yang menawarkan *cashback*. Secara umumnya, semakin banyak transaksi yang dilakukan melalui platform tersebut, semakin banyak ganjaran tunai yang diperoleh oleh pengguna (Majalah Labur, 2022). Menurut Arshad Ezhar (2025), setiap transaksi mestilah bebas dari unsur-unsur yang dilarang seperti bebas dari *riba*, *gharar* dan penipuan. Oleh itu, hukumnya bergantung kepada bagaimana ia dilaksanakan. *Cashback* dibenarkan dalam Islam sekiranya ia dianggap sebagai hadiah atau diskaun yang tidak melibatkan sebarang syarat yang bercanggah dengan syarak. Ia boleh diberikan samada daripada penjual sendiri ataupun pihak ke tiga. Namun, ia menjadi sesuatu yang tidak dibenarkan apabila melibatkan unsur penipuan, ketidakpastian atau melibatkan transaksi yang tidak patuh syariah seperti pembelian arak dan sebagainya.

Ju'alah

Menurut Suruhanjaya Sekuti Malaysia (2012), *Ju'alah* membawa dua maksud utama. Pertama ialah penetapan kadar ganjaran (*to determine*) iaitu pihak yang ingin menawarkan *Ju'alah* akan menentukan kadar ganjaran yang akan diberikan yang dikelnali sebagai *Ju'l*. Kedua ialah mewujudkan kewajipan (*to make an obligation*) dimana ia merujuk kepada kewajipan untuk memberikan ganjaran kepada individu yang telah berjaya melaksanakan tugas. Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa *Ju'alah* merupakan ganjaran yang diberikan kepada seseorang atas kejayaan melaksanakan sesuatu tugas. *Ju'alah* juga membawa maksud sebagai satu kontrak dimana satu pihak (*ja'il*) menawarkan ganjaran yang telah ditetapkan kepada sesiapa yang berjaya melaksanakan tugas tertentu dalam satu tempoh masa yang diketahui atau tidak. *Ju'alah* dibenarkan dalam Islam kerana penentuan terhadap hasil akhir yang ingin dicapai mencukupi bagi memenuhi syarat sah kontrak dan kontrak ini tidak terjejas dari sudut ketidakpastian terhadap subjek kontrak iaitu usaha yang perlu dilaksanakan oleh pihak yang menerima ganjaran tawaran (AIIOFI, 2015). Oleh itu hukum *Ju'alah* adalah diharuskan dalam Islam selagi sifatnya tidak bercanggah dengan ajaran Islam seperti melakukan pekerjaan yang bermanfaat dan sebagainya (Wafa' Abdul Hamid & Salmi Edawati Yaacob, 2023). Pandangan ini disokong oleh Ismail Mohamed et al. (2020) yang mengatakan bahawa *Ju'alah* adalah kontrak yang diharuskan kecuali jika terdapat aktiviti yang bercanggah dengan syarak. Menurut Wafa' Abdul Hamid et al, (2023) keharusan *Ju'alah* disokong oleh dalil al-quran dan al-sunnah.

Firman Allah dalam surah Yusuf ayat 72

Mereka berkata: Kami kehilangan piala raja. Dan sesiapa yang menjumpainya akan mendapat ganjaran (bahan makanan) seberat beban unta, dan aku menjaminnya.

Selain itu, keharusan *ju'alah* juga dibuktikan melalui sebuah hadith dimana sahabat nabi S.A.W menerima ganjaran seekor kambing kerana salah seorang daripada mereka berjaya merawat seorang lelaki yang disengat kala jengking



dengan membaca *Al-Fatihah* dan menyapu air liur pada luka. Kemudian mereka menceritakan kepada Rasulullah S.A.W dan baginda berkata

Tidakkah engkau tahu Surah Al-Fatihah itu adalah ubat? Ambillah kambing ini dan berikan padauk satu bahagian.

Riwayat Bukhari

Konsep *ju'alah* dilihat bersesuaian untuk digunapakai bagi menganalisis konsep *cashback* bagi melihat samada ia bertepatan dengan syarak atau sebaliknya.

Gharar

Perkataan *gharar* berasal daripada kata dasar *gharara* yang membawa maksud mendedahkan diri atau harta seseorang kepada kemusnahan tanpa disedari. Secara umum, *gharar* merujuk kepada elemen bahaya, kerugian atau risiko. Dalam konteks undang-undang Islam, *gharar* dikaitkan dengan kontrak jual beli yang dilarang kerana mengandungi unsur ketidakpastian yang boleh menimbulkan pertikaian antara penjual dan pembeli. (Wan Marhaini et al., 2004). Istilah *gharar* dalam bahasa arab merangkumi makna yang luas dimana ia merujuk kepada unsur penipuan, ketidakpastian, risiko, penyelewengan atau bahaya yang boleh membawa kepada kerugian atau kemusnahan. Bagi Mazhab Hanafi, *gharar* adalah sesuatu yang tidak dapat dipastikan akibatnya. Bagi mazhab *Syafie* pula, *gharar* membawa maksud sesuatu yang tersembunyi dari bentuk dan kesudahannya (Udin M.A, 2015). Menurut Muhammad Ayub (2007), manamana urusan jual beli atau kontrak perniagaan yang mengandungi *gharar* adalah dilarang dari segi syarak.

Terdapat nas-nas al-Qur'an yang memberikan panduan berkenaan keperluan untuk mengelakkan unsur keraguan dan risiko yang boleh menjadi punca perselisihan dalam urusan muamalat. Antara ayat yang sering dirujuk ialah

"Wahai orang-orang yang beriman, jangan kamu makan harta orang lain dengan cara yang dilarang, sebaliknya berdaganglah sesama kamu dengan saling redha meredhai..."

(al-Nisa': 29)

dan juga hadith

"Rasulullah s.a.w. melarang jual beli mundbazah (anak batu) dan jual beli gharar.

Berdasarkan ayat dan hadith diatas, jelas menunjukkan bahawa terdapatnya larangan dalam urusan kewangan yang mengandungi unsur-unsur yang dilarang. Dalam konteks permainan digital, permainan yang dimainkan secara rawak seperti mesin slot dilihat berpotensi mempunyai unsur *gharar* yang boleh menjadikan transaksi tersebut tidak sah disisi syarak

Maysir

Maysir merujuk kepada perbuatan memperoleh kekayaan dengan cara yang mudah melalui unsur kebetulan atau nasib. Dalam Islam, semua bentuk perjudian diharamkan sepenuhnya, tanpa mengira sama ada ia melibatkan pengambilan hak orang lain atau tidak (Uddin, M. A., 2015). Menurut laman *Practical Law* oleh Thomson Reuters, ia membawa maksud spekulasi atau perjudian dan diharamkan dalam kewangan Islam kerana menghasilkan kekayaan melalui nasib atau peluang semata-mata dan bukan melalui aktiviti yang produktif. Menurut Muhammad Ayub (2007), *maysir* adalah pemerolehan kekayaan yang mudah berasaskan nasib. Menurut Zamzuri Zakaria (2017) *maysir* adalah salah satu bentuk *Qimar* (perjudian) dalam amalan masyarakat Arab Jahiliah.

Beliau turut mengemukakan pandangan Ibnu Abbas r.a:

Maksudnya: "al-Maysir itu adalah qimar. (iaitu) Pada zaman jahiliah terdapat orang yang bertaruh dengan keluarga dan hartanya, sesiapa yang menang atas pertaruhan rakannya maka dia akan mengambil keluarga dan hartanya".

Menurut beliau lagi, berdasarkan pandangan Imam Malik, Ibn Taymiyyah, Ibn Al-Qayyim dan beberapa ulama lain yang sependapat, *maysir* terbahagi kepada dua iaitu *Maysir Qimar* (ada pertaruhan harta) dan *Maysir al-Lahwi* (tiada pertaruhan harta). Oleh itu, perjudian dilihat bukan hanya aktiviti yang mempunyai pertaruhan, tetapi juga aktiviti yang tidak mempunyai pertaruhan.



Menurut Azri Bahri (2022), pengharaman judi dinyatakan dalam Al-Quran secara berperingkat. Pada peringkat pertama dalam firman Allah SWT yang bermaksud:

"Mereka bertanya kepadamu (wahai Muhammad) mengenai arak dan judi, katakanlah: "Pada keduanya ada dosa besar dan ada pula beberapa manfaat bagi manusia tetapi dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya

(Surah al-Baqarah: 219)

Pada peringkat ini, al-Quran menjelaskan walaupun terdapat manfaat pada arak dan judi, namun dosa keduanya adalah lebih besar dari manfaatnya.

Pada peringkat kedua Allah S.W.T berfirman yang bermaksud:

Wahai orang yang beriman! Bahawa sesungguhnya arak dan judi dan pemujaan berhala dan mengundi nasib dengan batang-batang anak panah adalah (semuanya) kotor (keji) daripada perbuatan syaitan, oleh itu hendaklah kamu menjauhinya supaya kamu Berjaya."

(Surah al-Maidah: 90)

Pada peringkat ini, terdapatnya perkataan *rijsun* yang bermaksud "najis" dan "kotor" yang dinisbahkan kepada judi. Disamping itu, Allah S.W.T mengecam perbuatan tersebut dengan menyatakan sebagai perbuatan yang keji dan sebahagian daripada perbuatan syaitan. Dalam konteks permainan digital ini, ganjaran tunai yang diperoleh secara rawak yang berasaskan nasib semata-mata seperti permainan balingan dadu atau mesin slot berisiko tinggi untuk termasuk dalam kategori *maysir*

3. Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan kajian kualitatif yang menggunakan analisis kandungan sebagai metod kajian. Data diperoleh melalui sumber-sumber utama dan sekunder seperti dalil al-quran dan hadith, fatwa kontmporari, artikel jurnal serta laporan berkaitan permainan digital dan ganjaran tunai. Selain itu, dapatan juga diperoleh melalui pemerhatian kandungan dari pihak ketiga yang menyediakan platform ganjaran tunai tersebut. Pemerhatian dilakukan terhadap medium permainan yang digunakan bagi memperoleh ganjaran seperti penggunaan slot mesin dan lontaran dadu. Maklumat yang diperoleh dianalisis bagi menilai kewujudan unsur-unsur yang bertentangan dengan syariah.

4. Analisis Syariah

Berbalik kepada unsur ganjaran dalam permainan digital, terdapat potensi wujudnya unsur-unsur yang dilarang seperti *gharar* dan *maysir*. Menurut Zamzuri Zakaria (2017), perolehan harta dalam perjudian ada kalanya disandarkan kepada nasib semata-mata. Situasi ini dapat dilihat melalui analisis terhadap aplikasi A dan B. Permainan A dan B merupakan permainan digital yang menggabungkan elemen hiburan dan ganjaran. Kedua-dua permainan ini memerlukan pemain untuk melengkapkan tugas tertentu seperti membina empayar dan menyerang empayar pemain lain. Elemen utama yang digunakan untuk menggerakkan permainan ini adalah melalui balingan dadu dan putaran mesin slot yang mana kedua-duanya merupakan permainan berasaskan nasib (*Game of Chance*). Permainan ini pada dasarnya tidak menawarkan sebarang ganjaran kepada pemain, tetapi ganjaran boleh diperoleh apabila pemain menggunakan platform ketiga dan mendapatkan ganjaran seperti ganjaran tunai apabila pemain berjaya mencapai peringkat-peringkat tertentu dalam permainan dengan syarat permainan itu dimainkan melalui platform mereka. Insentif yang diberikan ini menimbulkan keraguan dari perspektif syariah kerana kedua-dua aplikasi ini dilihat berpotensi tinggi mengandungi unsur *gharar* dan *maysir*.

Dalam transaksi kewangan Islam, bagi menepati konsep *Ju'alah*, sesuatu kontrak perlulah mempunyai dua pihak yang berkontrak, kontrak, upah dan pekerjaan yang perlu dilaksanakan. Ia dibenarkan bergantung kepada penentuan hasil akhir dan tidak terkesan terhadap unsur ketidakpastian terhadap objek kontrak (AIIOFI, 2015). Bagi permainan diatas, kedua-duanya dilihat secara umum seperti mempunyai ciri-ciri *ju'alah* apabila wujud pekerjaan iaitu permainan digital dan upah yang diberikan apabila mencapai peringkat tertentu, tetapi apabila permainan digital tersebut mengandungi unsur-unsur ketidakpastian seperti gerakan permainan menggunakan mesin slot dan balingan dadu, maka terdapat elemen-elemen lain yang perlu diperhalusi. Elemen *gharar* dilihat apabila ketidakpastian pemain untuk mencapai peringkat-peringkat tertentu bagi memperoleh ganjaran. Apabila pemain tidak berjaya sampai ke peringkat yang membolehkan untuk mendapat ganjaran, pemain boleh membuat pembelian tambahan (*in-app purchases*) bagi memperoleh syiling atau slot tambahan. Perkara ini menyebabkan wujudnya elemen *gharar* iaitu apabila pemain perlu



membayar wang sebenar untuk mendapatkan sesuatu hasil yang tidak dijamin kerana peluang untuk menang bergantung kepada nasib semasa membuat putaran atau balingan dadu. Elemen *maysir* pula boleh dilihat apabila elemen balingan dadu atau putaran mesin slot digunakan untuk menggerakkan permainan. Sebarang bentuk pertaruhan yang bergantung sepenuhnya kepada unsur nasib tanpa adanya usaha boleh dianggap sebagai satu bentuk perjudian. Permainan tersebut memberikan ganjaran tetapi kemenangan tersebut adalah bergantung kepada nasib dan kebarangkalian yang luar dari kawalan pemain. Pemain tidak pasti samada mereka akan menang atau tidak walaupun telah menggunakan wang dan masa untuk mendapatkan peluang tambahan. Oleh itu, berdasarkan kepada elemen-elemen yang telah dibincangkan, dilihat permainan ini berpotensi memenuhi elemen yang tidak memenuhi prinsip syariah khususnya apabila melibatkan wang sebenar dalam pemerolehan ganjaran. Walaupun ganjaran bukan diperolehi terus daripada aplikasi asal, kewujudan pihak ketiga yang memerikan ganjaran tunai boleh menimbulkan risiko. Berdasarkan pandangan fuqaha mengenai unsur *gharar* dan *maysir*, aplikasi ini wajar untuk dijaui sehingga mempunyai kejelasan penuh mengenai transaksi sebenar. Namun begitu, penentuan hukum perlu dilaksanakan dengan mengambilkira pandangan pakar syariah dan teknologi.

4. Penutup.

Secara ringkasnya, ganjaran tunai yang ditawarkan oleh pihak ketiga melalui permainan A dan B dilihat mempunyai potensi mengandungi unsur-unsur *gharar* dan *maysir* yang diharamkan dalam Islam. Perkara ini dilihat khususnya apabila permainan melibatkan putaran slot dan balingan dadu untuk menggerakkan permainan. Unsur yang dilarang juga mungkin timbul apabila pemain mengeluarkan wang sebenar untuk memperoleh ganjaran yang tidak pasti. Walaupun aplikasi asal tidak memberikan sebarang pulangan tunai, tetapi apabila terdapat pihak ketiga yang memberi ganjaran, ia mungkin menimbulkan implikasi syariah. Menurut Irsyad Usul Fiqh Siri ke-59, melalui konsep *ihhtiyat* dan *sad zari'ah* iaitu menutup jalan-jalan yang membawa kepada perkara yang haram, aktiviti ini sewajarnya dielakkan sehingga adanya penilaian syariah yang sahih. Tujuannya agar tidak terjatuh ke dalam perkara haram yang ditegah oleh Allah S.W.T serta terlepas daripada tanggungan syarak (*taklifi*) (Mufti Wilayah Persekutuan, 2020)

Rujukan

- AAOIFI (2015). *Shari'ah Standard No. 15: Ju'alah*. Accounting and Auditing Organization for Islamic Financial Institutions (AAOIFI). Retrieved from <https://aaoifi.com/ss-15-jualah/?lang=en>
- Arshad Ezhar. (2025). *Hukum Cashback: Halal atau Haram?* Substack. Retrieved from <https://arshadezhar.substack.com/p/42025-hukum-cashback-halal-atau-haram>
- Ayub, M. (2007). *Understanding Islamic Finance*. Wiley.
- Azri Bahri. (2022). *Hukum pengharaman judi*. *Harian Metro*. Retrieved from <https://www.hmetro.com.my/addin/2022/12/913081/hukum-pengharaman-judi>
- Enacsoft. (2023). *Cashback Industry Statistics*. Retrieved from <https://www.enacsoft.com/blog/cashback-industry-statistics>
- Goyal, P., Simran, & Dogra, N. (2024). Impact of Gamification on User Engagement in Digital Payment Applications with reference to Paytm UPI. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, 11(4), 674–681. Retrieved from <https://www.jetir.org/papers/JETIR2404674.pdf>
- Hata, S. (2019). *Guna 4 Aplikasi Ini Untuk Dapat Ganjaran & Cash Back*. *MajalahLabur*. Retrieved from <https://www.majalahlabur.com/lifestyle/guna-4-aplikasi-ini-untuk-dapat-ganjaran-cash-back/>
- Islamic Finance Singapore (n.d). *Fiqh on Money: Is Cash Back Halal or Haram*. Retrieved from <https://islamicfinancesg.com/docs/fiqh-on-money/faq36/>
- JPM & Partners. (2018). *Guide to Games of Chance*. Retrieved from <https://www.jpm.law/wp-content/uploads/2018/12/Guide-to-Games-of-Chance.pdf>
- Majalah Labur. (2021). *Manfaat cashback kad kredit dan cara kumpul cashback*. Retrieved from <https://www.majalahlabur.com/kewangan/manfaat-cashback-kad-kredit-dan-cara-kumpul-cashback/>
- Mohd Kifly, M. K. I., & Shamsuddin, M. M. J. (2023). *GACHA: An Islamic study on the element of gambling (Maisir) and uncertainty (Gharar) in micro-transaction*. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JI SED)*, 8(53), 149–160. Retrieved from <https://doi.org/10.55573/JISED.085314>
- Mufti Wilayah Persekutuan. (2020). *Irsyad Usul al-Fiqh Siri ke-59: Konsep Ihhtiyat (Berjaga-jaga) dalam Fiqh: Makna dan Aplikasi*. Jabatan Mufti Wilayah Persekutuan. Retrieved from <https://muftiwp.gov.my/ms/artikel/irsyad-usul-fiqh/4438-irsyad-usul-al-fiqh-siri-ke-59-konsep-ihhtiyat-berjaga-jaga-dalam-fiqh-makna-dan-aplikasi>
- Research And Markets.com. (2024). *Malaysia cashback programs market opportunities databook – 50+ KPIs on cashback market size, by business model, by channel, by cashback program type, by end use sector – Q3 2024*



- update Business Wire*. Retrieved from <https://www.researchandmarkets.com/reports/6011156/malaysia-cashback-programs-market-opportunities>
- ShopBack Malaysia. (2025). *ShopBack Play: Earn Cashback While Playing Games*. Retrieved from ShopBack Malaysia Help Centre
- Suruhanjaya Sekuriti Malaysia. (2012). *Resolutions of the Shariah Advisory Council of the Securities Commission Malaysia (2nd ed.)*. Retrieved from <https://www.sc.com.my/api/documentms/download.ashx?id=4fd46494-611f-4493-9a44-c2bd32206656>
- Thomson Reuters. (n.d.). *Maisir. Practical Law*. Retrieved from <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/9-500-7087>
- Uddin, M. A. (2015). *Principles of Islamic Finance: Prohibition of Riba, Gharar and Maysir* (MPRA. Retrieved from Paper No. 67711). MPRA. Available at <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/67711/>
- Wafa' Abdul Hamid, & Salmy Edawati Yaacob. (2023). *Penggunaan aplikasi Cashzine dan hukumnya menurut perspektif Islam*, BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences, Volume 6, Issue 4, 2023: 40-51
- Wan Ahmad, W. M., Abd. Rahman, A., Ali, N. A., & Che Seman, A. (2004). *Riba dan Gharar Dalam Insurans: Satu Analisis Fiqh*. *Jurnal Fiqh*, 2(1), 97–118. Retrieved from <https://doi.org/10.22452/fiqh.vol2no1.5>
- Zamzuri Zakaria. (2011). *Judi dalam pelaburan semasa dan dunia siber: Isu dan penilaian syariah* (Kertas symposium). Jabatan Syariah, Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia. Retrieved from https://e-muamalat.islam.gov.my/images/kertas-persidangan/Simposium-Fiqh-Muasirah-Perjudian-Dalam-Islam-Isu-Cabaran-dan-Penyelesaian/judi_dalam_pelaburan_semasa_dan_dunia_siber_-zamzuri.pdf