

**BISNIS PLATFORM PENGHASIL UANG MELALUI
APLIKASI SNACK VIDEO DALAM PERSPEKTIF
*AKAD JU'ALĀH***

SKRIPSI



Diajukan Oleh:

JELITA

NIM. 180102071

Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syariah

**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
2022 M/1444 H**

**BISNIS PLATFORM PENGHASIL UANG MELALUI
APLIKASI SNACK VIDEO DALAM PERSPEKTIF
AKAD JU'ALĀH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Syari'ah dan Hukum
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah

Oleh:

JELITA

NIM. 180102071

Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syariah

جامعة الرانيري

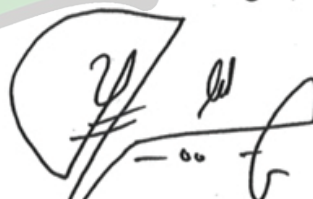
Disetujui untuk Dimunaqasyahkan oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Mahdalena Nasrun, S.Ag., MHI
NIP. 197903032009012011



Riza Afrian Mustaqim, M.H
NIP. 199310142019031013

**BISNIS PLATFORM PENGHASIL UANG MELALUI
APLIKASI SNACK VIDEO DALAM PERSPEKTIF
AKAD JU'ALĀH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syari'ah

Pada Hari/Tanggal: Jum'at, 23 Desember 2022 M
29 Jumadil Awal 1444 H

Di Darussalam, Banda Aceh
Panitia Ujian *Munaqasyah* Skripsi:

Ketua,


Mahdalena Nasrun, S.Ag., MHI
NIP. 197903032009012011

Sekretaris,


Riza Afrian Mustaqim, M.H
NIP. 199310142019031013

Penguji I,



Dr. Iur. Chairul Fahmi, M.A
NIP. 198106012009121007

Penguji II,


T. Surya Reza, S.H., M.H
NIP. 199411212020121009

Mengetahui,

Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Dr. Kamaruzzaman, M. Sh
NIP. 197809172009121006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**

Jalan Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: 0651-7552966 - Fax: 0651-7552966
Web: <http://www.ar-raniry.ac.id>

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jelita
NIM : 180102071
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;***
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;***
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;***
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data;***
- 5. Mengerjakan sendiri dan mampu bertanggung jawab atas karya ini***

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Syari'ah dan Hukum UNI Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banda Aceh, 25 Desember 2022

Yang menyatakan,



Jelita

ABSTRAK

Nama : Jelita
NIM : 180102071
Fakultas/Prodi : Syari'ah dan Hukum/Hukum Ekonomi Syari'ah
Judul : Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video* dalam Perspektif Akad *Ju'alāh*
Tanggal Sidang : 23 Desember 2022
Tebal Skripsi : 68 Halaman
Pembimbing I : Mahdalena Nasrun, S.Ag., MHI
Pembimbing II : Riza Afrian Mustaqim, M.H
Kata Kunci : *Aplikasi Snack Video, Akad Ju'alāh*

Aplikasi *Snack Video* disebut sebagai aplikasi penghasil uang karena aplikasi ini memberikan penghasilan bagi para kreator dan pengguna biasa. OJK menyatakan secara resmi aplikasi *Snack Video* dapat diakses kembali dan dinyatakan legal karena telah memenuhi perizinan kegiatan di Indonesia dengan nomor daftar PSE 000251.01 / DJAI.PSE / 03 / 2021. Beberapa perbedaan pendapat muncul dalam menanggapi fenomena tersebut mengenai keabsahan dan kebolehan uang yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video*. Berdasarkan konsep akad dalam Islam penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video* termasuk akad *ju'alāh* yaitu menawarkan suatu pekerjaan yang belum jelas dapat diselesaikan oleh penerima pekerjaan dan ia berhak atas upah/hadiah apabila berhasil menyelesaikannya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perolehan uang pada bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dan bagaimana bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif dengan pendekatan konseptual dan teoritis. Hasil penelitian pertama, pada praktik bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* yaitu penghasilan sebagai konten kreator melalui program *reward creator* sebagai bentuk apresiasi dari *developer* atas pencapaian dan kontribusi kreator. Dan penghasilan sebagai pengguna biasa, *developer* memberikan imbalan bagi pengguna yang berhasil menyelesaikan misi/tugas yang telah disediakan pada halaman tugas *Snack Video*. Kedua, bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* diperbolehkan selama akad yang melekat pada aplikasi *Snack Video* sesuai dengan rukun dan syarat akad *ju'alāh*. Mengunduh dan menginstal aplikasi *Snack Video* untuk memperoleh uang bukanlah sesuatu yang diharamkan, tetapi aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan uang tersebut perlu diperhatikan agar upah yang diperoleh merupakan upah yang halal.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله, الحمد لله رب العلمين, و الصلاة والسلام على رسول الله, وعلى اله واصحابه

ومن والاه, اما بعد

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah. Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Salawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad Saw. beserta keluarga dan para sahabat yang telah menghantarkan kita kejalan yang lurus berupa ajaran agama Islam yang sempurna dan menjadi anugerah terbesar bagi seluruh umat.

Dengan mempertimbangkan segala kelemahan dan kekurangan akhirnya penulis dapat menuntaskan sebuah karya ilmiah yang berjudul “Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video* Dalam Perspektif Akad *Ju’alāh*”. Skripsi ini ditulis guna menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi sekaligus untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dr. Kamaruzzaman Bustaman, M.Sh selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum, Bapak Dr. Iur. Chairul Fahmi, MA selaku ketua prodi Hukum Ekonomi Syari’ah, Ibu Azka Amalia Jihad, S.H.I., M.E.I selaku sekretaris prodi beserta seluruh staf dan jajarannya
2. Ibu Dr. Mahdalena Nasrun, S.Ag., MHI selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Riza Afrian Mustaqim, M.H selaku pembimbing II yang

telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga Allah membalas jasa Bapak Ibu dan Allah mudahkan segala urusan, diberi kesehatan, dilimpahkan rezekinya dan semoga selalu dalam lindungannya.

3. Bapak Dr. Iur. Chairul Fahmi, MA selaku dosen penguji I dan Bapak T. Surya Reza, S.H., M.H selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan saran-saran dalam penyusunan skripsi ini agar skripsi ini menjadi lebih baik lagi.
4. Teristimewa penulis ucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, dukungan, dan kasih sayang dari Ayahanda Arsiman dan Ibunda Pipi Ansari, serta adik-adik saya tercinta Selfi Oktafiani, M. Naufal Fahmi, dan Dzakiyyah Adillah. Juga partner yang selalu membantu Muhammad Iqbal sejak tahun 2018 hingga sekarang selalu ada untuk membantu.
5. Sahabat-sahabat Swag Partners Fameza, Siti, Uswatun, Dila, Sarah, Nisaram, dan Shavira. Tak lupa pula kepada saudara saya Lofek, Kak Tin, Kak Uwek, yang telah memberikan semangat dan motivasi selama penyusunan skripsi penulis, sekaligus teman-teman seangkatan prodi Hukum Ekonomi Syari'ah angkatan 2018.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan pengalaman dan pengetahuan yang masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan yang membangun serta saran agar karya ilmiah ini dapat menjadi lebih baik lagi serta memberikan kontribusi yang bernilai positif dalam bidang keilmuan.

Banda Aceh, 2 Desember 2022

Penulis,

Jelita

TRANSLITERASI

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543b/U/1987

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan	ط	tā'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ب	Bā'	B	Be	ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	Tā'	T	Te	ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
س	Śa'	Ś	es (dengan titik di atas)	غ	Gain	G	Ge
ج	Jīm	J	Je	ف	Fā'	F	Ef

ح	Hā'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)	ق	Qāf	Q	Ki
خ	Khā'	Kh	ka dan ha	ك	Kāf	K	Ka
د	Dāl	D	De	ل	Lām	L	El
ذ	Ẓāl	Ẓ	zet (dengan titik di atas)	م	Mūm	M	Em
ر	Rā'	R	Er	ن	Nūn	N	En
ز	Zai	Z	Zet	و	Wau	W	We
س	Sīn	S	Es	ه	Hā'	H	Ha
ش	Syīn	Sy	es dan ye	ء	Hamza h	'	Apostrof
ص	Ṣād	Ṣ	es (dengan titik di bawah)	ي	Yā'	Y	Ye
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)				

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1) Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	<i>fathah</i>	A	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
◌ُ	<i>dammah</i>	U	U

2) Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama huruf	Gabungan huruf	Nama
◌َيْ...	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
◌َؤْ...	<i>fathah dan wāu</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ -*kataba*

فَعَلَ -*fa'ala*

ذُكِرَ -*žukira*

يَذْهَبُ -*yazhabu*

سُئِلَ -*su'ila*

كَيْفَ -*kaifa*

هَوَّلَ -*haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
...َا...َ	<i>fathah</i> dan <i>alīf</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
...ِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
...ُ	<i>dammah</i> dan <i>wāu</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ -qāla

رَمَى -ramā

قَبِلَ -qīla

يَقُولُ -yaqūlu

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua:

1) *Tā' marbūṭah* hidup

tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah 't'.

2) *Tā' marbūṭah* mati

tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat yang sukun, transliterasinya adalah 'h'.

3) Kalau dengan kata yang terakhir adalah *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -*raud'ah al-aṭfāl*

-*raud'atul aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ -*al-Madīnah al-Munawwarah*

-*AL-Madīnatul-Munawwarah*

طَلْحَةُ -*ṭalḥah*

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *Syaddah* atau *tasydīd*, dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

رَبَّنَا -*rabbanā*

نَزَّلَ -*nazzala*

الْبِرُّ -*al-birr*

الْحَجَّ -*al-ḥajj*

نُعَمُّ -*nu‘ima*

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu (ال), namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti huruf *qamariyyah*.

- 1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- 2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah* ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf *syamsiyyahi* maupun huruf *qamariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

ارْجُلٌ -ar-rajulu

اسَيِّدَةٌ -as-sayyidatu

اشَّمْسُ -asy-syamsu

الْقَلَمُ -al-qalamu

الْبَدِيعُ -al-badī'u

الْخَلَالُ -al-jalālu

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

تَأْخُذُونَ -ta' khuzūna

النَّوْءُ -an-nau'

شَيْئٌ -syai'un

إِنَّ -inna

أُمِرْتُ -umirtu

أَكَلٌ -akala

8. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ -*Wa inna Allāh lahuwa khair ar-rāziqīn*

-*Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn*

فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ -*Fa auf al-kaila wa al-mīzān*

-*Fa aful-kaila wal- mīzān*

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ -*Ibrāhīm al-Khalīl*

-*Ibrāhīmul Khalīl*

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا -*Bismillāhi majrahā wa mursāh*

وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ -*Wa lillāhi 'ala an-nāsi ḥijju al-baiti*

مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا -*Man istaṭā'a ilahi sabīla*

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ	- <i>Wa mā Muhammadun illā rasul</i>
إِنَّ أَوْلَىٰ بَيْتٍ وَضِعَ لِلنَّاسِ	- <i>Inna awwala baitin wuḍ i ‘a linnāsi</i>
لَلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكًا	- <i>lallaẓī bibakkata mubārakan</i>
شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ	- <i>Syahru Ramaḍān al-laẓi unzila fīh al-Qur’ānu</i>
	- <i>Syahru Ramaḍ ānal-laẓi unzila fīhil qur’ānu</i>
وَلَقَدْ رَأَاهُ بِالْأُفُقِ الْمُبِينِ	- <i>Wa laqad ra’āhu bil-ufuq al-mubīn</i>
	- <i>Wa laqad ra’āhu bil-ufuqil-mubīni</i>
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ	- <i>Alhamdu lillāhi rabbi al-‘ālamīn</i>
	- <i>Alhamdu lillāhi rabbil ‘ālamīn</i>

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

نَصْرٌ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ -*Nasrun minallāhi wa fathun qarīb*

لِللَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا -*Lillāhi al-amru jamī’an*

وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ -*Wallāha bikulli syai’in ‘alīm*

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Catatan:

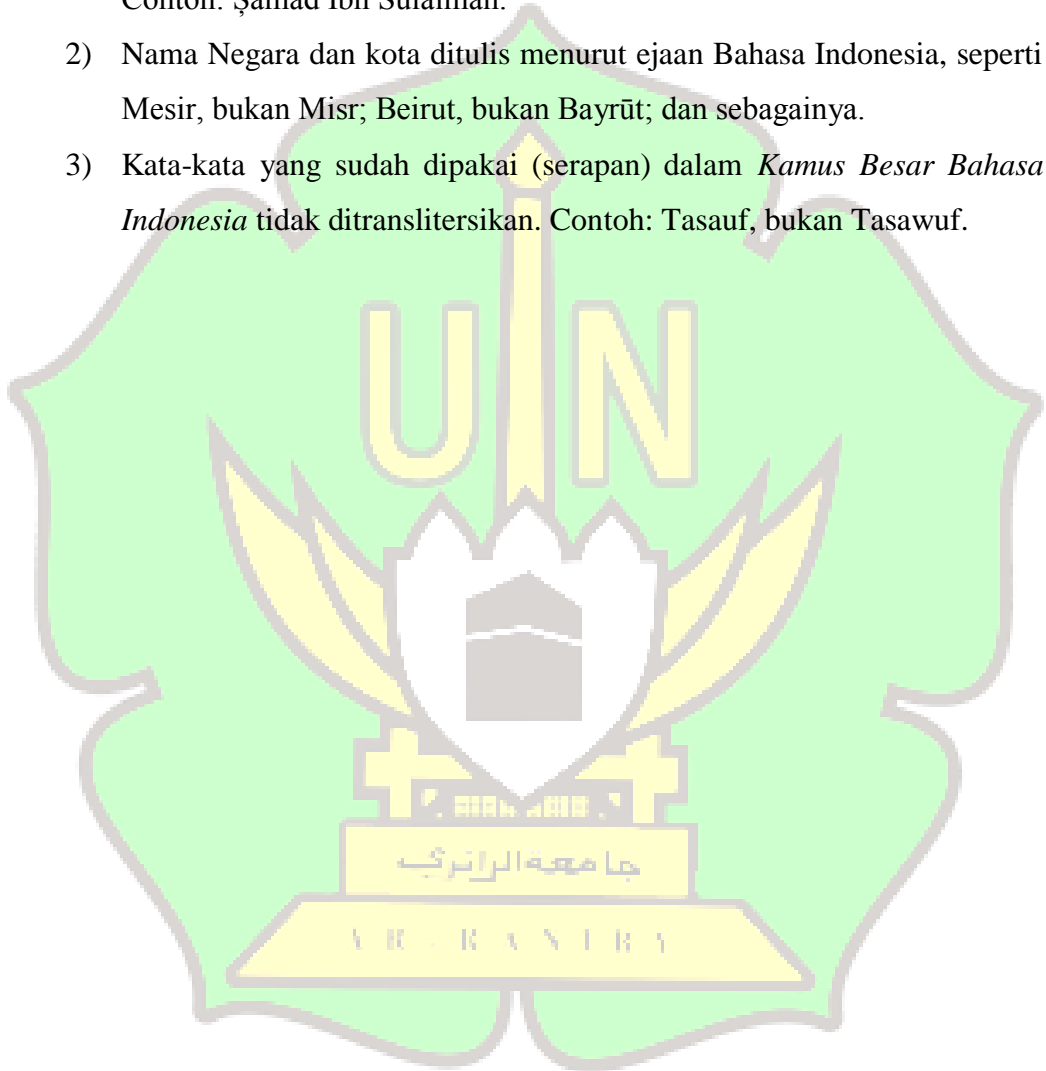
Modifikasi

- 1) Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi seperti M. Syuhudi Ismail. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan.

Contoh: Şamad Ibn Sulaimān.

- 2) Nama Negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrūt; dan sebagainya.

- 3) Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* tidak ditransliterasikan. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Elemen Kunci Digital Platform	32
Gambar 2	Undangan Pengguna Baru	47
Gambar 3	Fitur Koin Berputar pada <i>Snack Video</i>	49
Gambar 4	Check in Harian pada <i>Snack Video</i>	51
Gambar 5	Halaman Dompot pada <i>Snack Video</i>	54
Gambar 6	Metode penarikan pada <i>Snack Video</i>	54
Gambar 7	Verifikasi akun pada aplikasi DANA.....	55
Gambar 8	Pencairan koin Melalui aplikasi DANA.....	55
Gambar 9	Konfirmasi Penarikan Melalui Aplikasi DANA	55
Gambar 10	Saldo Akun Dana Pada Menu Beranda	56



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Skema Pendaftaran Pengguna Baru	45
Tabel 2	Skema dan Ketentuan Hadiah Undang teman.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

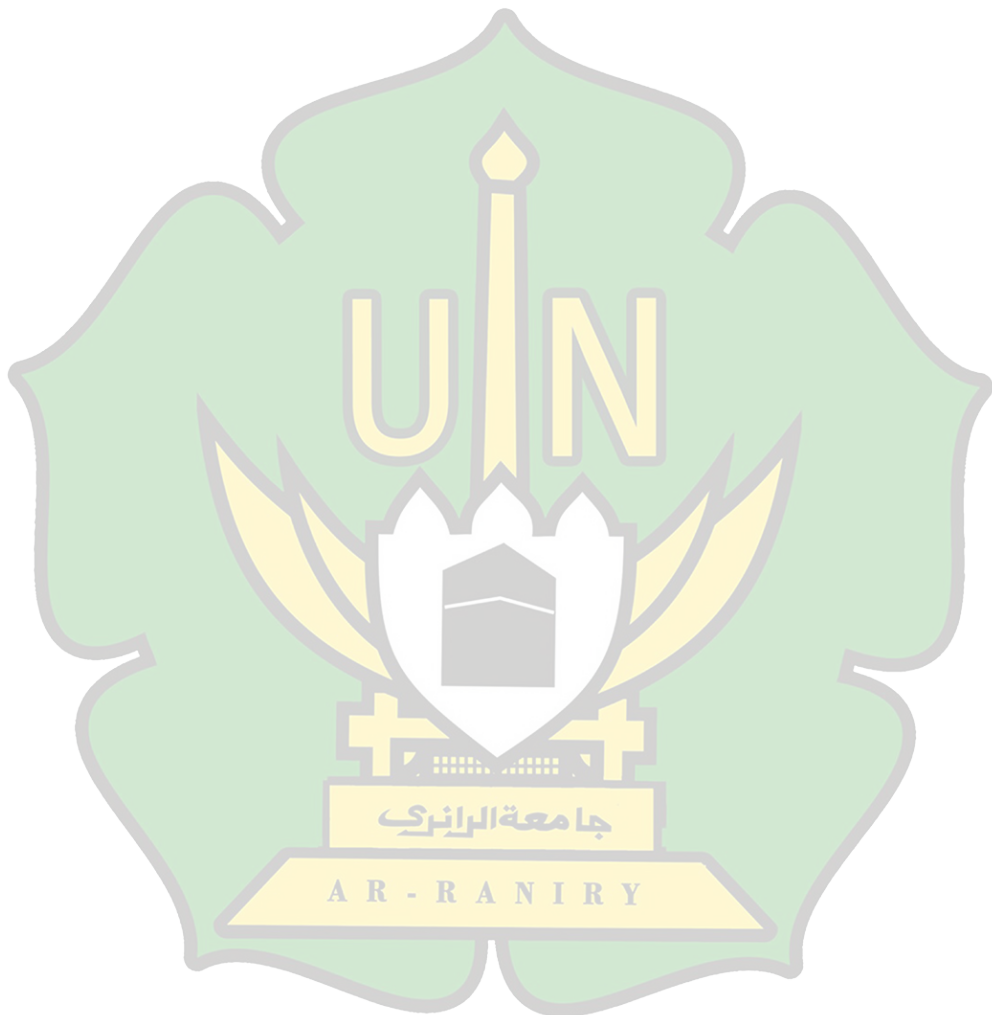
Lampiran 1	SK Penetapan Pembimbing Skripsi	76
------------	---------------------------------------	----



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR ISI	xx
BAB SATU PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Penjelasan Istilah	9
F. Metode Penelitian	12
1. Pendekatan penelitian	12
2. Jenis penelitian.....	12
3. Sumber data	13
4. Teknik pengumpulan data.....	14
5. Teknik analisis data	15
6. Pedoman penulisan	16
G. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB DUA LANDASAN TEORI AKAD JU'ĀLAH PADA BISNIS PLATFORM DIGITAL	18
A. Akad <i>Ju'ālāh</i>	18
1. Pengertian Akad <i>Ju'ālāh</i>	18
2. Dasar Hukum Akad <i>Ju'ālāh</i>	21
3. Rukun dan Syarat Akad <i>Ju'ālāh</i>	25
4. Berakhirnya Akad <i>Ju'ālāh</i>	30
B. Bisnis Berbasis Platform Digital.....	31
BAB TIGA BISNIS PLATFORM PENGHASIL UANG MELALUI APLIKASI SNACK VIDEO	37
A. Gambaran Umum Tentang Aplikasi <i>Snack Video</i>	37
B. Perolehan Uang pada Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi <i>Snack Video</i>	42
C. Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi <i>Snack Video</i> Dalam Perspektif Akad <i>Ju'ālāh</i>	56

BAB EMPAT PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	74
LAMPIRAN.....	75



BAB SATU

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan internet yang sangat pesat mendorong munculnya beragam model aplikasi penghasil uang melalui platform media internet yang secara mudah diakses oleh seluruh masyarakat. Setiap orang dapat menambah penghasilan melalui aplikasi hanya dengan melakukan aktivitas seperti membaca berita, menonton iklan, atau video pendek pada aplikasi secara langsung (*online*). Model platform penghasil uang yang sangat banyak beredar dikalangan masyarakat saat ini adalah salah satunya aplikasi yang dikenal dengan nama *Snack Video*.¹

Snack Video adalah sebuah platform aplikasi yang menampilkan berbagai *content* video menarik dan menghibur dengan durasi minimal 15 detik dan maksimal 5 menit yang diunggah oleh pengguna aplikasi atau yang biasa disebut dengan *content creator*. *Snack Video* merupakan hasil produksi dari salah satu perusahaan besar yang berasal dari Negara Beijing, China yaitu perusahaan *Kuaishou Technology* dan perusahaan *Tencent Holdings* sebagai pendukung atau investor. Aplikasi *Snack Video* diluncurkan pada tanggal 7 Agustus 2019.² Aplikasi ini dapat diunduh melalui *app store* atau *play store* dan saat ini memiliki sekitar 100 juta lebih pengguna.

Aplikasi *Snack Video* disebut sebagai aplikasi penghasil uang, karena aplikasi ini tidak hanya dijadikan wadah atau media bagi para kreator untuk

¹ Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, & Umi Hani, "Analisis Akad Dan Asas-Asas Muamalah Pada Aplikasi Snack Video," *Jurnal Transformatif (Islamic Studies)*, Vol. 5 No2 (2021). Diakses melalui <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF/article>, tanggal 24 Februari 2022.

² Muhammad Syamsudin, "Aplikasi Snack Video dan Skema Bisnisnya: Termasuk Money Game?" Diakses melalui situs <https://islam.nu.ir.id/post/read/126943/aplikasi-snack-video-dan-skema-bisnisnya-termasuk-money-game> [NU Online] 27 Februari 2021, pada tanggal 31 Juli 2021.

berinovasi dan berkarya. Tetapi, konten-konten yang berkualitas tinggi dan telah memenuhi kriteria akan diberikan *reward creator*. Reward kreator dapat berupa sejumlah uang yang akan diberikan *developer* melalui akun *Snack Video*-nya.

Keunikan dari aplikasi hasil produksi *Kuaishou* ini adalah bagi pengguna biasa diberikan ruang untuk dapat menghasilkan pendapatan tanpa harus menjadi konten kreator. *Snack Video* menyediakan dan memfasilitasi bagi pengguna biasa untuk menghasilkan pendapatan melalui misi/tugas yang telah disediakan. Pengguna biasa dapat menghasilkan uang tanpa harus mengunggah dan mempublikasikan konten-konten layaknya seperti kreator.

Berdasarkan keterangan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang menyatakan bahwa platform *Snack Video* telah diblokir atas permintaan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada 2 Maret 2021, karena tidak memiliki badan hukum dan surat perizinan (ilegal) sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) di Kemenkominfo. Selain itu, diduga platform ini menganut skema *money game*. Dengan demikian, pihak Kemenkominfo meminta kepada pihak perusahaan platform tersebut untuk mengajukan pengurusan atas perizinan penggunaan aplikasi *Snack Video* di Indonesia dengan memenuhi ketentuan dan syarat-syarat yang telah ditentukan.

Akan tetapi pada tanggal 23 Maret 2021 OJK menyatakan secara resmi aplikasi *Snack Video* dapat diakses kembali dan dinyatakan legal karena telah memenuhi perizinan kegiatan di Indonesia dengan nomor daftar PSE 000251.01 / DJAI.PSE / 03 / 2021.³ Meskipun demikian, aplikasi *Snack Video* belum terjamin mengenai keabsahan dan kebolehan dalam konsep akad beserta segala aktivitas yang ada didalam aplikasi tersebut.

Beberapa pendapat muncul mengenai keabsahan dan kebolehan aplikasi tersebut. Salah satunya adalah Direktur Lembaga Studi Akad Muamalah Syariah

³ Kompas.com, "OJK Sebut *Snack Video* Sudah Mendapat Izin dan Legal di Indonesia". Diakses melalui situs: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/27/103000065/ojk-sebut-snack-video-sudah-mendapat-izin-dan-legal-di-indonesia-> [Kompas] 27 Maret 2021, pada tanggal 28 Februari 2022.

Indonesia (eL-Samsi) dan sekaligus Peneliti Bidang Ekonomi Syariah, Aswaja NU Center PWNu Jawa Timur, Muhammad Syamsudin menyatakan bahwa terdapat *illāt* yang menyebabkan aplikasi *Snack Video* diharamkan yaitu uang yang diberikan oleh perusahaan platform kepada konsumen pada awal mengajak, mengundang hingga menginstal adalah bagian dari tindakan *risywāh*.⁴ *Risywāh* merupakan sesuatu yang diberikan kepada seseorang dalam rangka mewujudkan kemaslahatan⁵ dengan tujuan agar tercapainya keinginan perusahaan untuk membuka peluang dari banyaknya masyarakat yang menginstal aplikasi tersebut.

Pandangan yang sama juga diberikan Habib Hasan Bin Ismail Al-Muhdor yang berpendapat bahwa hukum mendapatkan uang melalui aplikasi-aplikasi penghasil uang adalah dilarang/haram apabila aplikasi ini membawa kepada kemudharatan karena sesungguhnya setiap pekerjaan yang mengandung maksiat bahkan mengundang manusia untuk melakukan perbuatan maksiat kepada Allah maka apapun jenis pekerjaannya itu dilarang.⁶

Kemudian pendapat dari Oni Sahroni salah satu anggota Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN MUI) memandang *Snack Video* dari segi pengguna yang menonton dipastikan *content* yang ditampilkan tidak berdampak pada akhlak dan adab. Selain itu, kejelasan hak dan kewajiban antara para pihak yang terlibat sebagaimana dalam ketentuan fikih akad. Kedua, dari segi *content creator* tidak mengumbar aurat dan mengandung unsur pornografi, *video content* tidak berisi penghinaan atau aib orang lain, serta dari segi waktu

⁴ Muhammad Syamsudin, "Halalkah Penghasilan dari TikTok dan Snack Video?" Diakses melalui situs <https://el-samsi.com/halalkah-penghasilan-dari-tiktok-dan-snack-video/amp/> [El-Samsi] 02 Juni 2021, pada tanggal 28 Februari 2022.

⁵ Nurul Irfan, *Korupsi Dalam Hukum Pidana Islam* (Jakarta: Amzah, 2011), hlm. 89.

⁶ Ahbaabul Musthofa Channel, "Aplikasi Penghasil Uang - Habib Hasan Bin Ismail Al Muhdor." Diakses melalui situs <https://youtu.be/kLsCBPgA9do> [Youtube], pada tanggal 08 Maret 2022

tidak melalaikan segala aktivitas atau bukan tergolong *'abāts* yaitu melupakan/menyia-nyiakan waktu yang berlebihan.⁷

Meskipun demikian, berdasarkan hasil penelitian Raudatunnisa dkk, menyatakan kebolehan aplikasi *Snack Video* selama misi yang dilakukan tidak bertentangan dengan hukum Islam, asas-asas muamalah dan tidak menimbulkan kemudharatan dan maksiat maka hal ini diperbolehkan. Selanjutnya apresiasi yang diberikan kepada *content creator* berupa *reward* sama dengan hibah karena bersifat sukarela.⁸

Merujuk pada penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video* dengan diisyaratkan untuk menyelesaikan mis-misi yang telah disediakan pada halaman tugas dan bagi konten kreator diharuskan membuat dan membagikan konten-konten yang berkualitas tinggi, maka berdasarkan konsep akad di dalam Islam dapat dikategorikan kedalam akad *ju'alāh*.

Menurut bahasa *ju'alāh* berarti upah atas sesuatu prestasi, baik prestasi itu tercapai karena sesuatu tugas tertentu yang diberikan kepadanya atau prestasi karena ketangkasan yang ditunjukkannya dalam suatu perlombaan.⁹ Dalam istilah lain *ju'alāh* diartikan dengan sayembara yaitu menawarkan sesuatu pekerjaan yang belum jelas dapat diselesaikan oleh penerima pekerjaan, ia berhak atas upah atau hadiah jika ia mampu menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Wahbah al-Zuhaili mendefinisikan akad *ju'alāh* sebagai sesuatu yang dipersiapkan (hadiah) untuk diberikan kepada seseorang yang telah berhasil melakukan tindakan tertentu, atau diberikan kepada seseorang karena telah melakukan tugas tertentu.¹⁰ Para ulama sepakat membolehkan akad *ju'alāh*

⁷ Oni Sahroni, "Bagaimana Adab Nonton Snack Video?" Diakses melalui situs <https://m.republika.co.id/amp/qs4s21125000> [Republika.id] 10 Mei 2021, pada tanggal 08 Maret 2022.

⁸ Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, & Umi Hani, "Analisis Akad....", tanggal 01 Maret 2022.

⁹ Helmi Karim, *Fiqh Muamalah*, cet. 2 (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997), hlm. 45

¹⁰ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu jilid 5*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk (Jakarta: Gema Insani, 2011), hlm. 432

karena aktivitas yang dijadikan objek *ju'alāh* merupakan suatu kebaikan, seperti apabila seseorang mengumumkan barang siapa menemukan barangnya yang hilang maka ia akan memberi imbalan jasa berupa harta tertentu dan jika ada seseorang yang berhasil mengembalikan barangnya yang hilang maka orang itu berhak mendapatkan hadiah yang dijanjikan.¹¹

Dalam kaidah muamalah disebutkan *āl-āshl fi āl-mu'amālāt āl-ibāḥāh* artinya sesungguhnya hukum dasar muamalat adalah mubah.¹² Islam tidak hanya mengharamkan riba dalam bermuamalah tetapi juga segala bentuk yang mengandung kezaliman dan penipuan atau pengelabuan, selain itu Islam juga mengharamkan perjudian (undian) serta melarang transaksi yang *gharār* yaitu transaksi semacam perjudian dan undian, baik banyak maupun sedikit.

Merujuk pada perbedaan pandangan dan kaitan aplikasi *Snack Video* dengan akad *ju'alāh* sebagaimana yang penulis paparkan diatas maka penting dilakukannya penelitian lebih lanjut mengenai “Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video* Dalam Perspektif Akad *Ju'alāh*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebagaimana diatas, maka yang menjadi rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perolehan uang pada bisnis platform penghasil uang pada aplikasi *Snack Video*?
2. Bagaimana bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹¹ Mustafa Dieb Al-Bigha, *Fiqh Sunnah Imam Syafi'i*, alih bahasa Rizki Fauzan, cet. 3 (Sukmajaya: Fathan Media Prima, 2018), hlm. 278

¹² Yusuf Al-Qaradhawi, *7 Kaidah Utama Fikih Muamalat*, cet. 1 (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2014), hlm. 10.

1. Untuk mengetahui perolehan uang pada bisnis platform penghasil uang pada aplikasi *Snack Video*
2. Untuk mengetahui bisnis penghasil uang pada aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*

D. Kajian Pustaka

Pada dasarnya kajian pustaka bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai topik yang diteliti oleh peneliti sebelumnya guna menghindari terjadinya duplikasi atau pengulangan dari kajian penelitian yang telah ada. Beberapa hasil penelitian yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah

Pertama, yang ditulis oleh Anjar Setiarma, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto dengan judul “Pandangan Hukum Islam Terhadap *LegalGo* Sebagai Platform *Legal Technology Startup* Dalam Mekanisme Pemberian Jasa Hukum Di Indonesia.” Anjar mengungkapkan bahwa pemberian jasa hukum melalui *LegalGo* ditinjau dari hukum Islam adalah dibolehkan (mubah) selama transaksi tersebut memenuhi rukun dan syarat sahnya akad *ijārāh*. Menurutnya, pemberian jasa hukum melalui *LegalGo* ini termasuk dalam kategori *ijārāh 'amāl* dan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam bertransaksi yaitu *sighāt* (ijab dan qabul).¹³ Perbedaan penelitian Anjar dengan penelitian ini adalah penulis mengkaji praktik bisnis penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dengan melihat perspektif akad *ju'alāh*, dalam penelitian ini sudah jelas akad yang ingin dikaji oleh peneliti.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Mariatul Chiftiah, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Periklanan *Online* Bayar

¹³ Anjar Setiarma, “Pandangan Hukum Islam Terhadap *LegalGo* Sebagai Platform *Legal Technology Startup* Dalam Mekanisme Pemberian Jasa Hukum Di Indonesia” [Skripsi], IAIN Purwokerto, 2020. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/8102/> diakses tanggal 9 Maret 2022

Per Klik (*Pay Per Click*).” Kesimpulan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang disusun oleh Mariatul yaitu bisnis periklanan *online* bayar per klik atau *pay per click* menurut hukum Islam termasuk dalam akad *ijārāh* yakni *ijārāh* atas manfaat. Pada praktiknya, *Publisher* menyediakan *space* iklan untuk pemasangan iklan *Advertiser*. Menurut hukum Islam, model bisnis semacam ini tidak menyalahi aturan asal syarat dan rukun dari *ijārāh* dapat terpenuhi dan tidak melanggar aturan syara’. Kemudian, praktik *click fraud* yang dilakukan oleh *Publisher* pada bisnis periklanan ini menyebabkan *sighāt ijārāh* menjadi batal dan tidak sah akadnya serta hal ini dapat membuat pembatalan perjanjian sepihak oleh pihak penyedia jasa iklan dengan cara melakukan *banned*.¹⁴ Perbedaan dengan penelitian yang disusun oleh Mariatul adalah penelitian ini membahas tentang praktik bisnis berbentuk penghasil uang yang bisa menghasilkan pendapatan dari aplikasi *Snack Video* yang dikaji pada segi perspektif akad *ju’alāh*.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Rizandi Syahputra, Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan judul “Bisnis Aplikasi *Buzzbreak* di Tengah Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam.” Hasil penelitian dalam skripsi ini adalah dalam perspektif hukum Islam terhadap akad *ujrāh* pada aplikasi *Buzzbreak* dikota Bengkulu bahwa cara menggunakan aplikasi *Buzzbreak* diperbolehkan oleh hukum Islam dikarenakan ada suatu pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna aplikasi. Sementara itu hukum Islam mengenai cara mencairkan uang dalam aplikasi *Buzzbreak* tidak termasuk larangan dalam hukum Islam dikarenakan setelah pengguna aplikasi menggunakan aplikasi ia langsung bisa mencairkan poin-poin dalam bentuk

¹⁴ Chiftiah, Mariatul. “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Periklanan Online Bayar Per Klik (Pay Per Click)*” [Skripsi], IAIN Ponorogo, 2020. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8978> diakses tanggal 9 Maret 2022

uang.¹⁵ Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada objek penelitian pada penelitian Rizandi adalah praktek penggunaan aplikasi *Buzzbreak* dikota Bengkulu. Sedangkan penelitian ini bertitik fokus pada praktik penggunaan aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh* dengan menggunakan jenis penelitian pustaka (*library research*).

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Rifqiyani Nur Fadhillah dengan judul “Bisnis Digital: Studi Kasus Penggunaan *Vtube*, *Jempol Preneur*, dan *Goins* di Masa Pandemi Covid-19.” Jurnal tersebut menjelaskan mengenai bisnis digital sebagai salah satu jenis bisnis yang memanfaatkan perangkat digital ditengah pandemi *covid-19*. Adapun bisnis platform digital dalam penelitian ini adalah *Vtube*, *Jempol Preneur*, dan *Goins*. Dijelaskan bahwa penghasilan bagi pengguna *Vtube* berkaitan dengan pencapaian pengguna dalam menonton iklan, dan perekrutan anggota. Sedangkan pada aplikasi *Jempol Preneur* penghasilan juga didapat dari perekrutan anggota, atau melalui penjualan lisensi *Jempol preneur*. Aturan dalam aplikasi ini seperti MLM (*Multi Level Marketing*). Sementara aplikasi *Goins* pengguna harus mengerjakan misi dengan cara menonton dan menyukai video iklan di aplikasi *Instagram* sama seperti aplikasi *Vtube* dan *Jempol Preneur* pengguna juga harus mengundang banyak orang untuk bergabung agar memperoleh semakin banyak pendapatan.¹⁶ Terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu menggunakan akad *ju'alāh* untuk mengkaji praktik bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video*.

Kelima, jurnal yang disusun oleh Fathudin dan Muhammad Mukromin yang berjudul “*Advertising Business* Pada *Google Adsense* di *Youtube* Perspektif

¹⁵ Syahputra Rizandi, “*Bisnis Aplikasi Buzzbreak di Tengah Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam*” [Skripsi], IAIN Bengkulu , 2021. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5584/> diakses tanggal 9 Maret 2022

¹⁶ Rifqiyani Nur Fadhillah, “Bisnis Digital: Studi Kasus Penggunaan *Vtube*, *Jempol Preneur*, dan *Goins* di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Emik*. Vol. 4 No1 (2021). Diakses melalui <http://ejournals.umma.ac.id/index.php/emik/article/view/866>, tanggal 25 Maret 2022

Ekonomi Syariah.” Jurnal ini membahas dan menganalisis tentang praktik bisnis periklanan dan akad kerjasama yang dilakukan oleh pemilik *channel youtube (content creator)* atau biasa disebut dengan *youtuber* dan *Google Adsense* berdasarkan ekonomi syariah. Hasil penelitian dalam jurnal ini dikatakan bahwa jika dilihat dari segi para pihak yang berserikat (*‘aqidāin*) dan dalam segi akadnya sudah sesuai dengan hukum ekonomi syariah dengan ketentuan bahwa jenis iklan yang disajikan jelas dan tidak bertentangan dengan hukum syara’. Kemudian juga dikaji dari segi objek *syirkāh (mā’qud ‘alāih)* ada yang membolehkan dan ada yang tidak hal ini terjadi akibat dari perbedaan pendapat para ulama.¹⁷ Adapun perbedan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah kajian penelitian penulis fokus pada bisnis platform penghasil uang antara pengguna dengan perusahaan aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju’alāh*. Sementara pada jurnal Fathudin dan Mukromin fokus pada bisnis periklanan dilihat dalam perspektif ekonomi syariah.

E. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dalam hal ini dimaksudkan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami dan menafsirkan istilah pada judul penelitian. Maka perlu dijelaskan terlebih dahulu mengenai istilah-istilah yang digunakan sekaligus untuk membatasi masing-masing variabel. Berikut penjelasan beberapa istilah tersebut:

1. Bisnis Platform

Secara historis kata bisnis dari bahasa Inggris yaitu *business*, berasal dari kata dasar *busy* yang berarti “sibuk”. Dalam artian sibuk mengerjakan aktivitas dan pekerjaan yang mendatangkan keuntungan.¹⁸ Bisnis adalah segala bentuk aktivitas dari berbagai transaksi yang dilakukan manusia

¹⁷ Fathudin dan Muhammad Mukromin, “Advertising Business Pada Google Adsense di Youtube Perspektif Ekonomi Syariah,” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*. Vol. 7 No3 (2021). Diakses melalui <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie>, tanggal 25 Maret 2022

¹⁸ Musnaini dkk, *Digital Business* (Purwokerto: Pena Persada,2020), hlm. 3

guna menghasilkan keuntungan, baik berupa barang atau jasa untuk memenuhi kehidupan hidup masyarakat sehari-hari.¹⁹

Makna platform menurut bahasa berarti rencana kerja atau program.²⁰ Menurut istilah platform adalah wadah berupa aplikasi, situs internet, dan/atau layanan *content* lainnya berbasis internet yang digunakan untuk transaksi dan/atau fasilitas perdagangan melalui sistem elektronik.²¹ Jadi bisnis platform diartikan sebagai wadah yang digunakan sebagai media transaksi barang atau jasa serta menyediakan fasilitas-fasilitas yang menunjang kegiatan transaksi tersebut.

2. Uang

Secara etimologi, uang (*nuqud*) memiliki makna meraih *dirhām*, dikatakan *nāqādā āl-dārāhimā yānquduhā nāqdān* berarti meraihnya (menggenggam, menerima). Definisi uang dari segi fungsi-fungsi ekonomi sebagai standar ukuran nilai, media pertukaran, dan alat pembayaran yang tertunda (*deferred payment*). Definisi uang dengan melihat karakteristiknya, yaitu segala sesuatu yang diterima secara luas oleh tiap-tiap individu. Dan definisi uang dari segi peraturan perundangan sebagai segala sesuatu yang memiliki kekuatan hukum dalam menyelesaikan tanggungan kewajiban.²²

3. Aplikasi *Snack Video*

Menurut bahasa kata aplikasi berarti penggunaan, penerapan, atau program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.²³ Aplikasi merupakan suatu program yang dapat digunakan

¹⁹ Mardani, *Hukum Bisnis Syariah* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 1-2

²⁰ Platform, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V Kemendikbud. Diakses melalui aplikasi KBBI V, Sabtu 29 Januari 2022

²¹ Menteri Komunikasi Dan Informatika, *Surat Edaran Nomor 5 Tahun 2016* dalam https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/558/t/, diakses tanggal 09 Maret 2022

²² Ahmad Hasan, *Mata Uang Islami*, ed. 1 (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997), hlm. 11

²³ Aplikasi Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V Kemendikbud. Diakses melalui aplikasi KBBI V, Sabtu 29 Januari 2022

untuk melaksanakan perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.²⁴ Sedangkan *Snack Video* merupakan platform hasil produksi dari salah satu perusahaan besar yang berasal dari Negara Beijing, China yaitu perusahaan *Kuaishou Technology*.²⁵ *Snack Video* adalah sebuah aplikasi yang mempunyai berbagai fitur dan berisi berbagai video pendek seperti berbagai tutorial kecantikan, resep masakan, *daily life*, *music* dan sejenisnya yang dapat ditonton oleh pengguna.

4. Akad *Ju'alāh*

Dalam bahasa Arab lafal akad berasal dari kata '*aqādā – yā'qidu – 'aqdān* yang artinya menyimpulkan dan membuhulkan tali.²⁶ Secara istilah akad merupakan sebuah perikatan, kesepakatan atau perjanjian antara pihak-pihak yang menciptakan perjanjian atau suatu objek tertentu dan di *sighāt* kan dalam ijab-qabul.²⁷

Akad *ju'alāh* (pemberian upah) menurut bahasa ialah apa yang diberikan kepada seseorang karena sesuatu yang dikerjakan.²⁸ Akad *ju'alāh* merupakan istilah sesuatu yang diberikan seseorang kepada orang lain sebagai upah karena mengerjakan sesuatu. Menurut istilah akad *ju'alāh* didefinisikan sebagai upah atas suatu prestasi, baik prestasi itu tercapai karena sesuatu tugas tertentu yang diberikan kepadanya atau prestasi karena ketangkasan yang ditunjukkannya dalam suatu perlombaan.²⁹

²⁴ Hasan Abdurrahman dan Asep Ririh Riswaya, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit pada Bank Yudha Bhakti," *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8 No2 (2014) Diakses melalui <https://jurnal.stmik-mi.ac.id>, tanggal 27 Juni 2021

²⁵ Muhammad Syamsudin, "Aplikasi Snack...", tanggal 25 Maret 2022

²⁶ Mahmud Yunus, *Kamus Arab Indonesia* (Jakarta: Mahmud Yunus Wa Dzurriyah, 2010), hlm. 274

²⁷ Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer (Teori dan Praktek)* (Malang: Maliki Malang Press), hlm. 23

²⁸ Abu Azam Al Hadi, *Fikih Muamalah...*, hlm. 198

²⁹ Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan dan Bisnis Kontemporer* (Jakarta: Prenadamedia Group), hlm. 159

F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah metode utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan serta menetapkan jawaban atas permasalahan yang diajukan.³⁰ Metode penelitian merupakan metode ilmiah untuk memperoleh informasi untuk mendapatkan jawaban atas pemecahan terhadap masalah yang sedang dihadapi. Berikut metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan merupakan usaha untuk mengadakan hubungan dengan orang atau sarana untuk memahami dan mengarahkan permasalahan yang diteliti.³¹ Pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan konseptual, pendekatan ini dilakukan karena tidak ada aturan hukum untuk masalah yang dihadapi. Selain itu pendekatan konseptual beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum sehingga melahirkan pengertian hukum dan asas-asas hukum yang relevan.³²

Kemudian penelitian ini juga menggunakan pendekatan teoritis yang penulis gunakan untuk menjelaskan persoalan penelitian. Penulis bermaksud mengurai dan menjelaskan permasalahan penelitian berdasarkan teori dan konseptual para ahli, dalam konteks ini dikemukakan perspektif akad *ju'alāh* terhadap platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* guna untuk memperoleh kebenaran.

³⁰ Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), hlm. 111

³¹ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum* (NTB: Mataram University Press, 2020), hlm. 55

³² Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 93

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yang merupakan suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab permasalahan hukum yang dihadapi.³³ Penelitian hukum normatif dilakukan untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru sebagai perskripsi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.³⁴

Penelitian hukum normatif yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder belaka³⁵ dengan menggunakan jenis penelitian ini penulis mencoba mencari, menggali, dan menemukan hukum-hukum yang bersumber dari al-Qur'an, Hadis, Ijma', Ijtihad, pandangan dan sumber lainnya.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian merupakan rujukan yang digunakan untuk memperoleh data penelitian.³⁶ Secara khusus, sumber data yang digunakan adalah sumber kepustakaan. Data penelitian ini diperoleh dari sumber kepustakaan, baik dalam bentuk buku-buku fiqih, pandangan ulama, artikel, jurnal, serta bahan kepustakaan lainnya yang ada kaitannya dengan bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*. Pada penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Data primer

³³ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum...*, hlm. 47

³⁴ *Ibid.*, hlm. 35

³⁵ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 13-14

³⁶ Muhammad Siddiq, dkk, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry*, Edisi Revisi (Banda Aceh: Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry, 2019), hlm. 34

Data primer yaitu data utama yang dijadikan jawaban terhadap masalah penelitian. Sumber data primer yang dimaksud adalah buku-buku yang membahas tema akad *ju'alāh*. Bahan data primer diperoleh dalam buku Wahbah Az-Zuhaili yang berjudul *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, buku *Fiqh Muamalat* karya Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* karangan Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Fiqh Muamalat)* karangan M. Ali Hasan, buku karangan *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* karangan Abdul Aziz, *Fiqh Ekonomi Syariah* karya Mardani. Selain itu, data yang diperoleh langsung dari aplikasi *Snack Video* berupa syarat dan ketentuan platform.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh seorang peneliti melalui sumber lain³⁷ yang dijadikan sebagai literatur dalam penelitian ini, atau juga sumber data yang diperoleh dari referensi lain seperti internet dan artikel terkait kemudian buku dan dokumen pendukung lain berupa jurnal.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan uraian tentang langkah teknis yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data.³⁸ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*) yaitu metode yang dilakukan untuk mencari data atau informasi dengan membaca, menelaah dan mengkaji buku-buku serta sumber tulisan yang erat kaitannya dengan masalah yang akan dibahas.³⁹

³⁷ Bachtiar, *Metode Penelitian Hukum* (Tangerang: Unpam Press, 2018), hlm. 137

³⁸ Muhammad Siddiq, dkk, *Buku Pedoman...*, hlm. 38

³⁹ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Absolute Media, 2020), hlm. 158

Untuk memperoleh data yang mendukung kegiatan pengumpulan data penulis juga menggunakan metode dokumentasi berupa gambar atau foto, rekaman dan catatan yang berasal dari sumber data primer dan sekunder menggunakan alat berupa handphone dan kamera.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan jawaban sementara.⁴⁰ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis, menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi situasi dari berbagai data yang dikumpulkan.⁴¹ Setelah semua data terkumpul, peneliti melakukan proses analisis data yang terdiri dari sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya, dan membuang tidak perlu.⁴² Dalam hal ini, data kepustakaan yang telah diperoleh peneliti akan merangkum dengan cara memilih dan memilah data-data pokok dan berfokus pada data-data yang penting saja.

b. Penyajian data

Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan

⁴⁰ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 120

⁴¹ I Made Wiratha, *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2006), hlm. 155

⁴² Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi...*, hlm. 122

kesimpulan.⁴³ Dalam hal ini, peneliti akan menyajikan data dengan menggunakan teks yang bersifat naratif untuk memudahkan pemahaman terhadap masalah yang diteliti.

c. **Penyimpulan data**

Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh, kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna dari informasi yang telah dikumpulkan.⁴⁴ Metode yang digunakan dalam proses ini adalah metode interpretasi atau penafsiran, yakni melakukan penjelasan yang terperinci mengenai arti dan maksud yang sebenarnya dari materi yang telah dipaparkan.

6. **Pedoman Penulisan**

Pedoman penulisan dalam karya ilmiah untuk penelitian ini yaitu menggunakan pedoman penulisan skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry edisi 2019. Berdasarkan pedoman tersebut, penulis berusaha menyusun penelitian yang telah diperoleh menjadi sebuah karya ilmiah yang sistematis dan mudah dipahami bagi pembacanya.

G. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan karya ilmiah ini lebih terarah pada tujuan pembahasan maka di perlukan sistematika pembahasan yang terdiri dari 4 (empat) bab dimana antara bab satu dengan bab lainnya saling berkaitan. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan, yang berisi uraian 7 (tujuh) sub pembahasan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka, penjelasan istilah, metode penelitian. Pada bagian metode penelitian mencakup sub-sub bab yang terdiri dari pendekatan penelitian, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan

⁴³ *Ibid.*, hlm 123

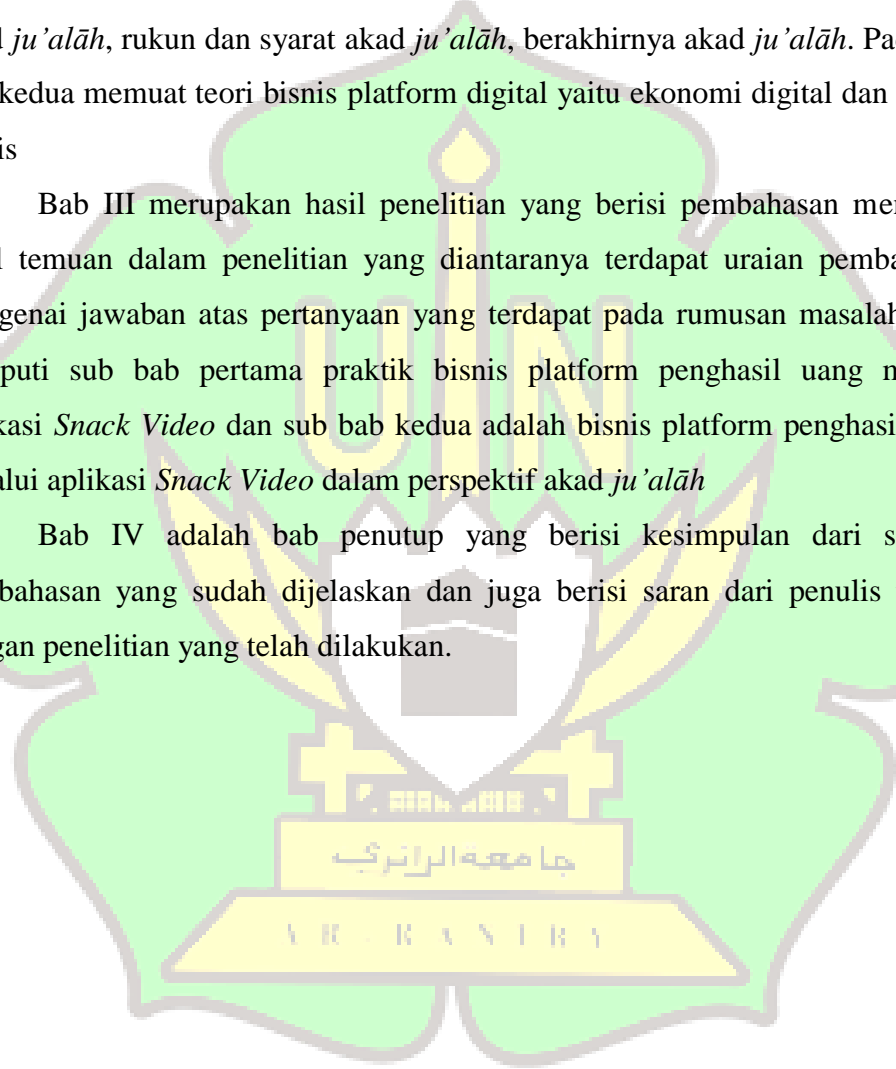
⁴⁴ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi...*, hlm 124

pedoman penulisan. Selanjutnya sub yang terakhir adalah sistematika pembahasan.

Bab II membahas landasan tentang teori-teori umum yang berkaitan dengan Akad *Ju'alāh* dan Bisnis Platform. Landasan teori tersebut adalah sub bab pertama tentang akad yang berisi pengertian akad *ju'alāh*, dasar hukum akad *ju'alāh*, rukun dan syarat akad *ju'alāh*, berakhirnya akad *ju'alāh*. Pada sub bab kedua memuat teori bisnis platform digital yaitu ekonomi digital dan digital bisnis

Bab III merupakan hasil penelitian yang berisi pembahasan mengenai hasil temuan dalam penelitian yang diantaranya terdapat uraian pembahasan mengenai jawaban atas pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah yang meliputi sub bab pertama praktik bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dan sub bab kedua adalah bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*

Bab IV adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan yang sudah dijelaskan dan juga berisi saran dari penulis terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.



BAB DUA

LANDASAN TEORI AKAD *JU'ALĀH* PADA BISNIS PLATFORM

A. Akad *Ju'alāh*

1. Pengertian Akad *Ju'alāh*

Dalam bahasa Arab lafal akad berasal dari kata '*aqādā – yā'qidu – 'aqdān*,⁴⁵ yang berarti 'ikatan' (atau penganangan dan penguatan) antara beberapa pihak dalam hal tertentu, baik ikatan itu bersifat konkret maupun abstrak.⁴⁶ Secara istilah akad diartikan sebagai ikatan yang terjadi antara dua pihak, yang satu menyatakan ijab dan yang kedua menyatakan *qābul*, yang kemudian menimbulkan akibat-akibat hukum, yaitu timbulnya hak dan kewajiban antara dua pihak tersebut.⁴⁷

Kata *ju'alāh* secara bahasa berarti mengupah.⁴⁸ Kata *ju'alāh* disebut sama dengan kata *ju'lu* dan *jā'ilāh, ji'ālāh, jā'alāh*. Wahbah al-Zuhaili mendefinisikan akad *ju'alāh* secara bahasa sebagai sesuatu yang dipersiapkan (hadiah) untuk diberikan kepada seseorang yang telah berhasil melakukan tindakan tertentu atau diberikan kepada seseorang karena telah melakukan tugas tertentu.⁴⁹

Seperti hadiah yang khusus diperuntukkan bagi orang-orang berprestasi, atau para pemenang dalam sebuah perlombaan yang diperbolehkan, atau hadiah dengan jumlah tertentu atau bagian harta rampasan perang tertentu diberikan oleh panglima perang kepada orang-orang yang mampu menembus benteng musuh, atau dapat menjatuhkan pesawat-

⁴⁵ Mahmud Yunus, *Kamus Arab ...*, hlm. 274

⁴⁶ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu jilid 4*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk (Jakarta: Gema Insani, 2011), hlm. 420

⁴⁷ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, cet. 4 (Jakarta: Amzah, 2017), hlm. 112

⁴⁸ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, & Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, cet. 1 (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 141

⁴⁹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu jilid 5*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk (Jakarta: Gema Insani, 2011), hlm. 432

pesawat. Termasuk didalam akad *ju'alāh* komitmen membayar sejumlah uang pada dokter yang dapat menyembuhkan penyakit tertentu, atau pada guru yang bisa membimbing anaknya menghafal al-Qur'an.⁵⁰

Akad *ju'alāh* merupakan istilah yang digunakan untuk sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan pekerjaan tertentu.⁵¹ *Ju'alāh* sangat identik dengan sayembara yaitu menawarkan sesuatu pekerjaan yang belum jelas dapat diselesaikan oleh penerima pekerjaan, dimana ia berhak atas upah atau hadiah jika ia mampu menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Ju'alāh dapat dikategorikan kedalam akad pertukaran yang ditandai dengan adanya pertukaran antara imbalan dengan pencapaian (prestasi) tertentu. Sehingga *ju'alāh* dipahami sebagai upah atas suatu prestasi, baik prestasi itu tercapai karena sesuatu tugas tertentu yang diberikan kepadanya atau prestasi karena ketangkasan yang ditunjukkannya dalam suatu perlombaan.⁵²

Istilah *ju'alāh* dalam kehidupan sehari-hari diartikan oleh fukaha yaitu memberi upah kepada orang lain yang dapat menemukan barangnya yang hilang atau mengobati orang yang sakit atau menggali sumur sampai memancarkan air atau seseorang menang dalam kompetisi. Jadi *ju'alāh* bukan hanya sebatas pada barang yang hilang namun semua pekerjaan yang dapat menguntungkan seseorang.⁵³

Secara istilah *ju'alāh* merupakan suatu *iltizām* (الإلتزام = tanggung jawab) dalam bentuk janji memberikan imbalan upah tertentu secara suka rela terhadap orang yang berhasil melakukan perbuatan atau memberikan

⁵⁰ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam 5...*, hlm. 432

⁵¹ Wahbah Zuhaili, *Fiqh Imam Syafi'i 2*, alih bahasa Muhammad Afif dan Abdul Hafiz, cet. 2 (Jakarta: Almahira, 2012), hlm. 67

⁵² Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi...*, hlm. 159

⁵³ Abdul Rahman, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 141

jasa yang belum pasti dapat dilaksanakan atau dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.⁵⁴

Menurut Abd. Rahman al-Jaziri yang dikutip Abu Azam, “*Ju’alāh* (pemberian upah) adalah pemberian seseorang atau menyebutkan hadiah dalam jumlah tertentu kepada orang yang mengerjakan perbuatan khusus, diketahui atau tidak diketahui.”⁵⁵ Seperti contoh apabila seseorang berkata: barangsiapa membangun tembok ini untukku, ia berhak mendapatkan uang sekian. Maka orang yang membangun tembok untuknya berhak atas hadiah (upah) yang dia sediakan banyak atau sedikit.⁵⁶

Para ulama berbeda pendapat mengenai pendefinisian akad *ju’alāh* Mazhab Maliki mendefinisikan akad *ju’alāh* adalah suatu kompensasi yang dijanjikan sebagai imbalan atas suatu jasa yang belum tentu dapat diselesaikan oleh seseorang,⁵⁷ seperti perkataan seseorang: barang siapa yang bisa mengembalikan binatang tunggangan saya yang kabur atau lari, atau barang milik saya yang hilang, atau menggali sumur untuk saya hingga saya menemukan air maka dia akan mendapatkan sekian.⁵⁸

Mazhab Syafi’i mendefinisikannya sebagai seseorang yang menjanjikan suatu upah kepada orang yang mampu memberikan jasa tertentu kepadanya.⁵⁹ Definisi yang dikemukakan oleh mazhab Maliki menekankan ketidakpastian yakni keberhasilan terhadap perbuatan yang diharapkan, sedangkan mazhab Syafi’i menekankan dari segi ketidakpastian orang yang melaksanakan pekerjaan yang diharapkan. Sementara itu,

⁵⁴ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, ed. 1, cet. 2 (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), hlm. 265

⁵⁵ Abu Azam Al Hadi, *Fikih Muamalah Kontemporer*, cet. 2 (Depok: Rajawali Pers, 2019), hlm. 198

⁵⁶ *Ibid.*

⁵⁷ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 265

⁵⁸ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam 5...*, hlm. 432

⁵⁹ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 266

Sayyid Sabiq mengemukakan bahwa “Akad *ju'alāh* sebagai akad atas suatu manfaat yang diyakini akan dapat dicapai.”⁶⁰

Para ahli hukum menamakan akad *ju'alāh* sebagai janji memberikan hadiah (bonus, komisi atau upah tertentu) yang dilakukan atas kehendak satu pihak.⁶¹ Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah *ju'alāh* diartikan sebagai “Perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan suatu tugas/pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.”⁶² Sementara itu, menurut Fatwa DSN MUI “Akad *ju'alāh* adalah janji atau komitmen (*iltizām*) untuk memberikan imbalan (*reward/’iwādh/ju’l*) tertentu atas pencapaian hasil (*nātijāh*) yang ditentukan dari suatu pekerjaan.”⁶³

Dari berbagai definisi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa akad *ju'alāh* merupakan suatu akad perjanjian antara dua pihak atau lebih dimana salah satu pihak sebagai pemberi tugas dengan upah/imbalan yang telah ditentukan. Pekerjaan tersebut dapat dilakukan bagi siapa saja yang mampu melakukannya, apabila ia dapat menyelesaikannya maka berhak atasnya upah yang telah dijanjikan tersebut.

2. Dasar Hukum Akad *Ju'alāh*

Dasar hukum utama diperbolehkannya akad *ju'alāh* didalam Islam ditegaskan di dalam firman Allah Surat Yusuf/12: 72 yaitu:⁶⁴

قَالُوا نَفَقْدُ صُوعَ الْمَلِكِ وَلَمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

⁶⁰ Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah 5*, alih bahasa Mujahidin Muhayan, cet. 5 (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2013), hlm. 301

⁶¹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam...*, hlm. 432

⁶² Mahkamah Agung Republik Indonesia, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Tahun 2011*, Edisi Revisi, hlm. 12

⁶³ Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, *Fatwa DSN-MUI...*, tanggal 14 Mei 2022

⁶⁴ QS. Yusuf (12): 72

Artinya: Penyeru-penyeru itu berkata: "Kami kehilangan piala raja dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat) beban unta, dan aku menjamin terhadapnya."

Terdapat dalil hadist yang diriwayatkan oleh Abu Sā'id r.a ia berkata:

عن أبي سعيد رضي الله عنه قال: انطلق نفر من أصحاب النبي ﷺ في سفرة سافروها، حتى نزلوا على حي من أحياء العرب، فاستنصا فوهم فأبوا أن يضيّفوهم، فلدغ سيّد ذلك الحي فسعّوا له بكل شيء لا ينفعه شيء، فقال بعضهم: لو أتيتهم هؤلاء الرهط الذين نزلوا، لعلّه أن يكون عند بعضهم شيء، فأتوهم فقالوا: يا أيها الرهط إن سيّدنا لدغ، وسعينا له بكل شيء لا ينفعه، فهل عند أحد منكم منكم شيء؟ فقال بعضهم: نعم، والله إني لأرقي، ولكن والله لقد استصفناكم فلم تضيّفونا، فما أتانا براق لكم حتى تجعلوا لنا جعلاً، فصالحوهم على قطع من الغنم، يتول عليه، ويقرأ: الحمد لله رب العالمين فكأتمنا شيط من عقال، فانطلق يمشي وما به قلبه، قال: فأوفوهم جعلهم صالحوهم عليه، فقال بعضهم: افسموا، فقال الذي رقى: لا تفعلوا حتى تأتي النبي ﷺ فندكر له الذي كان، فننظر ما يأمرنا، فقد مواعلي رسول الله ﷺ فذكروا له، فقال: «وما يدريك أنّها رقية»، ثم قال: «قد أصبتهم، افسموا، واضربوا لي معكم سهماً» فضحك رسول الله ﷺ

Dari Abu Sa'id a.s, ia berkata, "Sekelompok sahabat Nabi saw pergi Dalam sebuah perjalanan yang mereka lakukan, hingga mereka singgah di salah satu kampung dari perkampungan Arab. Mereka meminta jamuan kepada penduduk perkampunya itu, tapi mereka menolak untuk memberikan jamuan. Tak lama kemudian pemimpin perkampungan itu tersengat hewan. Para penduduk pun berusaha melakukan apa saja untuk (pengobatan)nya, namun itu tidak ada

manfaatnya sama sekali. Lalu sebagian dari mereka berkata, ‘Sebaiknya kalian menemui orang-orang yang singgah tadi, barangkali di antara mereka ada yang mempunyai sesuatu’. Mereka pun menemui para sahabat Nabi itu, seraya berkata, ‘Wahai rombongan, sesungguhnya pemimpin kami tersengat hewan dan kami sudah berusaha segala sesuatu untuknya, namun tidak ada yang bermanfaat baginya, apakah salah satu diantara kalian mempunyai sesuatu?’ Sebagian sahabat Nabi itu berkata, ‘Ya, demi Allah, sesungguhnya aku akan me-*ruqyāh*. Tapi demi Allah, sungguh kami telah meminta jamuan kepada kalian tetapi kalian tidak mau memberikan jamuan kepada kami. Karena itu, aku tidak akan me-*ruqyāh* sebelum kalian menetapkan upah untuk kami’. Akhirnya mereka berdamai untuk memberikan sejumlah kambing. Lalu ia berangkat (me-*ruqyāh*) dan meniupkan kepada pemimpin tadi seraya membaca: ‘*Āl-hāmdu lillāhi rābbil ‘alāmin*. Lalu seakan-akan pemimpin perkampungan itu terlepas dari ikatan. Lalu ia bisa berjalan dan tidak ada penyakit apa-apa padanya’.

Abu Sa’id berkata, “Mereka pun memenuhi janjinya memberikan upah kepada para sahabat Nabi itu. sebagian mereka berkata, ‘Bagilah!’ Orang yang me-*ruqyāh* tadi berkata, ‘Jangan kalian lakukan, sebelum kita menghadap Nabi saw lalu kita ceritakan kepada beliau apa yang terjadi. Nanti kita lihat apa yang beliau perintahkan kepada kita. Akhirnya mereka tiba di hadapan Rasulullah saw. Mereka menceritakan (peristiwa itu) kepada beliau, lalu beliau bersabda, ‘Apa yang membuat kalian tahu bahwa itu adalah *ruqyāh*?’ Kemudian beliau bersabda, ‘Kalian telah bertindak tepat. Bagilah dan berikan satu bagian untukku bersama kalian’. Lalu Rasulullah saw tertawa.”⁶⁵ (Al-Bukhari: 2276)

Hadis diatas dijadikan dasar yang memperkuat kebolehan atas keberadaan akad *ju’alāh* dan landasan bagi para ulama mazhab bahwa aktivitas yang dijadikan objek *ju’alāh* bisa jadi merupakan sebuah kebaikan seperti halnya membaca surah al-Fatihah atau membaca surah dan ayat lainnya. Dalam sebuah riwayat dari Ibnu Abbas a.s, Rasulullah berkata,

“Sesungguhnya sesuatu yang paling berhak kalian ambil upah atasnya adalah Kitab Allah.”⁶⁶ (HR. Al-Bukhari: 5737)

⁶⁵ Imam Az-Zabidi, *Mukhtashar Shahih Bukhari*, alih bahasa Azzam Kuwais, Ibnu Abdil Bar (Jakarta, Ummul Qura, 2016), hlm. 445-446

⁶⁶ *Ibid.*

Namun demikian, para ulama mazhab berbeda pendapat mengenai kebolehan akad *ju'alāh* yaitu sebagai berikut:

- a. Mazhab Syafi'i akad *ju'alāh* hukumnya boleh, misalnya apabila seseorang mengumumkan barang siapa menemukan barangnya yang hilang maka ia akan memberi imbalan jasa berupa harta tertentu. Jika ada seseorang yang berhasil mengembalikan barangnya yang hilang maka orang itu berhak mendapatkan hadiah yang dijanjikan.⁶⁷
- b. Ulama Malikiyah dan Hanabilah akad *ju'alāh* dibolehkan atas dasar dalil firman Allah dalam kisah nabi Yusuf as bersama saudaranya, juga berdasarkan hadis yang menceritakan tentang orang yang mengambil upah atas pengobatan dengan surah al-Fatihah yang diriwayatkan oleh Abu Sa'id.⁶⁸
- c. Menurut ulama Hanafiyah, akad *ju'alāh* tidak dibolehkan karena didalamnya terdapat unsur *gharar* yaitu ketidakjelasan pekerjaan dan waktunya. Hal ini diqiyaskan pada seluruh akad *ijarah* (sewa) yang diisyaratkan adanya kejelasan dalam pekerjaan baik pekerjaan itu sendiri, upah dan waktunya. Akan tetapi ulama mazhab Hanafi hanya membolehkan dengan dalil *istihsan* yaitu memberikan hadiah kepada orang yang dapat mengembalikan budak yang lari atau kabur dari jarak perjalanan tiga hari atau lebih walaupun tanpa syarat. Jumlah hadiah itu sebesar empat puluh dirham untuk menutupi biaya selama perjalanan.

Selain itu, terdapat dalil aqli (rasio) yang juga menguatkan dibolehkannya akad *ju'alāh* yaitu kebutuhan masyarakat yang menuntut diadakannya akad *ju'alāh* ini sebagaimana halnya dengan *ijārāh* dan *muḍhārābāh*. Selain itu juga akad *ju'alāh* merupakan sebuah keringanan (*rukḥṣhāh*) berdasarkan kesepakatan ulama.⁶⁹

⁶⁷ Mustafa Dieb Al-Bigha, *Fiqh Sunnah...*, hlm. 278

⁶⁸ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 433

⁶⁹ *Ibid.*, hlm. 433

Jumhur fukaha sepakat bahwa hukum *ju'alāh* adalah mubah. Hal ini, didasari karena *ju'alāh* diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. *Ju'alāh* merupakan akad yang sangat manusiawi, sebab seseorang dalam hidupnya tidak mampu untuk memenuhi semua pekerjaan dan keinginannya, kecuali jika ia memberikan upah kepada orang lain untuk membantunya.⁷⁰ *Ju'alāh* dibolehkan karena adanya kebutuhan yang mendesak terhadapnya. Oleh karena itu, di dalamnya dibolehkan adanya ketidaktahuan yang tidak dibolehkan dalam akad-akad lainnya hal ini berarti pekerjaan dalam akad *ju'alāh* boleh tidak diketahui.

3. Rukun dan Syarat Akad *Ju'alāh*

Rukun *ju'alāh* ada empat yang terbagi atas: kedua belah pihak yang berakad, upah (*'iwādh*), pekerjaan, *shighāt* (ucapan). Namun sebagian ulama ada yang mengelompokkannya kedalam lima rukun yaitu pihak yang memberi tugas (*jā'il*), pihak yang menerima tugas (*māj'ul*), *shighāt*, pekerjaan, dan upah (*ju'l*). Adapun syarat yang harus dipenuhi dari rukun akad *ju'alāh* adalah sebagai berikut:

a. *Jā'il* (Pemberi tugas)

Pihak *jā'il* bisa perorangan yang mempunyai suatu hubungan langsung dengan obyek yang di*ju'alāh*kan, seperti seseorang yang kehilangan suatu benda, dan bisa pula pihak lain yang tidak punya hubungan pemilikan terhadap sesuatu obyek yang di*ju'alāh*kan.⁷¹ Namun telah memiliki mandat atau mendapat persetujuan langsung dari pihak *jā'il* yang kehilangan atau mempunyai pekerjaan. Disamping itu *jā'il* bisa pula berbentuk sebuah lembaga yang berhubungan langsung dengan tugas yang diberikan.⁷²

⁷⁰ Abdul Rahman, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 141

⁷¹ Helmi Karim, *Fiqh Muamalah...*, hlm. 47

⁷² Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi...*, hlm. 160

Ulama sepakat menetapkan beberapa syarat terkait dengan orang yang memberikan pekerjaan dalam akad *ju'alāh* yaitu *Āhliyyātut tā'aqud*, orang yang menjanjikan upah atau hadiah harus orang yang cakap untuk melakukan tindakan hukum, yaitu baligh, berakal, dan cerdas.⁷³ Menurut ulama Syafi'iyah dan Hanabilah seorang *jā'il* harus memiliki kebebasan dalam melakukan akad (balig, berakal dan bijaksana), maka tidak sah akad seorang *jā'il* yang masih kecil, gila dan yang dilarang membelanjakan hartanya karena bodoh atau idiot.⁷⁴ Dengan demikian, tidak sah bagi anak-anak, orang gila dan orang yang berada dibawah pengampuan untuk melakukan *ju'alāh*. Selain itu, seorang *jā'il* mempunyai pilihan jika terpaksa maka akad tidak sah.⁷⁵

b. *Māj'ul* (Orang yang melakukan tugas)

Merupakan seseorang yang menerima dan menjalani pekerjaan atas izin dari orang yang memiliki pekerjaan tersebut. Adapun jika *māj'ul* sudah ditentukan pihak yang akan melakukannya maka, ia diisyaratkan baginya kemampuan untuk melakukan pekerjaan, sehingga tidak sah *māj'ul* yang tidak mampu melakukan pekerjaan seperti anak kecil yang tidak mampu bekerja karena tidak ada manfaatnya. Dan jika seorang *māj'ul* itu bersifat umum (tidak ditentukan orang yang melakukannya), maka cukup baginya mengetahui pengumuman mengenai akad *ju'alāh* itu.⁷⁶

Dengan demikian, dapat disesuaikan dengan kondisi yang ada karena banyak pula kegiatan sayembara yang diperuntukkan bagi anak-anak, seperti dalam perlombaan untuk tingkat anak-anak. Sebagaimana

⁷³ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 269

⁷⁴ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 435

⁷⁵ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi Dalam Islam*, cet. 2 (Jakarta: Amzah, 2014), hlm. 334

⁷⁶ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam 5...*, hlm. 435

banyak pula kegiatan sayembara untuk orang yang sudah dewasa.⁷⁷ Dalam hal ini *jā'il* sebagai orang yang menjanjikan upah atau hadiah dapat menentukan atau membatasi *māj'ul* ditentukan secara khusus atau dapat dilakukan secara umum.

Māj'ul mempunyai izin untuk bekerja dari orang yang mempunyai harta, apabila ia bekerja tanpa ada izin darinya seperti ada harta yang hilang lalu dia menemukannya atau hewan yang tersesat lalu dia mengembalikan kepada pemiliknya, maka dalam hal ini dia tidak berhak mendapatkan *ju'alāh* sebab dia memberikan bantuan tanpa ada ikatan upah, maka dia tidak berhak dengan upah itu. Adapun jika diizinkan oleh si pemilik harta dan diisyaratkan ada *ju'alāh*-nya lalu dia bekerja, maka dia berhak mendapat *ju'alāh*, sebab dia si pemilik harta menerima manfaat dari usahanya dengan akad *ju'alāh*, maka si pekerja pun berhak dengannya *ju'alāh* itu.⁷⁸

c. *Ju'l* (Upah)

Upah dalam akad *ju'alāh* berupa harta yang diketahui jenis dan ukurannya. Jika upah tersebut tidak diketahui maka akadnya akan menjadi batal disebabkan imbalan yang belum jelas, seperti jika seseorang mengatakan, “Barangsiapa yang menemukan mobil saya maka dia akan mendapatkan pakaian”, atau “Maka saya merelakannya”, dan sebagainya. Dalam keadaan ini, maka orang yang menemukannya atau mengembalikannya berhak mendapatkan upah umum yang berlaku (*ujrātul mitsl*).⁷⁹

Dengan demikian, upah harus jelas, telah ditentukan dan diketahui oleh seseorang sebelum melaksanakan pekerjaan

⁷⁷ Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi...*, hlm. 160

⁷⁸ Abdul Aziz, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 334

⁷⁹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam 5...*, hlm. 436

(menemukan barang).⁸⁰ Selain itu, upah dalam *ju'alāh* harus suci jika upah tersebut berupa barang haram seperti khamar atau barang yang ter-*ghāshāb* (diambil oleh orang lain tanpa hak), maka akadnya juga dinyatakan batal karena kenajisan khamar dan ketidakmampuan untuk menyerahkan barang yang ter-*ghāshāb*. dapat diserahkan, dan dimiliki oleh orang yang melaksanakan tugas.⁸¹

Dapat disimpulkan bahwa diisyaratkan dalam upah sama dengan apa yang diisyaratkan dengan harga barang, apa yang tidak sah sebagai bayaran karena tidak diketahui atau najis tidak sah untuk dijadikan *ju'alāh*. Dan si pekerja berhak mendapatkan bayaran standar upah terhadap akad yang tidak diketahui bayarannya.⁸²

d. Pekerjaan/tugas

Pekerjaan yang diharapkan hasilnya itu harus mengandung manfaat yang jelas dan boleh dimanfaatkan menurut hukum syara'.⁸³ Pekerjaan yang dikerjakan harus dapat diketahui dan dibolehkan oleh syara' serta tidak boleh dilakukan untuk sesuatu yang diharamkan manfaatnya. Oleh karena itu, tidak boleh akad *ju'alāh* untuk mengeluarkan jin dari tubuh seseorang dan melepaskan sihir karena tidak mungkin mengetahui apakah jin tersebut sudah benar-benar terlepas atau belum.

Akad *ju'alāh* juga tidak diperbolehkan untuk sesuatu yang diharamkan manfaatnya seperti menyanyi, meniup seruling, meratapi dan semua hal yang diharamkan. Kaidah yang berkaitan dalam hal ini adalah sesuatu yang dibolehkan mengambil imbalan darinya dalam

⁸⁰ Abdul Rahman, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 141

⁸¹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam 5...*, hlm. 436

⁸² Abdul Aziz, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 335

⁸³ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 269

akad *ijārāh* dibolehkan mengambil imbalan darinya dalam akad *ju'alāh*.⁸⁴

Pendapat termasyhur di kalangan ulama Malikiyah mengatakan bahwa harus ada manfaat yang benar-benar dapat dirasakan oleh *jā'il*. Dengan demikian, barang siapa yang berjanji memberikan upah sebesar satu dinar bagi orang yang mampu menaiki gunung bukan demi suatu manfaat tertentu baginya, maka tidak sah akad *ju'alāh*nya itu. Sedangkan ulama Syafi'iyah mensyaratkan adanya suatu kesulitan tertentu dalam objek pekerjaan pada akad *ju'alāh*. Jika tidak maka orang yang melakukannya tidak berhak mendapatkan apapun, karena sesuatu yang tidak memiliki kesulitan tertentu tidak bisa diberikan imbalan kepadanya.⁸⁵

e. *Sighāt*

Akad *ju'alāh* adalah komitmen berdasarkan kehendak satu pihak, sehingga akad *ju'alāh* tidak terjadi kecuali dengan adanya *sighāt* dari yang akan memberi upah (*jā'il*) yang berisi izin untuk melaksanakan dengan permintaan yang jelas, menyebutkan imbalan yang jelas dan diinginkan secara umum serta adanya komitmen untuk itu. Selanjutnya tidak diisyaratkan adanya ucapan *qābul* (penerimaan) dari *jā'il* (pelaksana) karena akad ini merupakan komitmen dari satu pihak.⁸⁶

Sighāt dijadikan rukun sebab akad *ju'alāh* merupakan akad saling memberi dan penetapan syarat ucapan berarti *sighāt* tidak ada penentuan waktu, sebab penentuan waktu dapat menyebabkan hilangnya tujuan dari akad *ju'alāh*. Seandainya dia berkata siapa yang mengembalikan hewanku sampai bulan begini, maka dia akan

⁸⁴ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 436

⁸⁵ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 437

⁸⁶ *Ibid...*, hlm. 434

mendapatkan begini. Maka akad tidak sah karena dianggap seperti akad *qirādh*, sebab penentuan waktu bisa merusak tujuan akad. Dan dianggap pekerjaan tersebut sia-sia dan tidak mencapai hasil jika *jā'il* tidak dapat menyelesaikannya tepat waktu.⁸⁷

Mazhab Maliki, Syafi'i dan Hanbali berpendapat bahwa agar perbuatan hukum yang dilakukan dalam bentuk *ju'alāh* itu dipandang sah, maka harus ada *sighāt* dari pihak yang menjanjikan upah atau hadiah. Serta ucapan itu tidak mesti keluar dari perkataan *jā'il* tetapi boleh dari orang lain. Kemudian *ju'alāh* dipandang sah walaupun hanya ucapan ijab saja tanpa ada ucapan *qābul* (cukup sepihak).⁸⁸

Dengan demikian, akad dalam ber *ju'alāh* tidak diisyaratkan harus dengan lafaz tertentu. Keadaan *urf* masyarakat dapat dijadikan pedoman untuk menetapkan bagaimana lafaz yang boleh dipergunakan dalam pelaksanaan *ju'alāh* sepanjang *urf* tersebut tidak bertentangan dengan ketentuan agama.⁸⁹

4. Berakhirnya Akad *Ju'alāh*

Mazhab Maliki, Syafii dan Hanbali memandang bahwa *ju'alāh* adalah perbuatan hukum yang bersifat suka rela. Dengan demikian, pihak pertama yang menjanjikan upah atau hadiah dan pihak kedua yang melaksanakan pekerjaan dapat melakukan pembatalan.⁹⁰ Akan tetapi para ulama tersebut berbeda pendapat tentang waktu dibolehkannya pembatalan itu.

Ulama Malikiyah berpendapat bahwa boleh membatalkan akad *ju'alāh* sebelum pekerjaannya dimulai sebab menurut mereka akad ini mengikat atas *jā'il* dengan dimulainya pekerjaan itu. Dan bagi *māj'ul* akad

⁸⁷ Abdul Aziz, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 338

⁸⁸ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 268

⁸⁹ Helmi Karim, *Fiqh Muamalah...*, hlm. 48

⁹⁰ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 270

ini tidak mengikat atasnya baik sebelum atau sesudah bekerja maupun setelah dimulai pekerjaan. Singkatnya mazhab ini hanya dapat dibatalkan oleh *jā'il* sebagai pihak pertama.⁹¹

Ulama Syafi'iyah dan Hanabilah berpendapat bahwa boleh membatalkan akad *ju'alāh* kapan saja sesuai dengan keinginan *jā'il* dan *māj'ul* khusus (yang ditentukan). Apabila *jā'il* membatalkan akad setelah tugas itu dimulai maka ia wajib membayar upah pada *māj'ul*.⁹² Artinya akad *ju'alāh* dapat dibatalkan oleh salah satu pihak kapan saja karena pekerjaan itu dilaksanakan atas dasar suka rela, namun apabila pihak pertama (*jā'il*) membatalkannya sedangkan pihak kedua (*māj'ul*) belum menyelesaikannya maka pihak kedua harus mendapatkan imbalan yang pantas.⁹³

Akad *ju'alāh* juga dapat dikatakan batal dan berakhir karena beberapa hal yaitu, salah satu pihak meninggal dunia maka upah yang telah disepakati diserahkan kepada ahli warisnya karena mereka berhak atas upah tersebut. Akad *ju'alāh* juga menjadi batal dan berakhir apabila pekerja mengalami penyakit gila yang parah.

B. Bisnis Berbasis Platform Digital

Dalam ilmu ekonomi, bisnis adalah suatu organisasi yang menjual barang atau jasa kepada konsumen atau bisnis lainnya untuk mendapatkan laba. Secara historis kata bisnis dari bahasa Inggris *business* yang berasal dari kata dasar *busy* yang berarti “sibuk” dalam konteks individu, komunitas, ataupun masyarakat. Secara etimologi, bisnis berarti keadaan dimana seseorang atau sekelompok orang sibuk melakukan pekerjaan yang menghasilkan keuntungan.⁹⁴

⁹¹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 437

⁹² *Ibid.*, hlm. 438

⁹³ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 270

⁹⁴ Musnaini dkk, *Digital Business...*, hlm. 1

Digital berasal dari kata *digitus* dalam bahasa Yunani berarti jari jemari, memiliki arti penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya atau disebut juga dengan istilah sebuah sistem digital.⁹⁵ Digitalisasi telah memungkinkan berbagai platform bermunculan di dunia maya, platform digital ini adalah sistem *many to many* yang menjadi perantara antar peserta, membantu mereka terhubung, dan bertukar sesuatu yang bernilai.⁹⁶ Artinya platform digital dijadikan sebagai wadah, media, atau sarana yang memfasilitasi bertemunya para pihak untuk saling berbagi informasi, berdagang, serta menawarkan jasa dan layanan.

Perkembangan pesat teknologi membawa banyak negara termasuk Indonesia menuju era Revolusi Industri (Revin) 4.0. Transformasi menuju era ini semakin dapat dirasakan di berbagai aspek kehidupan manusia, terutama pada sektor usaha. Perkembangan ekonomi digital memungkinkan munculnya model-model bisnis baru. Pada era digital, platform lah yang menjadi “pabrik” yang mana ia akan melakukan reorganisasi atas seluruh kegiatan ekonomi diberbagai sektor dengan menggunakan kecerdasan digital dari data yang telah terkumpul.⁹⁷

Kehadiran platform digital menjadi salah satu dampak dari proses digitalisasi yakni sebuah perubahan cara penanganan sebuah pekerjaan dengan menggunakan teknologi informasi untuk mendapatkan efisiensi dan efektifitas.⁹⁸ Platform Digital dibedakan antara enam jenis platform digital yang berbeda, berdasarkan berbagai bentuk pertukaran yang difasilitasi sebagai berikut:

Gambar. 1. Elemen Kunci Digital Platform



⁹⁵ *Ibid.*

⁹⁶ Ronal Watriantho.

⁹⁷ Palmira Permata
Digital Yang Inklusif Di Indo

⁹⁸ Muhamad Danur
Ilmiah Infokam, Vol. 15, No. 1
al/article/view/178/155, tang

wa Barat: PRCI, 2022), hlm. 5

Untuk Siapa? Menuju Ekonomi
stitute, 2020), hlm. 1

masi Teknologi Digital,” *Jurnal*
amikjtc.com/jurnal/index.php/jurn

Elemen kunci dalam digital platform terdiri dari:

1. Pasar digital

Di pasar digital, banyak pembeli dikoneksikan dengan penyedia. Misalnya *Booking.com* menghubungkan tamu ke hotel, sementara *Uber* menghubungkan pelancong dengan pengemudi.

2. Pencarian digital

Dalam platform pencarian digital, banyak pengguna mencari informasi dihubungkan dengan berbagai sumber informasi. Dalam mesin pencari, permintaan pencarian memicu sistem untuk secara aktif mencari informasi yang diinginkan. Misalnya *Google*, *Bing*, dan *Baidu* adalah platform pencarian tujuan umum, tetapi ada banyak platform khusus, seperti *Foursquare*, yang membantu menemukan layanan terdekat.

3. Repositori digital

Dalam repositori digital, banyak pemasok menyimpan materi ke dalam jenis perpustakaan, untuk diambil oleh pengguna di lain waktu.

4. Komunikasi digital

Platform komunikasi digital memungkinkan banyak pengguna untuk mengirim pesan dan/atau dokumen ke berbagai orang lain, atau berinteraksi secara *real time* melalui suara maupun video. Platform komunikasi digital ini memiliki jaringan khusus sendiri, perusahaan seperti *Skype*, *Snapchat*, dan *Whatsapp* berbasis internet.

5. Pembayaran digital

Pada platform pembayaran digital, komunikasi terjadi antara mereka yang berhutang dan mereka yang ingin dibayar. Beberapa platform pembayaran ini seperti *Adyen*, bekerja 'di belakang layar' atas nama perusahaan, sementara yang lain seperti *PayPal*.⁹⁹

⁹⁹ Ronal Watrianthos dkk, *Kewirausahaan Digital...*, hlm. 5-7

Dengan menggunakan teknologi digital segala aktivitas dilakukan dengan menggunakan sistem komputarisasi tanpa menggunakan tenaga manusia secara manual. Gelombang teknologi digital mampu mempengaruhi dunia ilmu pengetahuan khususnya pada dunia bisnis. Melalui platform perusahaan rintisan (*startup*) maupun perusahaan besar sekalipun dapat membangun bisnisnya diatas platform yang kuat.

Bisnis merupakan salah satu aktivitas usaha yang utama dalam menunjang perkembangan ekonomi, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi adalah sesuatu yang mendukung bisnis itu sendiri.¹⁰⁰ Dengan demikian, bisnis digital adalah bisnis yang menggunakan teknologi sebagai keunggulan dalam operasi internal dan eksternal.¹⁰¹

Ekosistem bisnis platform tercipta seiring dengan teknologi internet yang berkembang sangat pesat telah mengubah mekanisme bisnis konvensional. Model bisnis ekosistem platform memanfaatkan data dan teknologi jaringan internet secara tidak langsung telah membuat aturan baru agar sebuah nilai (*value*) dapat dibuat dan memberikan hasil bagi setiap pemangku kepentingan dalam sebuah ekosistem.¹⁰²

Konsep bisnis berbasis platform merupakan penggerak ekonomi digital di seluruh dunia, konsep ekonomi digital ini pertama kali diperkenalkan oleh Don Tapscott dalam buku edisi pertamanya yang berjudul “*The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*” terbit pada tahun 1996.¹⁰³ Menurutnya ekonomi digital merupakan sebuah fenomena sosial yang mempengaruhi sistem ekonomi dimana fenomena tersebut mempunyai karakteristik sebagai sebuah ruang intelijen, meliputi informasi, berbagai akses

¹⁰⁰ Sri Mulyono, *Etika Bisnis Islam* (Lombok: Alliv Renteng Mandiri, 2021), hlm. 1

¹⁰¹ Musnaini dkk, *Digital Business...*, hlm. 5

¹⁰² Deden Komar Priatna dan Nandan Limakrisna, *Intellectual Capital Management : Building Your Employee Passion and Happiness* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 141-142

¹⁰³ Kustoro Budiarta, Sugianta Ginting & Janner Simarmata, *Ekonomi dan Bisnis Digital* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 1

terhadap instrumen informasi, kapasitas informasi dan pemrosesan informasi. Komponen ekonomi digital yang berhasil diidentifikasi pertama kalinya yaitu industri TIK, aktivitas *e-commerce*, dan distribusi digital barang dan jasa.¹⁰⁴

Sejarah bisnis secara garis besarnya meliputi beberapa hal berikut ini:

1. Era Industri

Era industri dengan pionirnya Henry Ford pemilik dari Ford industri mendapatkan penghasilan sebesar 10 triliun pertamanya dalam kurun waktu karir kerja selama 25 tahun. Di masa ini barang siapa yang tidak bekerja maka dia tidak akan mendapatkan penghasilan, namun bagi yang bekerja dengan keras dan dengan prestasi yang cukup baik dalam ruang lingkup kerjanya akan mendapatkan jaminan pensiunan dari perusahaan. Tentunya jaminan tersebut jauh dari cukup karena sudah tidak bekerja lagi.

2. Era Teknologi

Era Teknologi, masa-masa di mana teknologi menjadi tolak ukur penghasilan yang tak terbatas karena semakin bagus mutu dari suatu teknologi maka yang menciptakan akan menciptakan suatu *passive income* yang tak terbatas dari hasil karya yang diciptakan dan menghasilkan royalti. Di masa ini yang menjadi pionir adalah Bill Gates pemilik *Microsoft* dengan penghasilan 10 triliun pertama setelah 12 tahun. Tentunya dengan menciptakan sebuah teknologi komputer yang saat ini terus berkembang dan akan terus menciptakan royalti terus menerus bagi Bill Gates.

3. Era Informasi

Era Informasi yang diawali pada awal tahun 1990-an dan terus berkembang pesat sampai saat ini dan diyakini akan terus berkembang dari tahun ke tahun selanjutnya. Kecepatan dunia informasi akan memegang

¹⁰⁴ Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia: Strategi dan Sektor Potensial* (Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan SDM KemenKominfo, 2019), hlm. 11

penyempurnaan dalam perkembangan dunia bisnis dimasa mendatang mulai dari industri kecil sampai industri besar, rumah tangga hingga pabrik, toko, sekolah, organisasi, marketing dan masih banyak lagi akan membutuhkan kecepatan dalam penyampaian bisnisnya. Dalam hal ini bisa dikatakan melalui jaringan internet *website* yang akan selalu siap bersedia bekerja.¹⁰⁵

Munculnya model bisnis platform bagi sebagian pelaku bisnis sangat membantu meningkatkan skala bisnis tanpa investasi dan juga meningkatkan nilai pelanggan dengan memanfaatkan efek jaringan. Model bisnis platform memiliki konsep sederhana namun transformatif yang secara radikal mengubah bisnis, ekonomi dan masyarakat secara luas di dunia begitupun di Indonesia.¹⁰⁶

Di Indonesia segala aktivitas banyak menggunakan sistem digital, seperti pada bidang transportasi muncul bisnis berbasis internet contohnya perusahaan Grab dan Gojek. Kemudian transaksi keuangan berbasis digital sudah dipraktikkan dimana muncul berbagai platform aplikasi dompet digital seperti DANA, OVO serta aplikasi Mobile Banking. Begitu pun dengan perdagangan menggunakan sistem elektronik atau biasa disebut dengan *e-commerce* cukup menggunakan ponsel setiap orang dapat berbelanja kapan saja dan dimana saja.

¹⁰⁵ Sri Mulyono, *Etika Bisnis...*, hlm. 5

¹⁰⁶ Deden Komar Priatna dan Nandan Limakrisna, *Intellectual Capital...*, hlm. 142

BAB TIGA

BISNIS PLATFORM PENGHASIL UANG MELALUI APLIKASI *SNACK VIDEO*

A. Gambaran Umum Tentang Aplikasi *Snack Video*

1. Profil Aplikasi *Snack Video*

Snack Video merupakan sebuah platform bagi jutaan pengguna untuk mengirimkan berbagi video pendek dan membagikannya kepada seluruh komunitas.¹⁰⁷ *Snack video* adalah sebuah aplikasi seluler yang menyediakan layanan berbagi video pendek yang memungkinkan seseorang untuk mengunggah klip video yang dikembangkan oleh Beijing *Kuaishou Technology Co., Ltd* oleh Su Hua dan Cheng Yixiao sebagai pendiri perusahaan. Di negara Tiongkok aplikasi *Snack video* dikenal dengan sebutan aplikasi *Kuaishou*.¹⁰⁸

Su Hua adalah salah satu pendiri CEO *Kuaishou Technology* yang telah menyelesaikan pendidikan dari Sekolah Perangkat Lunak Universitas Tsinghua. Sebelum bergabung dengan *Kuaishou*, Su Hua bekerja sebagai teknisi di perusahaan *Google* China dan Baidu. Sementara Cheng Yixiao adalah salah satu pendiri *Kuaishou Technology* yang menerima gelar sarjana dalam bidang rekayasa perangkat lunak dari *Software College of Northeastern University* di Provinsi Liaoning. Cheng Yixiao sebelumnya bekerja sebagai insinyur dan pengembang perangkat lunak di Hewlett-Packard (NYSE:HPQ) dan bekerja di Renren Inc (NYSE RENN).¹⁰⁹

¹⁰⁷ Rendy Adrikni Sadikin, “Snack Video Apk, Aplikasi Berbagi Video dan Penghasil Uang.” Diakses melalui situs <https://www.suara.com/tekno/2021/05/25/132032/snack-video-apk-aplikasi-berbagi-video-dan-penghasil-uang> [Suara.com] 25 Mei 2021, pada tanggal 24 Juni 2022.

¹⁰⁸ Wikipedia, “Snack Video.” Diakses melalui <https://id.wikipedia.org/wiki/SnackVideo> [Ensiklopedia Bebas], tanggal 15 Juni 2022

¹⁰⁹ Kuaishou, “Leadership.” Diakses melalui situs <https://www.kuaishou.com/en> [Kuaishou], pada tanggal 16 Oktober 2022

Aplikasi yang dikembangkan oleh Beijing ini meraih popularitas hingga ke kancah internasional dan menduduki daftar puncak “paling banyak diunduh” baik dari *Google Play Store* maupun *Apple App Store* di delapan negara pada tahun 2020 yang diberi nama *Kwai* kecuali pada negara Pakistan dan Indonesia. Kompetitor aplikasi ini adalah Douyin atau yang sering dikenal dengan aplikasi Tiktok di luar China¹¹⁰

Aplikasi ini menyajikan berita-berita dan video *trend* terpopuler yang tengah beredar dimasyarakat. Aplikasi *android* ini dapat diunduh secara gratis pada *Google Play Store* dan *Apple App Store* dengan jumlah pengguna sebanyak lebih dari seratus juta pengguna. Aplikasi ini mendapatkan *review* yang sangat bagus dari pengguna aplikasi *android* yang dibuktikan dengan perolehan *review* mencapai 4.7 bintang.

Di Indonesia *Snack Video* diterbitkan oleh *Joyo Technology Pte, Ltd* yang diliris pada tanggal 7 Agustus 2019, saat ini aplikasi tersebut telah diunduh sebanyak 100 juta lebih downloader dengan jumlah rating sebesar 12+. Aplikasi *Snack Video* merupakan jejaring sosial yang mengharuskan pengguna membuat dan menonton berbagai video pendek berdurasi mulai dari 15 detik hingga 5 menit yang dapat dibagikan atau dilihat oleh pengguna lain. *Snack Video* mempunyai berbagai *content* video pilihan yang berkaitan dengan musik, *daily life*, komedi, *dancing/tarian*, makanan, olah raga/*sport*, meme hingga berbagai *content* ter *update* lainnya juga memiliki bermacam fitur.

Platform aplikasi berbagi video ini disebut sebagai aplikasi penghasil uang karena aplikasi ini tidak hanya menyediakan wadah bagi para kreator untuk berkarya namun pengguna biasa juga dapat memanfaatkan sistem koin pada aplikasi *Snack Video* untuk mengumpulkan uang yang dapat cairkan melalui koin yang telah dikumpulkan.

¹¹⁰ Wikipedia, “Kuaishou,” Diakses melalui https://en.wikipedia.org/wiki/Kuaishou#cite_note-5 [Ensiklopedia Bebas], tanggal 08 Oktober 2022

Legalitas perizinan penggunaan aplikasi *Snack Video* di Indonesia dinyatakan secara resmi Legal oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dengan memenuhi ketentuan dan syarat-syarat kegiatan di Indonesia dengan nomor daftar PSE 000251.01/DJAI.PSE/03/2021.¹¹¹ Meskipun sebelumnya aplikasi *Snack Video* pernah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) dikarenakan tidak memiliki badan hukum dan surat perizinan (ilegal) sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) di Kemenkominfo.

2. Fitur Aplikasi *Snack Video*

a. Fitur penjelajahan/pencarian

Fitur ini berfungsi untuk mengeksplorasi lebih banyak konten video terbaru berdasarkan *trend*, lokasi, dan akun yang diikuti. Fitur ini juga menampilkan beragam berita, informasi dan *trend-trend* yang tengah ramai diperbincangkan.

b. Fitur *editing* video

Pada *Snack Video* fitur *adjust clip* ini digunakan untuk mengatur durasi video, pemutaran, kecepatan video dan menambahkan musik. Selain itu fitur ini juga berfungsi untuk menambahkan filter, *beauty* (percantik), ukuran gambar dan video, penambahan teks, stiker, bingkai dan mosaik.

c. Fitur perputaran koin

Fitur perputaran koin merupakan fitur yang akan berputar seiring dengan putaran video. Dalam setiap putarannya akan menghasilkan koin dengan jumlah yang berbeda-beda.

d. *Withdraw*

Withdraw atau disebut fitur pencairan atau penarikan dana digunakan pengguna untuk memindahkan sejumlah uang dari akun

¹¹¹ Kompas.com, "OJK Sebut...pada tanggal 28 Februari 2022.

Snack Video ke akun aplikasi dompet digital yang tersedia pada halaman fitur *withdraw*.

a. Fitur *private*

Fitur *private* dapat dimanfaatkan apabila pembuat konten menyimpan video hanya untuk penggunaan pribadi mereka sendiri. Dengan fitur ini pengikut dan pengguna lain tidak akan dapat melihat video yang diatur *private* oleh pembuat konten. Fitur berguna untuk membantu pembuat konten dengan mudah mengunjungi kembali konten yang akan diunggahnya.¹¹²

f. Fitur *my favorite*

My favorite adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan berbagai hal yang disukai seperti konten video, musik, efek, *template*, dan *hashtag*. Fitur *Snack Video* ini bertujuan untuk memudahkan konten kreator atau pengguna biasa untuk dengan mudah menggunakan kembali musik, efek, *template*, *hashtag* atau hanya sekedar melihat kembali konten video yang telah disimpan.¹¹³

3. Menu Aplikasi *Snack Video*

Menu merupakan daftar perintah pada perangkat lunak (program) yang menjalankan perintah tertentu dari aplikasi pada saat dijalankan.¹¹⁴ Menu berfungsi sebagai panduan pengguna untuk beralih dari satu halaman ke halaman lainnya. Adapun daftar menu yang ditampilkan pada aplikasi *Snack Video* adalah sebagai berikut:

a. Beranda/*Homepage*

¹¹² Bambang Dwi Atmoko, "Maksimalkan *Snack Video* dengan 7 Fitur yang Belum Banyak Diketahui Ini." Diakses melalui situs <https://gizmologi.id/aplikasi/fitur-snackvideo/> [Gizmologi.Id] 16 Januari 2022, pada tanggal 16 Oktober 2022

¹¹³ *Ibid.*

¹¹⁴ Wikipedia, "Menu (Komputasi)," *Ensiklopedia Bebas*. Diakses melalui <https://id.m.wikipedia.org/wiki/>, tanggal 24 Juni 2022

Homepage atau yang biasa juga disebut dengan beranda merupakan halaman utama dari situs web yang diakses oleh pengguna pada awal masuk ke situs tersebut.¹¹⁵ Pengguna menemukan lebih banyak konten rekomendasi aplikasi di menu ini.

b. Lokasi sekitar

Menu lokasi sekitar pada aplikasi *Snack Video* digunakan untuk menelusuri dan menemukan konten-konten video yang diunggah atau dibagikan oleh pengguna lain yang ada di lingkungan sekitar pengguna. Dilengkapi riwayat lokasi akun pengunggah beserta jarak jangkauan pengguna berada dengan lokasi akun yang membagikan konten tersebut. Misalnya jarak akun pengguna dengan akun pengunggah sebesar 1000.0 km, 5.5 km dan seterusnya sesuai dengan yang tertera pada menu lokasi sekitar.

c. *Add (+)*

Menu ini digunakan untuk menambahkan konten, membuat konten dan mengunggah video konten baik dari album penyimpanan internal atau langsung membuat rekaman video. Pengguna juga dapat menggunakan fitur *editing* pada menu ini untuk memperindah konten.

d. Pemberitahuan atau notifikasi

Segala bentuk pemberitahuan aktivitas dan peringatan yang masuk pada aplikasi akan tertera di menu notifikasi, misalnya notifikasi akun yang mengikuti, pesan langsung dari *Snack Video official* atau *Snack live* Indonesia, notifikasi *event* terbaru pada aplikasi *Snack Video* dan lain sebagainya.

e. Profil

Menu profil berisi daftar konten yang dipublikasikan dan keterangan dari profil pengguna yang terdiri dari foto dan *username*

¹¹⁵ Beranda, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V Kemendikbud. Diakses melalui aplikasi KBBI V, Jumat 24 Juni 2022

pengguna, bio, jumlah pengikut, mengikuti, jumlah postingan yang disukai, dan lainnya. Menu ini juga mencakup pengaturan keamanan akun, pusat bantuan, pengaturan privasi, dan bentuk pengaturan akun lainnya.

B. Perolehan Uang Pada Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video*

1. Cara Menghasilkan Pendapatan dari Aplikasi *Snack Video*

Aplikasi *Snack Video* merupakan aplikasi yang menyajikan beragam konten-konten video yang diunggah oleh pengguna sehingga dapat dinikmati oleh komunitas pengguna lain. Aplikasi *Snack Video* bukan hanya sekedar media membuat atau menonton video pendek aplikasi ini juga menawarkan pendapatan kepada seluruh pengguna melalui *event-event* yang telah disediakan oleh aplikasi.

Pada praktiknya terdapat dua cara untuk menghasilkan pendapatan dari aplikasi *Snack Video* yaitu penghasilan sebagai konten kreator dan penghasilan sebagai pengguna biasa.¹¹⁶ Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Penghasilan sebagai konten kreator

Seseorang yang membuat dan membagikan konten-konten video disebut sebagai konten kreator. Konten merupakan segala informasi yang terdapat pada media internet atau media online. Kreator adalah orang yang berkreasi. Maka konten kreator dimaknai sebagai orang yang membuat segala jenis informasi yang ada di media internet atau media *online*.¹¹⁷

Program *reward creator* pada *Snack Video* adalah program jangka panjang yang memberikan penghargaan kepada pembuat konten

¹¹⁶ Muhammad Syamsudin, "Aplikasi Snack...", tanggal 29 Juni 2022

¹¹⁷ Lathifah Edib, *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital* (Yogyakarta: Diva Press, 2021), hlm. 7

(konten kreator) asli berkualitas tinggi.¹¹⁸ *Event* tersebut merupakan bentuk apresiasi perusahaan platform aplikasi atas pencapaian dan kontribusi kreator.

Melalui program *reward creator* perusahaan mendorong kreator untuk konsisten membuat dan membagikan konten yang menarik, unik, kreatif dan berkualitas tinggi yang dapat menginspirasi, mendidik, dan menghibur orang lain.¹¹⁹ Untuk mendapatkan bonus kreator ini *developer* memberikan beberapa syarat dan ketentuan yaitu sebagai berikut:

- 1) Terbuka untuk pengguna terdaftar minimal usia 18 tahun
- 2) Konten video yang dibagikan original atau asli hasil karya yang dibuat oleh kreator itu sendiri dan berkualitas tinggi baik dalam resolusi maupun konten, seperti tata kamera dan kualitas suara yang bagus.
- 3) Tidak diperkenankan mengunggah video yang tidak memenuhi pedoman komunitas. Seperti konten yang merendahkan atau menyinggung, pornografi atau candaan kasar yang menyinggung, pelecehan anak, konten dibawah umur, video yang beresiko melukai keselamatan seperti bunuh diri, merokok, atau atraksi yang sangat berbahaya.
- 4) Konten video harus bersifat informatif dan kreatif, termasuk komentar, pengeditan, *subtitle*, musik latar, dan efek khusus yang bisa menginspirasi orang banyak.

¹¹⁸ Ajakteman.com, “Apa Itu Reward Creator Snack Video?” Diakses melalui situs <https://www.ajakteman.com/2021/05/apa-itu-rewards-kreator-snackvideo.html?m=1> [Situs Informasi Aplikasi, Gadget dan Internet], pada tanggal 29 Juni 2022

¹¹⁹ Ajakteman.com, “Apa Itu...”, pada tanggal 29 Juni 2022

- 5) Konsisten dalam membuat dan membagikan konten. Setidaknya telah mempublikasikan sebanyak >5 video selama 30 hari.¹²⁰

Kriteria untuk menentukan pemenang berbeda-beda antar kegiatan, misalnya pemenang dapat ditentukan berdasarkan jumlah penggemar, jumlah karya, jumlah suka, pemutaran ulang, interaksi dll. Namun kriteria ini bervariasi tergantung pada aktivitas spesifik dan

Hadiah *reward creator* dihitung berdasarkan kualitas, popularitas, dan penayangan. Popularitas konten adalah salah satu kriteria untuk mengukur *reward creator* yang diperoleh dengan mempertimbangkan jumlah penayangan, pengikut, jumlah *like* (disukai) dan komentar.¹²¹ Dengan demikian, semakin menarik konten yang ditayangkan maka akan semakin tinggi *intensitas audiense* melihat tayangan tersebut. *Reward creator* yang akan diperoleh juga akan semakin besar.

b. Penghasilan sebagai pengguna aplikasi

Keunikan yang dimiliki aplikasi *Snack Video* yang membuatnya berbeda dengan aplikasi lain seperti *Youtube* atau *Tiktok* adalah penikmat konten video dalam hal ini yaitu pengguna biasa dapat berpotensi meraup keuntungan apabila berhasil menyelesaikan tugas yang telah disediakan pada halaman tugas pengguna.

Setiap pengguna yang berhasil menyelesaikan misi/tugas yang tersedia akan diberikan hadiah berupa koin. Hadiah yang ditawarkan memiliki porsi yang berbeda-beda pada setiap tugas (sesuai promo). Selain itu, pengguna bisa memperoleh lebih banyak uang melalui bonus tambahan pada *event* yang ditawarkan.

¹²⁰ Snack Video Official, "Bantuan dan Arahkan pada Pusat Kreator." Diakses dalam melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 12 Agustus 2022

¹²¹ Snack Video Official, "Bantuan dan...", pada tanggal 12 Agustus 2022

Snack Video menetapkan beberapa peraturan aktivasi yang harus terpenuhi bagi pengguna biasa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan ditujukan khusus untuk pengguna yang telah mengunduh *Snack Video* dari *Google Play Store* atau *Apple App Store*
- 2) Pengguna berdomisili di Indonesia
- 3) Berusia 18 tahun keatas (atau mendapat persetujuan dan perwakilan dari orang tuanya atau wali yang sah)
- 4) Pengguna harus memiliki rekening bank atau *e-wallet* aktif atas nama pengguna pada lembaga keuangan terintegritas di Indonesia¹²²

Pengguna yang telah memenuhi persyaratan sebagaimana diatas dapat mengakses halaman interaktif *Snack Video* dan mengikuti intruksi yang dijelaskan di halaman tugas untuk berpartisipasi dalam aktivasi. *Snack Video* menyediakan lima aktivitas (tugas) utama bagi pengguna yang dapat menghasilkan beberapa hadiah atau keuntungan sesuai dengan peraturan. Kegiatan tersebut antara lain sebagai berikut:

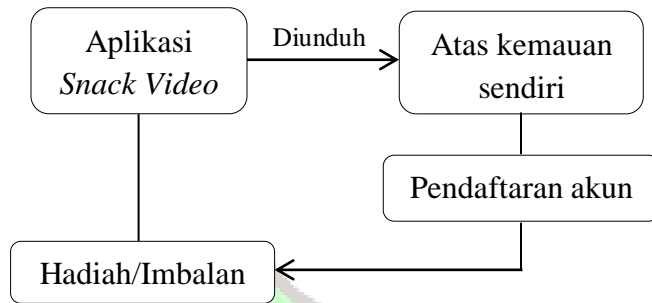
- 1) Pendaftaran pengguna baru

Snack Video akan menganggap pengguna sebagai pengguna baru ketika pengguna mengunduh aplikasi *Snack Video* untuk pertama kali di perangkat seluler secara sukarela dan atas kemauan sendiri (kecuali dalam keadaan dimana aplikasi *Snack Video* telah dipasang sebelumnya diperangkat seluler).¹²³ Praktik misi/tugas pendaftaran pengguna baru memiliki skema sebagai berikut:

Tabel 1. Skema Pendaftaran Pengguna Baru

¹²² Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan pada Aturan Aktivasi." Diakses dalam melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 19 Oktober 2022

¹²³ Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 19 Oktober 2022



Penjelasan:

Pengguna baru memperoleh koin sebagai bentuk imbalan setelah pengguna mengunduh *Snack Video* dan menyelesaikan pendaftaran akun dan masuk. Selanjutnya sistem aplikasi memproses hadiah secara otomatis.

Setiap pengguna memenuhi syarat untuk penghargaan pendaftaran pengguna baru hanya sekali (meskipun pengguna memiliki lebih dari satu akun *Snack Video* yang tidak akan dianggap sebagai pengguna baru).¹²⁴

2) Undang teman

Mengundang teman dalam *Snack Video* berarti mengajak teman, kerabat atau orang lain mengunduh dan menggunakan aplikasi. Pengguna yang berhasil mengundang pengguna baru ke *Snack Video* selama aktivasi akan menerima Hadiah Tunai untuk setiap rujukan yang berhasil.¹²⁵

Pada praktiknya misi/tugas undang teman dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Pengguna membagikan informasi referensi (kode undangan) kepada teman-teman melalui link tautan undangan ke media sosial seperti *whatsapp*, *telegram*, *facebook*, *messenger*, atau salinan tautan secara manual.

¹²⁴ Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 19 Oktober 2022

¹²⁵ *Ibid.*



Gambar.2. Undangan Pengguna Baru

- b) Pastikan teman mengklik tautan undangan yang dibagikan, secara otomatis sistem mengarahkan teman untuk mengunduh aplikasi *Snack Video* melalui *play store* atau *Apple App Store* yang tersedia pada *smartphone* teman
- c) Setelah aplikasi terdownload, arahkan teman untuk melakukan pendaftaran melalui nomor telepon, *email* atau *facebook*. Setelah berhasil *login*, pastikan teman telah menautkan kode undangan anda.¹²⁶

Pengguna hanya dapat mengundang teman yang memenuhi syarat untuk menjadi pengguna baru (yang dianggap tidak aktif). Mendaftar dan mengikat kode undangan dalam waktu 72 jam setelah login pertama. Namun jika orang yang diundang belum mengikat kode undangan setelah 72 jam dari *login* pertama, maka kode undangan akan menjadi tidak valid.¹²⁷

Perolehan hadiah tunai yang dijanjikan akan diproses dengan jumlah yang sesuai dengan hadiah yang ditawarkan (promo). Hadiah dari misi/tugas undangan teman berbeda-beda dan akan berubah sesuai dengan waktu periode berlaku, tawaran hadiah

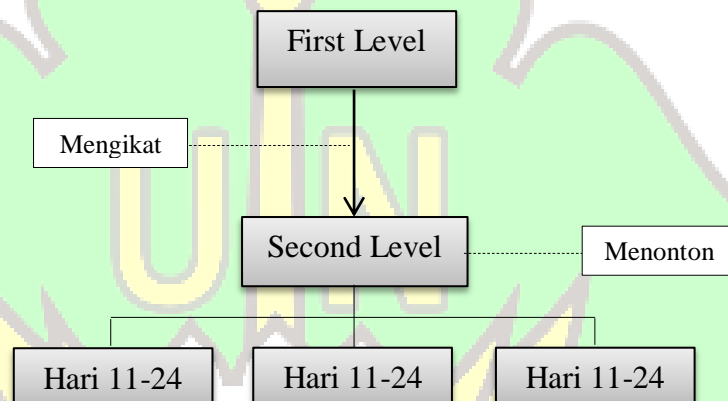
¹²⁶ Snack Video Official, "Teman yang Diundang pada Halaman Tugas." Diakses melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 13 Agustus 2022

¹²⁷ Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 13 Agustus 2022

akan kadaluarsa dalam waktu yang telah ditentukan (dapat dilihat pada Gambar.2).

Merujuk pada *event* mengundang teman dapatkan hadiah hingga Rp. 104.000 seperti pada Gambar.2 ada ketentuan untuk mendapatkannya. Besar kecilnya nilai imbalan yang diterima tergantung teman yang baru diundang. Ketentuan tersebut digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:

Tabel 2. Skema dan Ketentuan Hadiah Undang teman



Dari tabel diatas dapat dijelaskan skema dan ketentuan beserta detail hadiah yang berlaku untuk *event* mengundang teman, meliputi sebagai berikut:

a) *First level*

Adalah pengguna yang mengundang dan telah diikat kode referensinya. Ketika *first level* berhasil merekrut pengguna baru (*second level*) mengundang akan diberikan hadiah tunai sebesar Rp. 6.200. Bonus selanjutnya diperoleh ketika *second level* melakukan misi/tugas menonton video setiap harinya dengan durasi 15 menit selama 31 hari *first level* memperoleh bonus hadiah hingga Rp. 97.800 dengan rincian sebagai berikut:

- Hari 1 sampai 10 menghasilkan Rp. 2.500/hari

- Hari 11 sampai 24 menghasilkan Rp. 3.200/hari
- Hari 25 sampai 31 menghasilkan Rp. 4.000/hari

Jika *second level* mengganti perangkat/akun, *first level* tidak akan menerima hadiah maka bonus tambahan.

b) *Second level*

Adalah teman yang diundang dan mengikat kode undangan dari *first level*. *Second level* yang menautkan kode undangan dari *first level* menerima hadiah sebagai pengguna baru sebesar Rp. 3.150 (setengah dari jumlah yang diterima *first level*).¹²⁸

3) Menonton Harian

Video yang ditonton merupakan konten video yang diunggah dan dibagikan oleh konten kreator, kemudian ditampilkan pada menu beranda agar dapat diputarkan dan dilihat oleh pengguna lain. Pada praktiknya pengguna memanfaatkan tontonan tersebut untuk mengumpulkan hadiah.



Gambar. 3. Fitur Koin Berputar pada *Snack Video*

Pengguna aktif akan memperoleh koin dengan cara berpartisipasi dalam misi/tugas menonton harian untuk jangka waktu tertentu. Ketika waktu efektif terpenuhi platform akan

¹²⁸ Snack Video Official, "Teman yang...", tanggal 14 Agustus 2022

memberikan hadiah kepada pengguna.¹²⁹ Adapun mekanisme pengupahan misi/tugas tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Hadiah untuk kategori menonton video harian mengacu pada tampilan logo koin pada menu beranda seperti pada Gambar.3. Koin yang diperoleh dihitung setiap putaran logo yang berputar selama pengguna menonton.
- b) Koin hanya akan berputar pada setiap video yang ditayangkan. Namun tidak berlaku bagi video yang ditonton berulang kali karena koin hanya akan dihitung pada satu kali putaran saja.
- c) Sistem aplikasi *Snack Video* akan melakukan verifikasi koin yang ditransfer setiap hari ke pengguna.
- d) Setelah koin lulus pemeriksaan sistem pengguna dapat menukarkan koin yang terdaftar di akun *Snack Video* dengan uang tunai.¹³⁰

Setiap orang mendapatkan jumlah koin yang berbeda-beda setiap harinya, karena jumlah koin yang diperoleh didistribusikan secara acak oleh server sistem dan tidak dapat disesuaikan secara manual.¹³¹

4) Masuk (*check in*) harian

Pada praktiknya, misi/tugas *check in* harian dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Aktivitas tugas masuk harian dilaksanakan untuk jangka waktu hingga 30 hari berturut-turut sejak tanggal *check in* pertama seperti pada gambar dibawah ini:

¹²⁹ Snack Video Official, "Teman yang...", tanggal 14 Agustus 2022

¹³⁰ Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 13 Agustus 2022

¹³¹ Snack Video Official, "Bantuan dan...", pada tanggal 19 Oktober 2022



Gambar. 4. Check in Harian pada Snack Video

- b) Pengguna yang *check in* dan berpartisipasi dalam misi/tugas ini dapat memperoleh koin sesuai tampilan besaran bonus seperti yang dijelaskan pada Gambar.4.
 - c) Pengguna yang tidak *check in* terus menerus urutan besaran koin yang didapatkan akan kembali seperti awal *check in* hari pertama.
 - d) Saat pengguna masuk pada hari ketiga dan ketujuh berturut-turut, berpotensi mendapatkan hadiah bonus tambahan. Semakin rutin pengguna *check in* maka akan semakin bertambah bonus yang akan diterima.
 - e) Apabila pengguna telah mencapai siklus terakhir (30 hari) dari *check in* harian, maka akan muncul siklus baru saat pengguna melanjutkan *check in*.¹³²
- 5) Mengikat kode undangan

Kode undangan adalah nomor identifikasi terpisah yang digunakan untuk mengikat akun saat mengundang teman. Kode undangan berisi kombinasi angka dan huruf. Pada aplikasi *Snack Video* kode referensi/undangan terdiri dari 9 angka acak yang didapatkan dan ditetapkan pada saat pengguna membuat akun.

¹³² Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 13 Agustus 2022

Kode ini bersifat tetap dan tidak bisa diubah-ubah, satu akun hanya bisa mengikat satu kode undangan dari orang yang mengundang. tetapi, kode undangan dapat digunakan untuk mengikat lebih banyak akun dan setiap perangkat seluler hanya dapat berhasil mengikat satu kode undangan.¹³³ Peraturan yang harus dipatuhi pada aktivasi ini adalah sebagai berikut

- a) Masa berlaku kode undangan dalam kurun waktu 72 jam sejak login pertama
- b) Pengundang tidak diperbolehkan untuk mengikat kode undangan mereka sendiri
- c) Kode undangan tidak boleh dibagikan dalam *Snack Video*, jika dibagikan kode undangan akan dianggap SPAM¹³⁴

Pengguna akan menerima hadiah uang tunai jika proses pengikatan berhasil. Berdasarkan ketentuan yang berlaku *Snack Video* menetapkan bahwa hanya pengguna baru dan pengguna yang di anggap “Tidak Aktif” yang memenuhi syarat untuk hadiah aktivasi mengikat kode undangan ini.

Snack video akan menganggap sebagai pengguna tidak aktif ketika:

- a) Pengguna baru sebagai pengguna yang telah memenuhi kriteria yang berlaku tidak mengakses/login di akun *Snack Video*-nya lebih dari 60 hari sebelum hari pertama partisipasi.
- b) Aplikasi *Snack Video* yang telah diunduh sebelumnya belum diakses di perangkat seluler selama lebih dari 60 hari sebelum hari pertama partisipasi.

¹³³ Snack Video Official, “Peraturan Kegiatan...”, pada tanggal 13 Agustus 2022

¹³⁴ *Ibid.*

- c) Pengguna tidak mengakses/*login* di akun *Snack Video*-nya lebih dari 60 hari.¹³⁵

2. Penarikan dan pencairan uang pada aplikasi *Snack Video*

Sebelum melakukan penarikan dan pencairan uang tunai pada aplikasi *Snack Video* pengguna perlu menukarkan hadiah kedalam bentuk mata uang rupiah secara otomatis yang dikonversikan selama rentang waktu 24 jam. Nilai tukar dipengaruhi oleh pendapatan operasional setiap hari. Platform menetapkan tingkat batas penarikan/penukaran hingga 1 kali dalam 24 jam dengan jumlah maksimum penarikan sebesar Rp. 50.000.¹³⁶

Nilai koin yang dikonversi sebesar 50 koin *Snack Video* setara Rp.

1. Jika pengguna memiliki 50.000 koin setara dengan Rp.1000 jika dikonversi kedalam bentuk rupiah. Platform aplikasi *Snack Video* menetapkan beberapa peraturan terkait penarikan/penukaran hadiah, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengguna dapat memilih untuk menarik/menukarkan uang tunai ke dompet pengguna atau memilih untuk menukarkan kupon. Uang tunai yang berhasil ditarik akan langsung ditransfer ke dompet.
- b. Perusahaan platform berhak mencegah pengguna menggunakan atau mengumpulkan uang tunai dan menarik/menukarkan hadiah dan membatalkan hadiah yang diperoleh pengguna.¹³⁷

Secara terperinci berikut dijelaskan langkah-langkah penukaran dan pencairan uang pada aplikasi *Snack Video* adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna memilih terlebih dahulu memilih nominal rupiah yang akan ditarik pada tampilan halaman dompet uang tunai penarikan atau penukaran.

¹³⁵ Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 19 Oktober 2022

¹³⁶ Snack Video Official, "Halaman Uang Tunai pada Dompet." Diakses melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 16 Agustus 2022

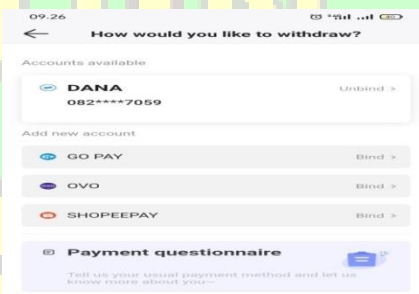
¹³⁷ Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 16 Agustus 2022



- b. Kemudian tekan tombol tarik saldo untuk mengkonfirmasi.¹³⁸

Gambar. 5. Halaman Dompet pada *Snack Video*

- c. Selanjutnya pengguna menentukan metode penarikan yang telah disediakan yakni melalui aplikasi digital seperti Dana, *GoPay*, *OVO* dan *Shopee pay*.¹³⁹



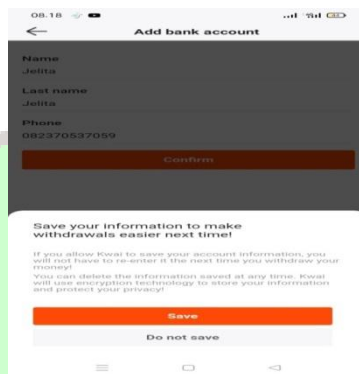
Gambar. 6. Metode penarikan pada *Snack Video*

- d. Untuk mencairkan uang melalui DANA pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi DANA pada *google playstore*. Setelah itu, pengguna mendaftarkan akun DANA agar aplikasi dapat digunakan. Selanjutnya pengguna memilih metode penarikan melalui akun DANA pada aplikasi *Snack Video* untuk melakukan

¹³⁸ Snack Video Official, "Halaman Uang...", pada tanggal 16 Agustus 2022

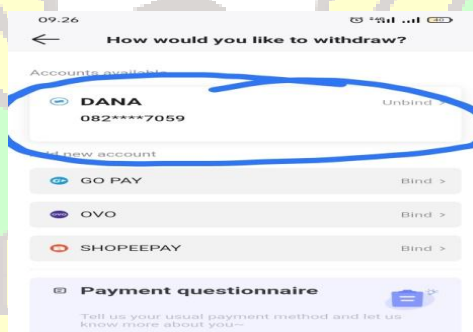
¹³⁹ Snack Video Official, "Halaman *How Would You Like to Withdraw*." Diakses melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 16 Agustus 2022

verifikasi akun DANA melalui nomor telepon yang sebelumnya telah didaftarkan pada aplikasi tersebut.¹⁴⁰



Gambar. 7. Verifikasi akun pada aplikasi DANA

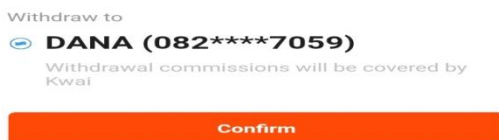
- e. Setelah itu secara otomatis sistem aplikasi *Snack Video* kembali ke halaman *withdraw*, pengguna secara langsung mengklik ikon atau tulisan DANA yang telah terverifikasi seperti dibawah ini.¹⁴¹



Gambar. 8. Pencairan koin Melalui aplikasi DANA

- f. Kemudian silakan klik tulisan “*Confirm*” untuk mengkonfirmasi kembali jumlah nominal yang ditukarkan.¹⁴²

Rp 8000.00
Amount



¹⁴⁰ Snack Video
<https://www.snackvideo.com>

¹⁴¹ Snack Video O

¹⁴² *Ibid.*

Diakses melalui

Gambar. 9. Konfirmasi Penarikan Melalui Aplikasi DANA

- g. Jumlah rupiah yang telah dikonfirmasi oleh pengguna secara langsung akan masuk ke dalam saldo akun DANA yang tertera pada menu beranda aplikasi DANA seperti pada gambar berikut:¹⁴³



Gambar. 10. Saldo Akun Dana Pada Menu Beranda

Melalui DANA pengguna dapat melakukan pemindahan saldo baik ke rekening tabungan bank maupun penukaran saldo dengan sejumlah pulsa sesuai dengan keinginan pengguna.

- h. Langkah pencairan melalui aplikasi DANA juga berlaku pada dompet digital lainnya yakni *GOPAY*, *OVO*, dan *SHOPEEPAY* dilakukan dengan tahapan-tahapan yang telah dijelaskan diatas.

C. Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video* Dalam Perspektif Akad *Ju'alāh*

Berdasarkan penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh* dapat dianalisa sebagai berikut:

Dalam Islam melaksanakan akad muamalah hukumnya adalah mubah selama rukun dan syaratnya tidak bertentangan dengan syariat Islam. Pengupahan yang diberikan oleh pihak platform aplikasi *Snack Video* yakni dengan disyaratkan untuk menyelesaikan misi-misi yang telah disediakan pada halaman tugas agar dapat memperoleh hadiah berupa koin yang kemudian dapat

¹⁴³ Dana Official, "Beranda pada Halaman Menu." Diakses melalui <https://www.dana.id>, pada tanggal 17 Agustus 2022

ditukar menjadi uang rupiah, serta pemberian bonus bagi kreator konten yang berkualitas tinggi. Maka dalam hal ini bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* termasuk akad *ju'alāh*.

Akad *ju'alāh* dalam hal ini diartikan sebagai sesuatu yang disiapkan untuk diberikan kepada seseorang yang berhasil melakukan perbuatan tertentu, seperti hadiah yang khusus diperuntukkan bagi orang-orang berprestasi, atau para pemenang dalam sebuah perlombaan yang diperbolehkan.¹⁴⁴

Ditinjau dari rukun dan syarat *ju'alāh* pada aplikasi *Snack Video* dapat berupa pihak pengembang platform aplikasi *Snack Video* sebagai *jā'il* (pemberi tugas dan hadiah) dan pengguna *Snack Video* sebagai *māj'ul* (penerima hadiah yang berhasil menyelesaikan tugas), ia berhak atas upah dari misi/tugas yang berhasil diselesaikan dan bonus kreator yang telah memenuhi ketentuan/persyaratan sebagai konten dengan kualitas tinggi.

Selanjutnya adalah upah (*ju'l*) pada aplikasi *Snack Video* disebut dengan istilah hadiah/bonus. Hadiah diberikan oleh pihak platform aplikasi dapat berupa koin atau hadiah tunai. Bagi konten kreator bonus diperoleh dari unggahan konten video yang memenuhi kriteria sebagai konten yang berkualitas tinggi yaitu konten asli hasil karya sendiri, memiliki tema yang menarik dan mengedukasi, memiliki kualitas tinggi dari segi kamera dan suara. Kreator yang memenuhi kriteria tersebut akan diberikan *reward*, jumlah bonus yang diberikan berbeda-beda yang dihitung berdasarkan kualitas, popularitas, dan penayangan. Popularitas konten adalah salah satu kriteria untuk mengukur *reward creator* yang diperoleh dengan mempertimbangkan jumlah penayangan, pengikut, jumlah *like* (disukai) dan komentar. Bonus kreator terhadap karya yang telah memenuhi kriteria berkualitas tinggi kreator akan diberitahukan melalui notifikasi langsung dari pusat kreator.

¹⁴⁴ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam 5...*, hlm. 432

Konsep upah dalam akad *ju'alāh* haruslah harta yang diketahui sebab dia adalah bayaran maka harus ada pengetahuan tentangnya seperti upah dalam akad sewa.¹⁴⁵ Jika upah itu tidak diketahui maka akadnya menjadi batal disebabkan imbalance yang belum jelas. Bonus konten kreator dalam hal ini tidak sesuai dengan syarat pada rukun akad *ju'alāh* karena *Snack Video* tidak menyebutkan berapa perolehan bonus yang diterima apabila berhasil menciptakan untuk satu konten yang berkualitas dengan begitu akad antara *jā'il* dan *māj'ul* dinyatakan batal menurut akad *ju'alāh*.

Bagi pengguna biasa (*user*) upah diperoleh dari hadiah pada setiap tugas yang berhasil diselesaikan pada aplikasi *Snack Video*. Hadiah yang diberikan dapat berupa koin dan hadiah tunai, dimana jumlah koin yang diperoleh setiap menjalankan tugas berbeda-beda sesuai dengan penawaran dari pihak platform aplikasi. Namun demikian, berbeda dengan bonus kreator hadiah *user* ditetapkan dan ditampilkan pada setiap tugas, meskipun jumlah hadiah berubah sesuai penawaran tetapi disebutkan secara jelas. Seperti misi/tugas *check in* pada hari pertama sebesar 2.000 koin hari ke-2 mendapat 3000 koin dan seterusnya, menonton video jumlah koin akan muncul pada setiap putaran video dengan jumlah yang berbeda-beda, begitupun dengan pengguna baru, mengundang pengguna baru dan mengikat kode undangan akan diberikan hadiah sesuai dengan penawaran (dapat dilihat pada Gambar.2).

Dengan demikian, *Snack Video* menyebutkan dengan jelas upah yang diperjanjikan dan upah yang diberikan bukan termasuk barang yang diharamkan. Koin *Snack Video* akan secara otomatis dikonversi kedalam bentuk jumlah rupiah dalam waktu 1x24 oleh sistem. Kemudian *user* dapat melakukan penukaran/pencairan langsung melalui halaman *withdraw* dalam aplikasi yang dapat ditarik menggunakan aplikasi DANA, GOPAY, OVO, dan SHOPEEPAY. Dengan keempat aplikasi dompet digital tersebut pihak pengguna dapat

¹⁴⁵ Abdul Aziz, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 335

memindahkan sejumlah uang yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video* kedalam rekening tabungan.

Tinjauan akad mengenai upah yang diterima pengguna aplikasi sejalan dengan syarat pada rukun akad *ju'alāh* yaitu jelas, telah ditentukan dan diketahui oleh *māj'ul* sebelum melaksanakan pekerjaan.¹⁴⁶ Upah pada akad *ju'alāh* juga harus suci, dapat diserahkan dan dapat dimiliki oleh orang yang melaksanakan tugas.¹⁴⁷ Kemudian upah yang diperjanjikan bukan termasuk barang haram seperti khamar atau barang yang ter-*ghāshāb* (diambil oleh orang lain tanpa hak). Pada aplikasi *Snack Video* koin yang diperoleh dapat dipindahkan dari akun pengguna dengan cara melakukan penukaran dan pencairan sebagaimana yang telah dijelaskan diatas. Dengan demikian, rukun dan syarat upah pada aplikasi *Snack Video* sah dan diperbolehkan menurut akad *ju'alāh* dan upah akan dianggap halal apabila aktivitas yang dikerjakan tidak dilarang oleh syara'.

Rukun selanjutnya adalah objek yang *diju'alāhkan* yaitu pekerjaan dalam aplikasi *Snack Video* pekerjaan disebut dengan tugas/misi. Pekerjaan dalam akad *ju'alāh* diharapkan hasilnya itu harus mengandung manfaat yang jelas dan boleh dimanfaatkan menurut hukum syara'.¹⁴⁸ Dapat diketahui dan dibolehkan oleh syara' serta tidak boleh dilakukan untuk sesuatu yang diharamkan manfaatnya. Ulama Syafi'iyah mensyaratkan adanya suatu kesulitan tertentu dalam objek pekerjaan pada akad *ju'alāh*. Jika tidak maka orang yang melakukannya tidak berhak mendapatkan apapun, karena sesuatu yang tidak memiliki kesulitan tertentu tidak bisa diberikan imbalan kepadanya.¹⁴⁹

Objek *ju'alāh* pada aplikasi *Snack Video* yang dijadikan cara memperoleh pendapatan dari aplikasi yaitu pertama sebagai konten kreator.

¹⁴⁶ Abdul Rahman, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 141

¹⁴⁷ Mardani, *Fiqh Ekonomi...*, hlm. 315

¹⁴⁸ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam...*, hlm. 269

¹⁴⁹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 437

Dilakukan dengan cara pengguna (kreator) membuat video hasil karya sendiri dengan tema dan ide menarik serta mengedukasi yang dibuat dengan berkualitas tinggi baik dari segi pengambilan gambar, suara, maupun editing yang kemudian diunggah dan dipublikasikan dalam komunitas pengguna aplikasi *Snack Video*. Konten yang dibagikan akan dipertontonkan oleh ribuan hingga jutaan ratus pengguna aplikasi. Pekerjaan semacam ini akan diperbolehkan menurut akad *ju'alāh* apabila konten yang ditampilkan mengandung masalahat sehingga penonton mendapat manfaat dari apa yang dipertontonkannya. Kemudian, untuk menciptakan suatu karya yang berkualitas tinggi, disukai oleh banyak orang, *follower* (pengikut) banyak, dan viewer dari konten yang diunggah banyak dipertontonkan sungguh bukan hal yang mudah. Maka dari itu diperlukan konsistensi, alat seperti kamera serta ide kreatif agar konten tersebut dapat menarik perhatian pengguna lain. Tentu pekerjaan semacam ini memiliki tingkat kesulitan.

Kedua, penghasilan sebagai pengguna biasa dilakukan dengan cara menyelesaikan misi/tugas yang tersedia pada halaman tugas. Umumnya terdapat lima aktivasi yang disediakan *developer* kepada pengguna aplikasi yaitu tugas pendaftaran pengguna baru, menonton video harian, masuk (*check in*) harian, undangan teman, dan mengikat kode undangan. Dalam menjalankan tugas-tugas tersebut juga dibutuhkan konsistensi terutama pada tugas *check in* harian dan menonton video. Kemudian tugas mengundang teman pada aplikasi juga termasuk sulit karena dibutuhkan usaha untuk mengajak, menawarkan, dan mempromosikan aplikasi *Snack Video* sebab tidak semua orang mau menginstal aplikasi baru.

Kemudian, pada akad *ju'alāh* diisyaratkan pekerjaan harus bermanfaat dan boleh dimanfaatkan, berdasarkan hasil penelitian penulis terhadap aplikasi *Snack Video* masih menjumpai konten-konten yang tidak sesuai dengan hukum syara' seperti wanita yang mengumbar aurat. Tentu hal ini tidak dibolehkan

dalam akad *ju'alāh* dan hukum syara' sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nur ayat/24: 31:¹⁵⁰

وَقُلْ لِّلْمُؤْمِنَاتِ يَعْضُرْنَ مِنْ أَبْصَارِهِنَّ وَيَحْفَظْنَ فُرُوجَهُنَّ وَلَا يُبْدِينَ زِينَتَهُنَّ إِلَّا مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَلْيَضْرِبْنَ بِخُمُرِهِنَّ عَلَىٰ عُلُوقِ أَعْيُنِهِنَّ

Artinya: “Dan katakanlah kepada para perempuan yang beriman, agar mereka menjaga pandangannya, dan memelihara kemaluannya, dan janganlah menampakkan perhiasannya (auratnya), kecuali yang (biasa) terlihat.”

Uang akan dianggap halal apabila aktivitas yang dikerjakan tidak dilarang oleh syara'. Merujuk pada firman Allah sebagaimana diatas dapat diambil kesimpulan bahwa menonton video yang memperlihatkan aurat saja tidak diperbolehkan, apalagi uang yang diperoleh dari tugas menonton video tentu haram karena menonton video banyak mendatangkan mudharat dibanding manfaat dengan mempertimbangkan natijah yaitu hasil pekerjaan harus bermanfaat.

Rukun terakhir adalah *Sighāt* (lafaz), lafaz dalam akad *ju'alāh* adalah dari pihak pemberi *ju'alāh* dalam hal ini pengembang aplikasi *Snack Video*. *Sighāt* pada aplikasi *Snack Video* berbentuk perjanjian tertulis yang berisi ketentuan mengenai syarat dan aturan dapat berupa identitas, persetujuan layanan, dan persetujuan dalam ikutserta baik pada *event* misi/tugas maupun bonus kreator. Maka hal ini sesuai dengan rukun *ju'alāh* bahwa *ijāb* hanya berasal dari pihak pemberi *ju'alāh*.

Bahwa tidak diisyaratkan dalam akad *ju'alāh* ucapan qabul (penerimaan) dari *māj'ul* (pelaksana) karena akad ini merupakan komitmen dari satu pihak.¹⁵¹ Pihak perusahaan aplikasi dalam hal ini mencantumkan ketentuan layanan dan kebijakannya sebagai pelaksana yang mencakup peraturan umum seperti pendaftaran dan penggunaan akun bagi pengguna, petunjuk perilaku pengguna

¹⁵⁰ QS. An-Nur (24): 24

¹⁵¹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 434

yang tidak wajar, pelaku komersial, tanggung jawab dan lainnya yang berhubungan dengan ketentuan layanan.

Dengan demikian, *sighāt* tidak mesti berupa ucapan tetapi dapat dilakukan baik secara lisan, tulisan, dan isyarat yang memberikan pengertian jelas mengenai keberadaan *ijāb* dan *qābul*. *Sighāt* dalam ketentuan akad *ju'alāh* tidak disebutkan dan dijelaskan penetapan waktu dalam perjanjian antara pemberi dengan yang diberi tugas sebab akad *ju'alāh* merupakan akad saling memberi. Penentuan waktu dapat menyebabkan hilangnya tujuan dari akad *ju'alāh* dan dianggap pekerjaan tersebut sia-sia, serta tidak mencapai hasil jika *māj'ul* tidak dapat menyelesaikannya tepat waktu.¹⁵²

Dalam aplikasi *Snack Video* kontrak perjanjian antara kedua belah pihak yaitu perusahaan dan pengguna yang terjadi pada saat melakukan pendaftaran akun berisi persetujuan pengguna terkait persyaratan dan ketentuan layanan aplikasi. Artinya selama pengguna masih menggunakan layanan aplikasi, berpartisipasi, tidak menangguhkan akun atau menonaktifkan akunnya maka selama itu perjanjian antara keduanya masih tetap berlaku.

Berdasarkan hasil pengkajian, penentuan waktu baru ada ketika *developer* aplikasi *Snack Video* mengadakan *event-event*. Pada umumnya *Snack Video* menyediakan lima tugas/misi utama, diluar kelima aktivasi ini *Snack Video* memberikan penawaran lain melalui *event-event* dengan menjanjikan bonus tambahan apabila pengguna mampu melaksanakannya selama batas waktu atau sebelum batas waktu berakhirnya *event* tersebut.

Setiap *event* diberikan waktu yang berbeda-beda dapat dilihat melalui *timer* yang dicantumkan pada halaman tugas yang secara otomatis sistem aplikasi *Snack Video* akan menghitung mundur. Selama hitungan waktu tersebut belum berakhir maka selama itulah pengguna masih memiliki kesempatan untuk

¹⁵² Abdul Aziz, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 338

mengikuti *event* dan mendapatkan lebih banyak bonus tambahan apabila berhasil mengerjakan sesuai ketentuan yang berlaku pada *event* tersebut.

Kaidah hukum Islam tidak membatasi segala bentuk muamalah dan memberikan peluang serta kebebasan bagi manusia untuk menciptakan inovasi terhadap berbagai bentuk muamalah yang dibutuhkan didalam kehidupan.

الأصل في المعاملة الإباحة إلا أن يدل دليل على تحريمها

“Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya.”¹⁵³

Maksud kaidah diatas bahwa dalam setiap muamalah dan transaksi pada dasarnya boleh, seperti jual beli, sewa menyewa, gadai, kerja sama (*mudharābāh* atau *musyarākāh*), perwakilan dan lain-lain, kecuali yang tegas-tegas diharamkan seperti mengakibatkan kemudharatan, tipuan, judi, dan riba.¹⁵⁴ Dengan demikian, segala bentuk muamalah itu diperbolehkan dengan ketentuan tidak ada dalil yang melarangnya serta tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip syariah.

Seperti halnya bentuk muamalah pada platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*. *Ju'alāh* merupakan akad yang diperbolehkan dan sah menurut hukum syara' selama rukun dan syarat yang melekat pada akadnya terpenuhi. Juhur ulama sepakat bahwa akad *ju'alāh* merupakan akad yang shahih dan diperbolehkan atas dasar firman Allah dalam surah Yusuf ayat 72 dan hadis yang diriwayatkan oleh Al-Bukhari yang menceritakan seorang pemimpin pada sebuah perkampungan tersengat serangga yang kemudian *diruqyāh* oleh seorang sahabat dengan imbalan sejumlah kambing. Hal inilah yang memperkuat kebolehan atas keberadaan akad *ju'alāh* dan landasan bagi para ulama mazhab.

Salah satu prinsip muamalah dalam suatu transaksi adalah adanya keridaan kedua belah pihak. Akad dianggap sah apabila didasarkan kepada

¹⁵³ Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 130

¹⁵⁴ *Ibid.*

keridhaan dan kerelaan diantara kedua belah pihak tanpa ada pemaksaan, penipuan dan ancaman yang menyebabkan hilangnya keridhaan. Kaidah fiqh muamalah:

الأصل في العقد رضی المتعاقدين و نتیجتہ ما التزمہ بالتعاقد

Hukum asal dalam transaksi adalah keridhaan kedua belah pihak yang berakad, hasilnya adalah berlaku sahnyanya yang diakadkan.¹⁵⁵

Transaksi barulah sah apabila didasarkan kepada keridhaan kedua belah pihak. Artinya tidak sah suatu akad apabila salah satu pihak dalam keadaan terpaksa atau dipaksa atau juga merasa tertipu, bisa terjadi pada waktu akad sudah saling meridhai, tetapi kemudian salah satu pihak merasa tertipu maka akad tersebut bisa batal. Contohnya seperti pembeli yang merasa tertipu karena dirugikan oleh penjual karena barangnya terdapat cacat.¹⁵⁶

Dalam hal ini perolehan uang pada platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh* pihak yang berakad telah menyatakan setuju atas syarat dan ketentuan dalam berpartisipasi pada aktivasi *Snack Video*. Pihak *jā'il* yaitu perusahaan platform aplikasi *Snack Video* menyertakan ketentuan-ketentuan berlaku sebelum berpartisipasi mulai dari peraturan pendaftaran akun, misi/tugas, bonus kreator, konten-konten yang dilarang untuk dipublikasikan, termasuk juga hadiah yang diberikan, hingga aturan penonaktifan/penangguhan akun.

Pihak *māj'ul* akan menyetujui semua persyaratan yang berlaku ketika melakukan pendaftaran, apabila *māj'ul* memutuskan untuk mengakhiri masa partisipasi maka *māj'ul* dapat meminta penonaktifan akun. Berdasarkan hasil penelitian penulis tidak menemukan adanya unsur keterpaksaan, tipuan dan ancaman dari pihak *jā'il*. *jā'il* dan *māj'ul* sama-sama menyatakan keridhaan dan kerelaannya melalui kontrak persetujuan antara dua belah pihak pada saat *māj'ul* melakukan pendaftaran akun pada aplikasi *Snack Video*.

¹⁵⁵ Djazuli, *Kaidah-Kaidah...*, hlm 130

¹⁵⁶ *Ibid.*

Ketentuan hukum akad *ju'alāh* dalam fatwa DSN MUI Tentang Akad *Ju'alāh* yaitu imbalan *ju'alāh* hanya berhak diterima oleh pihak *māj'ul* apabila hasil dari pekerjaan tersebut terpenuhi, pihak *jā'il* harus memenuhi imbalan yang diperjanjikannya jika pihak *māj'ul* menyelesaikan (memenuhi) prestasi (hasil pekerjaan/natijah) yang ditawarkan.¹⁵⁷ Imbalan yang diberikan *jā'il* kepada *māj'ul* jelas, diketahui, dapat dipindah tangankan dan disebutkan jumlahnya. Namun hal ini tidak berlaku bagi *māj'ul* sebagai konten kreator karena bonus kreator yang diperjanjikan tidak diketahui jumlahnya. Besaran bonus yang akan diterima dan diketahui oleh kreator ketika karya yang dipublikasikan masuk dalam kriteria konten berkualitas tinggi. Hal ini diberitahukan melalui pesan notifikasi langsung pusat kreator

Mengunduh, menginstal aplikasi *Snack Video* dan mengerjakan tugas-tugas yang ditawarkan oleh aplikasi dengan imbalan koin yang dapat ditukarkan kedalam bentuk uang rupiah bukan la sesuatu yang diharamkan. Dalam hal ini termasuk kedalam salah satu akad yaitu akad *ju'alāh*. Namun aktivitas-aktivitas yang ada didalamnya perlu diperhatikan dan dihindari agar imbalan yang didapatkan tidak hanya membawa maslahat tetapi juga keuntungan bagi penggunanya dan bukan sesuatu yang diharamkan.

Mengajak teman untuk menginstal aplikasi sama seperti mengajak untuk melihat, mengerjakan dan mengarahkan teman untuk menjalankan tugas-tugas yang disediakan atau bagi konten kreator mengajak untuk membuat konten-konten video. Apabila teman yang diundang dan diajak mengambil kebaikan dan menghindari keburukan maka baginya pahala seperti orang yang mengamalkannya. Namun sebaliknya apabila aktivitas mengundang teman menjerumuskan kepada keburukan dan kerugian maka orang yang mengarahkannya akan mendapatkan dosa dari orang yang mengamalkannya.

¹⁵⁷ Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, *Fatwa DSN-MUI No: 62/DSNM UI/VII/2007 Tentang Akad Ju'alah*. Diakses melalui situs <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/9/>, tanggal 26 Oktober 2022

Jadi berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* diperbolehkan selama akad yang melekat pada aplikasi *Snack Video* sesuai dengan rukun dan syarat akad *ju'alāh*. Mengunduh dan menginstal aplikasi *Snack Video* untuk memperoleh uang bukanlah sesuatu yang diharamkan, tetapi aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan uang tersebut perlu diperhatikan agar upah yang diperoleh merupakan upah yang halal.



BAB EMPAT PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa:

1. Pada umumnya terdapat dua cara memperoleh pendapatan pada praktik bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* yaitu pertama, penghasilan sebagai konten kreator melalui program *reward creator* sebagai bentuk apresiasi dari *developer* atas pencapaian dan kontribusi kreator. Kedua, penghasilan sebagai pengguna biasa, *developer* memberikan imbalan bagi pengguna yang berhasil menyelesaikan misi/tugas yang telah disediakan pada halaman tugas *Snack Video*. Umumnya aplikasi menyediakan lima aktivasi (tugas) diantaranya: pendaftaran pengguna baru, undangan teman, menonton harian, masuk (*check in*) harian, dan mengikat kode undangan.
2. Bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* diperbolehkan selama akad yang melekat pada aplikasi *Snack Video* sesuai dengan rukun dan syarat akad *ju'alāh*. Mengunduh dan menginstal aplikasi *Snack Video* untuk memperoleh uang bukanlah sesuatu yang diharamkan, tetapi aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan uang tersebut perlu diperhatikan agar upah yang diperoleh merupakan upah yang halal. ﷻ

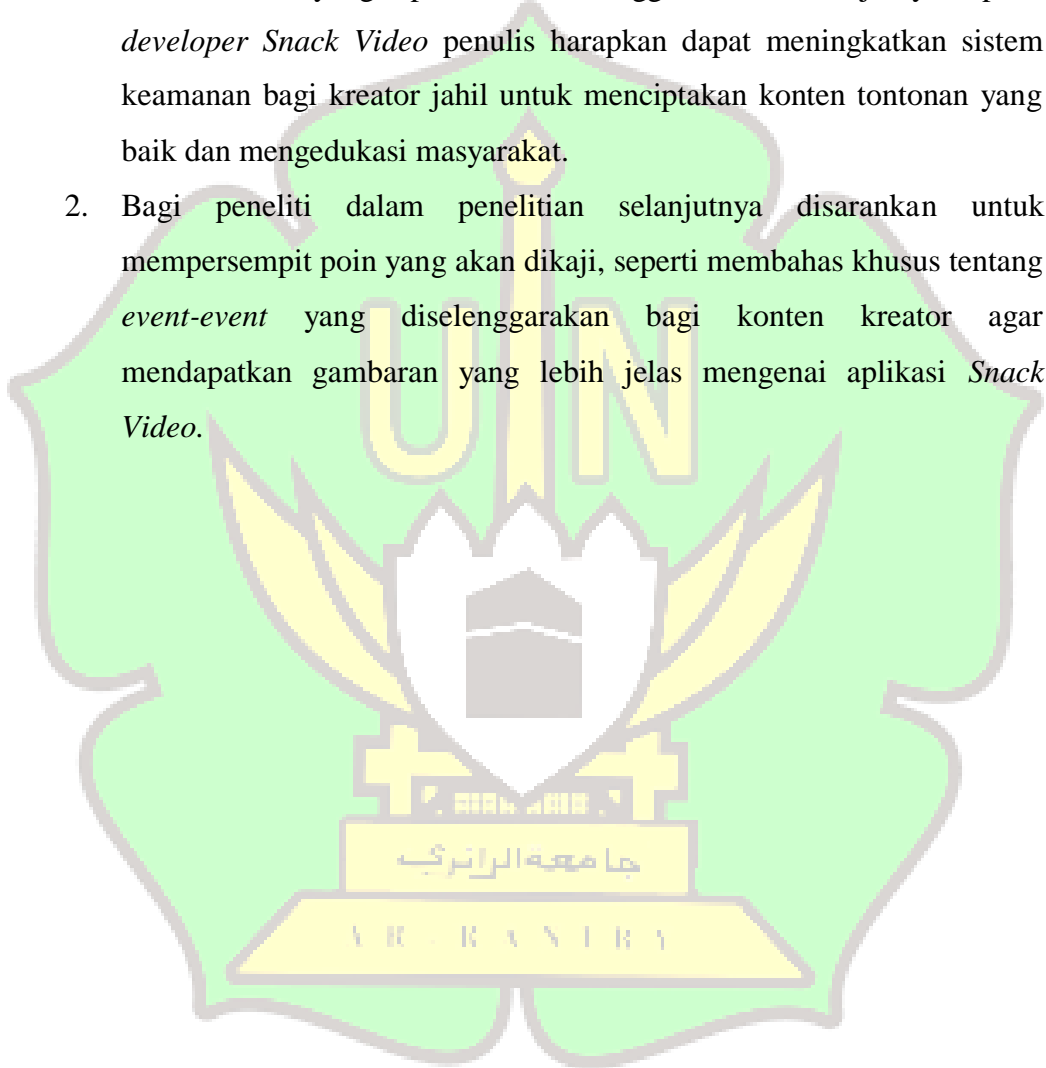
B. Saran

Berikut beberapa saran dari penulis untuk masyarakat khususnya kepada pengguna, *developer* aplikasi dan peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Sebagai masyarakat penggunaan teknologi dituntut untuk bijak dalam memanfaatkan media sosial yang ada terutama penggunaan platform-platform penghasil uang yang banyak beredar di platform media sosial.

Senantiasa diharapkan untuk mengetahui manfaat dan keuntungan apa yang akan diperoleh jika digunakan. Sebagai pengguna bijak masyarakat harus dapat memilih dan memilah mana yang dapat membawa masalah maka gunakanlah tetapi sebaliknya jika kemudharatan yang diperoleh maka tinggalkanlah. Selanjutnya kepada *developer Snack Video* penulis harapan dapat meningkatkan sistem keamanan bagi kreator jahil untuk menciptakan konten tontonan yang baik dan mengedukasi masyarakat.

2. Bagi peneliti dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk mempersempit poin yang akan dikaji, seperti membahas khusus tentang *event-event* yang diselenggarakan bagi konten kreator agar mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai aplikasi *Snack Video*.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi Dalam Islam*, cet. 2. Jakarta: Amzah, 2014
- Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, & Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, cet. 1. Jakarta: Kencana, 2010.
- Abu Azam Al Hadi, *Fikih Muamalah Kontemporer*, cet. 2. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Ahmad Hasan, *Mata Uang Islami*, ed. 1. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997.
- Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, cet. 4. Jakarta: Amzah, 2017
- Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer (Teori dan Praktek)*. Malang: Maliki Malang Press
- Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan dan Bisnis Kontemporer*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Bachtiar, *Metode Penelitian Hukum*. Tangerang: Unpam Press, 2018
- Deden Komar Priatna dan Nandan Limakrisna, *Intellectual Capital Management: Building Your Employee Passion and Happiness*. Yogyakarta: Deepublish, 2021
- Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019
- Helmi Karim, *Fiqh Muamalah*, cet. 2. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997
- I Made Wirartha, *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- Imam Az-Zabidi, *Mukhtashar Shahih Bukhari*, alih bahasa Azzam Kuwais, Ibnu Abdil Bar. Jakarta, Ummul Qura, 2016
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V Kemendikbud. Diakses melalui aplikasi KBBI V.
- Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia: Strategi dan Sektor Potensial*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan SDM KemenKominfo, 2019
- Kustoro Budiarta, Sugianta Ginting & Janner Simarmata, *Ekonomi dan Bisnis Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020

- Lathifah Edib, *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital*. Yogyakarta: Diva Press, 2021.
- Mahkamah Agung Republik Indonesia, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Tahun 2011*, Edisi Revisi.
- Mahmud Yunus, *Kamus Arab Indonesia*. Jakarta: Mahmud Yunus Wa Dzurriyah, 2010
- M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, ed. 1, cet. 2. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, cet. 2. Jakarta: Kencana, 2013
- Mardani, *Hukum Bisnis Syariah*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*. NTB: Mataram University Press, 2020
- Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media, 2020.
- Mustafa Dieb Al-Bigha, *Fiqh Sunnah Imam Syafi'i*, alih bahasa Rizki Fauzan, cet. 3. Sukmajaya: Fathan Media Prima, 2018
- Nurul Irfan, *Korupsi Dalam Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Amzah, 2011.
- Palmira Permata Bachtiar dkk, *Ekonomi Digital Untuk Siapa? Menuju Ekonomi Digital Yang Inklusif Di Indonesia*. Jakarta: Smeru Research Institute, 2020
- Ronal Watrianthos dkk, *Kewirausahaan Digital*. Jawa Barat: PRCI, 2022
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015
- Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah 5*, alih bahasa Mujahidin Muhayan, cet. 5. Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2013. جامعہ البرزنجی
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sri Mulyono, *Etika Bisnis Islam*. Lombok: Alliv Renteng Mandiri, 2021
- Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Perss, 2006.
- Wahbah Zuhaili, *Fiqh Imam Syafi'i 2*, alih bahasa Muhammad Afif dan Abdul Hafiz, cet. 2. Jakarta: Almahira, 2012.
- Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu jilid 4*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. Jakarta: Gema Insani, 2011.

- Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu jilid 5*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. Jakarta: Gema Insani, 2011
- Yusuf Al-Qaradhawi, *7 Kaidah Utama Fikih Muamalat*, cet. 1. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2014.
- Ahbaabul Musthofa Channel, “Aplikasi Penghasil Uang – Habib Hasan Bin Ismail Al Muhdor.” Diakses melalui situs <https://youtube/kLsCBPgA9do> [Youtube].
- Ajakteman.com, “Apa Itu Reward Creator Snack Video?” Diakses melalui situs <https://www.ajakteman.com/2021/05/apa-itu-rewards-kreator-snackvideo.html?m=1> [Situs Informasi Aplikasi, Gadget dan Internet].
- Anjar Setiarma, “*Pandangan Hukum Islam Terhadap LegalGo Sebagai Platform Legal Technology Startup Dalam Mekanisme Pemberian Jasa Hukum Di Indonesia*” [Skripsi], IAIN Purwokerto, 2020. [Http://repository.iainpurwokerto.ac.id/8102/](http://repository.iainpurwokerto.ac.id/8102/).
- Bambang Dwi Atmoko, “Maksimalkan Snack Video dengan 7 Fitur yang Belum Banyak Diketahui Ini.” Diakses melalui situs <https://gizmologi.id/aplikasi/fitur-snackvideo/> [Gizmologi.Id] 16 Januari 2022
- Chiftiah, Mariatul. “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Periklanan Online Bayar Per Klik (Pay Per Click)*” [Skripsi], IAIN Ponorogo, 2020. [Http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8978](http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8978).
- Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, *Fatwa DSN-MUI No: 62/DSN MUI/VII/2007 Tentang Akad Ju’alah*. Diakses melalui situs <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/9/>
- Fathudin dan Muhammad Mukromin, “Advertising Business Pada Google Adsense di Youtube Perspektif Ekonomi Syariah,” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*. Vol. 7 No3 (2021). Diakses melalui <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie>
- Hasan Abdurrahman dan Asep Ririh Riswaya, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit pada Bank Yudha Bhakti,” *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8 No2 (2014) Diakses melalui <https://jurnal.stmik-mi.ac.id>.
- Kompas.com, “OJK Sebut Snack Video Sudah Mendapat Izin dan Legal di Indonesia”. Diakses melalui situs: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/27/103000065/ojk-sebut-snack-video-sudah-mendapat-izin-dan-legal-di-indonesia-> [Kompas] 27 Maret 2021.
- Kuaishou, “Leadership.” Diakses melalui situs <https://www.kuaishou.com/en> [Kuaishou]

- Menteri Komunikasi Dan Informatika, *Surat Edaran Nomor 5 Tahun 2016* dalam https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/558/t/.
- Muhamad Danuri, “Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital,” *Jurnal Ilmiah Infokam*, Vol. 15, No2 (2019). Diakses melalui <https://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/178/155>,
- Muhammad Siddiq, dkk, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry*, Edisi Revisi. Banda Aceh: Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry, 2019.
- Muhammad Syamsudin, “Aplikasi Snack Video dan Skema Bisnisnya: Termasuk Money Game?” Diakses melalui situs <https://islam.nu.ir.id/post/read/126943/aplikasi-snack-video-dan-skema-bisnisnya-termasuk-money-game> [NU Online] 27 Februari 2021
- Muhammad Syamsudin, “Halalkah Penghasilan dari TikTok dan Snack Video?” Diakses melalui situs <https://el-samsi.com/halalkah-penghasilan-dari-tiktok-dan-snack-video/amp/> [El-Samsi] 02 Juni 2021
- Oni Sahroni, “Bagaimana Adab Nonton Snack Video?” Diakses melalui situs <https://m.republika.co.id/amp/qsv4s21125000> [Republika.id] 10 Mei 2021.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009
- Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, & Umi Hani, “Analisis Akad Dan Asas-Asas Muamalah Pada Aplikasi Snack Video,” *Jurnal Transformatif (Islamic Studies)*, Vol. 5 No2 (2021). Diakses melalui <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF/article>.
- Rendy Adriani Sadikin, “Snack Video Apk, Aplikasi Berbagi Video dan Penghasil Uang.” Diakses melalui situs <https://www.suara.com/tekno/2021/05/25/132032/snack-video-apk-aplikasi-berbagi-video-dan-penghasil-uang> [Suara.com] 25 Mei 2021
- Rifqiyani Nur Fadhillah, “Bisnis Digital: Studi Kasus Penggunaan Vtube, Jempol Preneur, dan Goins di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Emik*. Vol. 4 No1 (2021). Diakses melalui <http://ejournals.umma.ac.id/index.php/emik/article/view/866>
- Rizky Zulham, “Apa Itu Money Game? Alasan Pemerintah Blokir Aplikasi Penghasil Uang Tiktok, Snack Video dan Vtube.” Diakses melalui situs <https://pontianak.Tribunnews.com/2021/03/04/apa-itu-money-game-alasan-pemerintah-blokir-aplikasi-penghasil-uang-tiktok-snack-video-dan-vtube?page=all> [TribunPontianak.co.id] 4 Maret 2021

Syahputra Rizandi, *“Bisnis Aplikasi Buzzbreak di Tengah Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam”* [Skripsi], IAIN Bengkulu , 2021.
[Http://repository.iainbengkulu.ac.id/5584/](http://repository.iainbengkulu.ac.id/5584/).

Wikipedia, *Ensiklopedia Bebas*. Diakses melalui <https://id.m.wikipedia.org/wiki/>

www.dpr.go.id, *Undang-Undang Dasar Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik* Diakses melalui situs <https://www.dpr.go.id/doksetjen/dokumen/-regulasi-uu.-no.-11-tahun-2008-tentang-informasi-dan-transaksi-elektronik-1552380483.pdf>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama/NIM : Jelita

Tempat/Tgl. Lahir : Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, Aceh/10 Juli 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswa

Agama : Islam

Kebangsaan/suku : Indonesia/Aceh

Status : Belum Menikah

Alamat : Jln. Tgk. Diujung, Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Simeulue, Aceh, Indonesia

Orang tua

Nama Ayah : Arsiman

Nama Ibu : Pipi Ansari

Alamat : Jln. Tgk. Diujung, Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Simeulue, Aceh, Indonesia

Pendidikan

SD/MI : SD Negeri 18 Simeulue Timur

SMP/MTs : Mts Negeri Sinabang

SMA/MA : SMA Negeri 1 Banda Aceh

PT : UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 14 November 2022

Penulis

Jelita

Lampiran 1 SK Penetapan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
 Jl. SyekhAbdurRaufKopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651-7557442 Email : fsb@ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
 UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor: 5856/Un.08/FSH/PP.00.9/12/2021

T E N T A N G

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan KKU Skripsi pada Fakultas Syari'ah dan Hukum, maka dipandang perlu menunjukkan pembimbing KKU Skripsi tersebut;
 b. Bahwa yang namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing KKU Skripsi.

Mengingat : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 04 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri;
 7. Keputusan Menteri Agama 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS Adilungkungan Departemen Agama RI;
 8. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2015 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pemberi Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Kepada Para Dekan dan Direktur Program Pasca Sarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

P e r t a m a : Menunjuk Saudara (i) :
 a. Mahdalena Harun, S.Ag., MHI
 b. Riza Afrian Mustaqim, M.H

Sebagai Pembimbing I
 Sebagai Pembimbing II

untuk membimbing KKU Skripsi Mahasiswa (i) :

N a m a : Jelita
N I M : 180102071
Prodi : HES
J u d u l : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi Snack Video

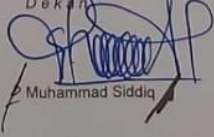
K e d u a : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

K e t i g a : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2021;

K e e m p a t : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Kutipan Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 13 Desember 2021
 D e k a n


 Muhammad Siddiq

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Ketua Prodi HES;
3. Mahasiswa yang bersangkutan;
4. Arsip.