

**PEMANFAATAN PENGHASILAN DARI APLIKASI *SNACK  
VIDIO* MENURUT FATWA DSN-MUI No 116 /DSN -MUI  
/IX/2017 TENTANG UANG ELEKTRONIK SYARIAH DAN  
FIQIH MUAMALAH  
(STUDI PENELITIAN DI KECAMATAN LANGSA LAMA)**

Oleh :

**ADE RIZKI PRATAMA**  
NIM. 2012019056



**JURUSAN/PRODI: HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
2024 M / 1445 H**

**PEMANFAATAN PENGHASILAN DARI APLIKASI *SNACK  
VIDIO* MENURUT FATWA DSN-MUI No 116 /DSN -MUI  
/IX/2017 TENTANG UANG ELEKTRONIK SYARIAH DAN  
FIQIH MUAMALAH  
(STUDI PENELITIAN DI KECAMATAN LANGSA LAMA)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Syariah Pada  
Jurusan/Prodi: Hukum Ekonomi Syariah  
Fakultas Syariah  
IAIN LANGSA

Oleh

**ADE RIZKI PRATAMA**  
NIM. 2012019056



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
2024 M / 1445 H**

SKRIPSI

**PEMANFAATAN PENGHASILAN DARI APLIKASI *SNACK*  
*VIDIO* MENURUT FATWA DSN-MUI No 116 /DSN -MUI  
/IX/2017 TENTANG UANG ELEKTRONIK SYARIAH DAN  
FIQIH MUAMALAH  
(STUDI PENELITIAN DI KOTA LANGSA)**

Diajukan Kepada Fakultas Syariah Institut Agama Islam  
Negeri (IAIN) Langsa Sebagai Salah Satu Syarat Studi  
Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)

Oleh :

**ADE RIZKI PRATAMA**  
NIM. 2012019056

Fakultas Syariah

Jurusan/Prodi Hukum Ekonomi Syariah

Menyetujui

Pembimbing I



Muhajir., S.Ag, L.L.M  
NIP.19750315 199903 1 005

Pembimbing II



Nanda Herizal Putra, S.IP., M.A.P  
NIP. 19871129 202012 1 005

## PENGESAHAN SKRIPSI

Berjudul “Pemanfaatan Penghasilan Dari Aplikasi *Snack Vidio* Menurut Fatwa DSN-MUI No 116 /DSN -MUI /IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah Dan Fiqih Muamalah (Studi Penelitian Di Kecamatan **Langsa Lama**)” telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Jurusan/Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syari’ah IAIN Langsa pada tanggal 2 Agustus 2024.

Skripsi ini telah diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu S-1 dalam Ilmu Syari’ah pada fakultas Syari’ah Jurusan/Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) pada Program Studi Perbankan Syariah.

Langsa, 18 Oktober 2024

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Jurusan/Prodi Hukum Ekonomi Syari’ah  
(Muamalah) IAIN Langsa

Penguji I/Ketua

Muhajir., S.Ag, L.L.M  
NIP.19750315 199903 1 005

Penguji II/Sekretaris

Nanda Herizal Putra, S.IP., M.A.P  
NIP.19871129 202012 1 005

Anggota-Anggota :

Penguji III

Muhammad Rusdi bin Muhammadiyah, Lc, MA  
NIP : 19850401201801002

Penguji IV

Laila Mufida, Lc, MA  
NIP: 198112272023212005

Mengetahui  
Dekan Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri  
Langsa

Dr. Yaser Amri, M.A.  
NIP. 197608232009011007

## SURAT PERYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan di bawah in:

Nama : Ade Rizki Pratama  
NIM : 2012019056  
Tempat/Tanggal lahir : Langsa, 03 April 2001  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Desa Pondok Keumuning Kecamatan Langsa  
Lama Kota Langsa

Menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Penghasilan Dari Aplikasi *Snack Vidio* Menurut Fatwa DSN-MUI No 116 /DSN -MUI /IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah Dan Fiqih Muamalah (Studi Penelitian Di Kecamatan Langsa Lama)”** benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebut sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan didalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dipergunakan seperlunya.

Langsa, Januari 2023



**Ade Rizki Pratama**

## ABSTRAK

Aplikasi *Snack vidio* cukup menarik, selain pengguna dapat menonton *vidio* maka para pengguna bakal diberikan uang digital, dan selama ini transaksi tetap aman dilakukan, pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *Snack vidio* untuk menghasilkan uang virtual yaitu dengan melakukan like, follow, mengundang teman serta menonton *vidio*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praktik transaksi penggunaan aplikasi *snack vidio* di Kota Langsa dan untuk ntuk mengetahui penghasilan yang diperoleh pada aplikasi *snack vidio* berbayar uang virtual menurut fatwa DSN-MUI No: 116/DSN-MUI/ IX/2017 dan fiqh muamalah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan yuridis empiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik penggunaan dari aplikasi *Snack Vidio* diawali dari undangan para pengguna aplikasi *snack Vidio* di tuntut untuk menjalankan tugas atau misi setiap harinya agar mendapatkan koin yang bisa ditukar dengan uang, misi tersebut meliputi menonton *vidio* setiap harinya minimal 30 menit, membuat konten, dan membagikan link. Penghasilan dari aplikasi *snack vidio* jika di tinjau dari fatwa DSN MUI No: 116/DSNMUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah dapat dikatakan tidak sah karena hanya memenuhi 3 kriteria atau indikator dari *e-money* sesuai prinsip syariah sedangkan 2 lainnya tidak terpenuhi. Berdasarkan tinjauan fiwig muamalah dari sisi pengguna aplikasi menggunakan akad *ju'alah*, karena hanya memiliki tugas atau misi seperti *login* harian, nonton *vidio*, mengundang teman dan bonus *viwers*. Untuk akad yang kedua adalah akad *ijarah* yang diperuntukkan bagi para *conten creator* yang dituntut untuk membuat *conten vidio* setiap harinya kemudian *Snack vidio* membayar *creator* pada transaksi upah mengupah atas suatu jasa tertentu melalui imbalan suatu jasa pekerjaan yaitu *upload vidio*.

Kata Kunci : Fiqih Muamalah, Fatwa DSN-MUI No 116 /DSN-MUI /IX/2017, *Snack Vidio*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puja puji bagi Ilahi Zat Yang Maha Sempurna muara segala kerinduan dari pencinta yang haus akan kekekalan kasih sayang-Nya, berkat rahmat dan kasih sayang-Nya maka peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul, ” **Pemanfaatan Penghasilan Dari Aplikasi *Snack Vidio* Menurut Fatwa DSN-MUI No 116 /DSN -MUI /IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah Dan Fiqih Muamalah (Studi Penelitian Di Kecamatan Langsa Lama)**” dengan baik. Shalawat beriringkan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW. yang telah membawa umat manusia menuju kearah jalan kesempurnaan.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat mendapatkan Gelar Sarjana pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah IAIN Langsa, serta selesai berkat bantuan dan bimbingan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Pada kesempatan baik ini, perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA., selaku Rektor IAIN Langsa dan juga selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dalam penulisan tesis ini
2. Dekan fakultas Syariah, Bapak Dr. Yaser Amri, MA. beserta seluruh staf dan jajarannya yang telah memberikan semangat dan dorongan kepada mahasiswa syariah agar menyelesaikan studi tepat waktu

3. Bapak Muhajir., S.Ag, L.L.M selaku pembimbing I yang dengan sabar memberikan pengarahan, saran, dan bimbingan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Nanda Herizal Putra, M.A selaku pembimbing II yang dengan sabar memberikan pengarahan, saran, dan bimbingan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan
5. Ketua prodi fakultas Syariah IAIN Langsa Ibu Anizar,MA beserta seluruh staf dan jajarannya
6. Para dosen di Fakultas Syariah yang telah bersedia mendidikan dan memberikan ilmunya kepada penulis selama duduk di bangku perkuliahan.
7. Semua teman-teman yang sama-sama lagi menyusun skripsi di Prodi Hukum Ekonomi Syariah. Terima kasih, peneliti ucapkan untuk kalian yang telah setia berjuang bersama-sama mencari ilmu di Fakultas tercinta kita.

Akhir kata, kepada Allah SWT, kita berserah diri. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Wassalam.

Langsa, Januari 2023

Penulis

**Ade Rizki Pratama**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penjelasan Istilah .....	8
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Teori .....	14
1. Aplikasi Snack Vidio .....	14
2. Konsep Uang Elektronik .....	15
3. Fiqih Muamalah .....	19
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Pendekatan Penelitian.....	35

C.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	37
D.	Subjek dan Objek Penelitian .....	37
E.	Sumber Data Penelitian .....	38
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	39
G.	Teknik Analisa Data .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	43
B.	Praktik Transaksi Penggunaan Aplikasi <i>Snack Vidio</i> di Kota Langsa .....	46
C.	Penghasilan yang Diperoleh pada Aplikasi <i>Snack Vidio</i> Berbayar Uang Virtual Menurut Fatwa DSN-MUI No: 116/DSN- MUI/ IX/2017 dan FiqhMuamalah .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan .....	67
B.	Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>68</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu .....	35
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	37

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Data jumlah Pengguna Internet Indonesia 2014-2023 .....	1
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	33

## DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Alur Pendaftaran Snack Vidio.....	4
---	---

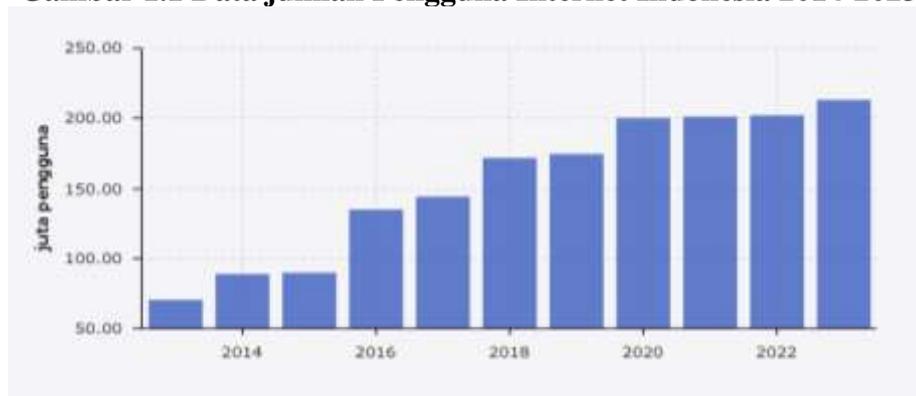
# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejak kemunculan internet para pengguna bertambah dari waktu ke waktu, bertambahnya jumlah pengguna internet telah merambah dalam berbagai sektor, salah satunya sektor ekonomi dan bisnis.<sup>1</sup> Penggunaan internet sebagai sarana bisnis sangat berkembang cepat di era informasi, hal ini terlihat dengan maraknya kemunculan berbagai bisnis online yang menawarkan aneka produk dan jasa yang tak terbatas baik untuk memenuhi segala kebutuhan seseorang, selain bisnis online saat ini juga muncul beragam model aplikasi penghasil uang melalui platform media internet yang secara mudah diakses oleh seluruh masyarakat, hal ini dapat di buktikan berdasarkan data Jumlah pengguna Internet di Indonesia tahun 2022

**Gambar 1.1 Data jumlah Pengguna Internet Indonesia 2014-2023**



Sumber : Databox, 2023<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ahmad Dahlan, Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Perkembangan, *Jurnal Teknologi Komunikasi Dan Informasi*, Vol, 1, No. 3, 2018, h. 13.

<sup>2</sup> <https://databoks.katadata.co.id/> diakses pada tanggal 14 Januari 2024.

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 213 juta orang per Januari 2023. Jumlah ini setara 77% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 276,4 juta orang pada awal tahun 2023. Secara tren, jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat tiap tahunnya. Jumlah pengguna internet di dalam negeri tercatat bertambah 142,5 juta dari Januari 2013 yang hanya sebanyak 70,5 juta orang. Jumlah ini masih akan berkembang seiring dengan perkembangan infrastruktur dan teknologi.

Fenomena yang terjadi saat ini dengan kemajuan teknologi informasi dan internet yang sangat pesat mendorong setiap orang dapat menambah penghasilan melalui aplikasi hanya dengan melakukan aktivitas seperti membaca berita, menonton iklan, atau *vidio* 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 Vidio*.<sup>3</sup>

Aplikasi *Snack Vidio* yang diluncurkan pada tahun 2011 berasal dari China, aplikasi *Snack Vidio* telah digunakan banyak masyarakat Indonesia secara umum dan Kota Langsa secara khusus pada penelitian ini, tujuan masyarakat menggunakan aplikasi *Snack vidio* untuk mendulang uang virtual dalam waktu senggang, dengan cara mengikuti prosedural dan ketentuan yang telah dibuat oleh pihak manajemen dari aplikasi *Snack Vidio* ini sendiri.<sup>4</sup>

Aplikasi *Snack Vidio* cukup menarik, selain pengguna dapat menonton *vidio* maka para pengguna bakal diberikan uang digital, dan selama ini transaksi tetap aman dilakukan, pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *Snack Vidio* untuk menghasilkan uang virtual yaitu dengan melakukan like, follow, mengundang

---

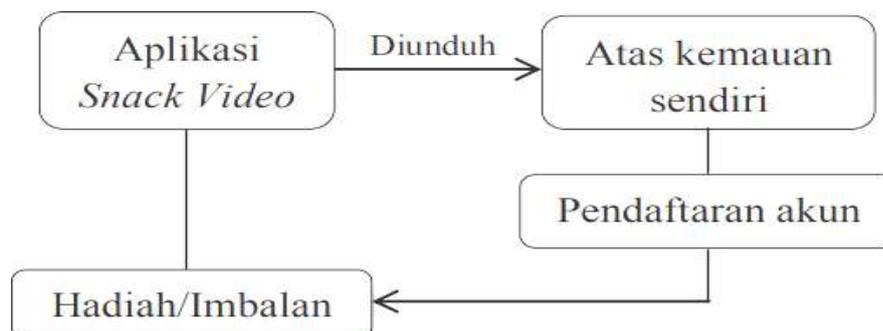
<sup>3</sup> Bambang Dwi Atmoko, "Apa itu *Snack Vidio*? Aplikasi *Vidio* Pendek Viral Pesaing TikTok No 1," 8 Juli 2020, <https://gizmologi.id/aplikasi/mengenal-Snack-vidio/>, diakses 28 September 2023.

<sup>4</sup> *Ibid.*

teman serta menonton *vidio*, selain itu *Snack Vidio* 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 creator.

Pengguna yang telah memenuhi persyaratan sebagaimana diatas dapat mengakses halaman interaktif *Snack Vidio* dan mengikuti intruksi yang dijelaskan di halaman tugas untuk berpartisipasi dalam aktivasi. *Snack Vidio* menyediakan lima aktivitas (tugas) utama bagi pengguna yang dapat menghasilkan beberapa hadiah atau keuntungan sesuai dengan peraturan. Praktik misi/tugas pendaftaran pengguna baru memiliki skema sebagai berikut:

**Skema 1.1 Alur Pendaftaran *Snack vidio***



Penjelasan:

*Pengguna baru memperoleh koin sebagai bentuk imbalan setelah pengguna mengunduh Snack Vidio 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 Vidio yang tidak akan dianggap sebagai pengguna baru).<sup>5</sup>*

Akan tetapi yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu beberapa pendapat muncul mengenai keabsahan dan kebolehan aplikasi tersebut, salah

<sup>5</sup> Distri Magnasari. Aplikasi *Snack vidio* Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kota Bengkulu). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu. 2023, h 3.

satunya adalah Lembaga Studi Akad Muamalah Syariah Indonesia dan pendapat ulama kontemporer yakni, Muhammad Syamsudin menyatakan bahwa terdapat illat yang menyebabkan aplikasi *Snack Vidio* diharamkan yaitu uang yang diberikan oleh perusahaan platform kepada konsumen pada awal mengajak, mengundang hingga menginstal adalah bagian dari tindakan risywah dan *maysir*.<sup>6</sup>

Sedangkan perspektif Fatwa DSN Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah memandang *Snack Vidio* dari segi pengguna yang menonton dipastikan *content* yang ditampilkan tidak berdampak pada akhlak dan adab dan di bolehkan/tidak diharamkan.<sup>7</sup>

Menurut pendapat ulama yaitu As-Syirbashi berpendapat bahwa *Lottere* (undian) adalah salah satu bentuk praktik perjudian yang dilarang dalam agama Islam dan keuntungan yang diperoleh darinya juga haram. Penekanan diharamkannya adalah terletak pada adanya unsur memakan harta orang lain secara bathil.<sup>8</sup>

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi peneliti pada aplikasi *Snack vidio* bahwa *content-content* yang ada di aplikasi tersebut bisa berdampak buruk terhadap akhlak dan adab dari penontonya. Dimana pada aplikasi tersebut mayoritas *content* yang dapat ditonton itu wanita-wanita yang berpakaian tidak sesuai dengan syariah, *content* laki-laki dan wanita yang berduaan dan ada juga *content* yang mengandung kekerasan, pelecehan dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup>Ahmad Sarwat, *Halal Haram E-Money Dalam Timbangan Hukum Kontemporer*, (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2019), h. 5.

<sup>7</sup> Fatwa DSN-MUI No. 116/DSNMUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah.

<sup>8</sup> Distri Magnasari. Aplikasi *Snack vidio* Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kota Bengkulu). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu. 2023, h 3.

<sup>9</sup> Hasil Observasi Peneliti pada Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 18 Desember 2023.

Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu pengguna *Snack vidio* yang bernama Riki bahwa “*Content* yang ada di *Snack vidio* cukup beragam, apa yang sedang viral pasti ada semua yang viral saya bagikan saja agar menarik minat orang lain untuk menonton kemudian saya mendapatkan uang, jadi saya tidak ada memikirkan dampak vidio yang saya bagikan terhadap orang lain”.<sup>10</sup>

Uang virtual di media social perpegangan pada kaidah muamalah yang mana sesungguhnya hukum dasar muamalat adalah mubah. Islam tidak hanya mengharamkan riba dalam bermuamalah tetapi juga segala bentuk yang mengandung kezaliman dan penipuan atau pengelabuan, selain itu Islam juga mengharamkan transaksi yang gharar yaitu transaksi semacam perjudian dan undian, baik banyak maupun sedikit.<sup>7</sup> Merujuk pada perbedaan pandangan dan kaitan aplikasi *Snack Vidio* sebagaimana yang penulis paparkan diatas maka penting dilakukannya penelitian lebih lanjut.

Selain itu, kejelasan hak dan kewajiban antara para pihak yang terlibat sebagaimana dalam ketentuan fikih akad. Dari segi *content creator* tidak mengumbar aurat dan mengandung unsur pornografi, *vidio content* tidak berisi penghinaan atau aib orang lain, serta dari segi waktu tidak melalaikan segala aktivitas atau bukan tergolong dari jenis melupakan/menyia-nyiakan waktu yang berlebihan, di perbolehkannya aplikasi *Snack vidio* selama misi yang dilakukan tidak bertentangan dengan hukum Islam, asas-asas muamalah dan tidak menimbulkan kemudharatan dan maksiat maka hal ini diperbolehkan. Selanjutnya

---

<sup>10</sup> Hasil Wawancara Awal Peneliti Kepada Riki Pengguna Aplikasi *Snack vidio*.

apresiasi yang diberikan kepada content creator berupa reward sama dengan ijarah.

Fatwa Dewan Syariah Nasional DSN-MUI No. 116/DSNMUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah juga mengatur pola transaksi bahwa objek transaksi harus sesuatu yang bermanfaat dan bukan untuk mengerjakan pekerjaan yang diharamkan dalam agam Islam namun belum ada pelarangan dari MUI, walaupun terjadi pertentangan dari ulama kontemporer yang mengatakan bahwa aplikasi tersebut dilarang, dan sampai saat ini pengguna semakin hari semakin bertambah sekitar 43 juta pengguna aktif per bulan pada tahun 2022.

Dari latar belakang yang disampaikan oleh penulis, maka penulis tertarik untuk dapat meneliti dan mengkaji permasalahan tersebut sehingga penulis mengangkat topik ini dengan judul **“Pemanfaatan Penghasilan dari Aplikasi *Snack vidio* Menurut Fatwa DSN-MUI No 116 /DSN -MUI /IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah dan Fiqih Muamalah (Studi Penelitian di Kecamatan Langsa Lama)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik transaksi penggunaan aplikasi *Snack vidio* di Kota Langsa?
2. Bagaimana penghasilan yang diperoleh pada aplikasi *Snack vidio* berbayar uang virtual menurut fatwa DSN-MUI No: 116/DSN- MUI/ IX/2017 dan fiqh muamalah?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui praktik transaksi penggunaan aplikasi *Snack vidio* di Kota Langsa
2. Untuk mengetahui penghasilan yang diperoleh pada aplikasi *Snack vidio* berbayar uang virtual menurut fatwa DSN-MUI No: 116/DSN-MUI/ IX/2017 dan fiqh muamalah

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai landasan penelitian selanjutnya dan sebagai pengetahuan yang berharga khususnya dalam penelitian tentang uang elektronik menurut hukum Islam
2. Manfaat Praktis
  - a. Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan wawasan pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas mengenai aplikasi *Snack vidio* media media sosial perspektif Fatwa *DSN-MUI NO: 116/DSN-MUI/ IX/2017*
  - b. Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi peneliti khususnya dan bagi masyarakat dan pelaku usaha pada umumnya
  - c. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya

## E. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dalam judul penelitian ini dimaksudkan agar tidak terjadi salah pengertian dalam pembahasan penelitian. Maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat di dalamnya, adapun istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. *Snack vidio*

*Snack vidio* merupakan platform hasil produksi dari salah satu perusahaan besar yang berasal dari Negara Beijing, China yaitu perusahaan Kuaishou Technology. *Snack Vidio* adalah sebuah aplikasi yang mempunyai berbagai fitur dan berisi berbagai *vidio* pendek seperti berbagai tutorial kecantikan, resep masakan, *daily life*, *music* dan sejenisnya yang dapat ditonton oleh pengguna.<sup>11</sup>

### 2. Uang Virtual

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. Uang virtual sebagai jenis uang digital yang penerbitan dan kotrolnya dilakukan oleh pengembangnya, tidak diatur oleh otoritas tertentu, dan biasanya hanya diterima dan digunakan oleh komunitas tertentu.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Luthfia Ayu Azanella, "OJK Beri Lampu Hijau ke Aplikasi *Snack Vidio* untuk Beroperasi," *kompas*, 05 Mei 2021. <https://money.kompas.com/read/2021/05/05/162502826/ojkberi-lampu-hijau-ke-aplikasi-Snack-vidio-untuk-beroperasi>, diakses 17 September 2023.

<sup>12</sup> Bank Indonesia,, "*Uang Elektronik*" (*On-line*), tersedia di: <http://www/bi.go.id> (28 November 2023).

### 3. Fatwa DSN-MUI N. 116/DSN-MUI/ IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah

Dalam fatwa DSN-MUI yang dimaksud dengan Uang elektronik (electronic money) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut: diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi, jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.<sup>13</sup>

### 4. Fiqh Muamalah

Fiqh berarti ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili, sedangkan muamalah secara istilah aturan-aturan (hukum-hukum) Allah untuk mengatur manusia dalam kaitannya dalam urusan duniawi dalam pergaulan sosial. Menurut Sayyid Sabiq pengertian fiqh muamalah yaitu, peraturan-peraturan Allah yang harus diikuti dan dita'ati dalam hidup bermasyarakat untuk menjaga kepentingan manusia".<sup>14</sup> Yang dimaksud fiqh muamalah dalam penelitian ini adalah hukum mengenai pendapatan yang dihasilkan dari aplikasi *Snack vidio*

---

<sup>13</sup> Fatwa DSN-MUI N. 116/DSN-MUI/ IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah.

<sup>14</sup> Ahmad Ifham Sholihin, *Logika Fikih Muamalah Kontemporer* (Amana Sharia Consulting, 2016) h. 162.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah peneliti dalam menyusun penulisan penelitian ini secara sistematis, dan mempermudah pembaca dalam memahami hasil penelitian ini, maka peneliti menjadikan penulisan ini dalam beberapa bab diantaranya sebagai berikut:

- Bab I : Berisi tentang pendahuluan. Dalam bab ini, peneliti mengkaji secara umum mengenai seluruh isi penelitian, yang terdiri dari: Latar belakang masalah, rumusan masalah, Tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah, Penelitian Terdahulu, dan sistematika pembahasan
- Bab II : Landasan Teori, pada bab ini akan dijelaskan secara ringkas tentang isi dari berbagai referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan untuk mendukung penyusunan teori.
- Bab III : Metodologi penelitian, pada bab ini membahas mengenai pemaparan metode yang digunakan peneliti untuk mencari berbagai data yang meliputi Jenis Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Pendekatan Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.
- Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan
- Bab V : Penutup pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Kota Langsa merupakan salah satu Kota Otonom termuda di Provinsi Aceh, Secara geografis wilayah Kota Langsa memiliki kedudukan strategis, baik dari segi ekonomi maupun sosial budaya. Mempunyai potensi di bidang industri, perdagangan dan pertanian, kota Langsa memiliki prospek yang baik bagi pemenuhan pasar didalam maupun luar negeri.<sup>1</sup> Kota Langsa memiliki luas wilayah 262,41 km<sup>2</sup>, yang terletak pada posisi antara 04°24'35,68"-04°33'47,03" lintang utara dan 97°53'14,59"/98°04'42,16" bujur timur dengan ketinggian wilayah antara 0-25 meter diatas permukaan laut serta memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Selat Malaka
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Birem Bayeun dan Kabupaten Aceh Timur
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Birem Bayeun dan Kabupaten Aceh Timur.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Al Azmi, *Walikota Langsa Resmikan Pasar Tradisional*.[www/kotalangsa.co.id](http://www/kotalangsa.co.id). di akses tanggal 12 Agustus 2019.

<sup>2</sup>*Ibid.*

Pada tahun 2021, jumlah penduduk Kota Langsa sebanyak 185.622 jiwa dengan kepadatan penduduk 707 jiwa/km<sup>2</sup>.<sup>3</sup> Kota Langsa memiliki 5 kecamatan dan 51 gampong dengan kode pos 24410-24415 (dari total 243 kecamatan dan 5.827 gampong di seluruh Aceh. Berikut ini adalah tabel kependudukan masyarakat Kota Langsa :

**Tabel 4.1 Data Kependudukan Kota Langsa**

Kelompok Umur	Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin (Jiwa)								
	Laki-laki			Perempuan			Jumlah		
	2020	2021	2022	2020	2021	2022	2020	2021	2022
Total	93408	94886	96788	92563	93992	95842	185971	188878	192630
75+	882	915	956	1560	1635	1724	2442	2550	2680
70-74	933	1013	1108	1186	1243	1309	2119	2256	2417
65-69	2091	2211	2333	2166	2270	2389	4257	4481	4722
60-64	3253	3411	3592	3055	3205	3379	6308	6616	6971
55-59	4152	4315	4496	4259	4432	4623	8411	8747	9119
50-54	4839	5021	5233	5313	5509	5738	10152	10530	10971
5-9	7848	7850	7897	7593	7612	7668	15441	15462	15565
45-49	5801	5974	6170	5990	6174	6377	11791	12148	12547
40-44	6724	6860	7019	6485	6612	6756	13209	13472	13775
35-39	7690	7826	8002	7568	7683	7836	15258	15509	15838
30-34	8024	8132	8263	7722	7794	7887	15746	15926	16150
25-29	8034	8122	8244	7884	7941	8038	15918	16063	16282
20-24	8309	8343	8405	8308	8333	8386	16617	16676	16791
15-19	8679	8715	8795	8222	8244	8308	16901	16959	17103
10-14	8187	8190	8219	7680	7702	7754	15867	15892	15973
0-4	7962	7988	8056	7572	7603	7670	15534	15591	15726

Sumber : BPS Kota Langsa, 2023<sup>4</sup>

<sup>3</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Langsa](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Langsa)

<sup>4</sup> BPS Kota Langsa diakses pada <https://langsakota.bps.go.id/subject/6/tenaga-kerja.html>

**Tabel 4.2 Data Jumlah Tenaga Kerja Kota Langsa**

Indikator Tenaga Kerja	Angkatan Kerja, TPT, TPAK Kota Langsa		
	2022	2021	2020
Tingkat Pengangguran Terbuka (%)	7.85	7.21	9.75
Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (%)	63.90	67.04	66.58
Angkatan Kerja (jiwa)	85 374.00	88 001.00	86 007.00
-Bekerja (jiwa)	78 674.00	81 655.00	77 618.00
-Pengangguran Terbuka (jiwa)	6 700.00	6 346.00	8 389.00

Sumber : BPS Kota Langsa, 2023<sup>5</sup>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mayoritas masyarakat Kota Langsa yang bekerja lebih besar dibandingkan dengan pengangguran. Dimana pada tahun 2020 hingga tahun 2021 jumlah masyarakat bekerja mengalami peningkatan namun di tahun 2022 jumlah masyarakat yang bekerja mengalami penurunan. Sedangkan Tingkat pengangguran terbuka mengalami peningkatan dari tahun 2021 hingga tahun 2022. Jumlah pengangguran yang semakin meningkat memungkinkan beberapa masyarakat berminat untuk bermain Aplikasi *Snack Vidio* untuk mendapatkan uang.

Aplikasi *Snack Vidio* merupakan aplikasi berasal dari perusahaan Kuaishou Technology beijing china sejak 2011 yang didukung oleh Tencent Holdings.Ltd sebagai pusat investor yang mengembangkan aplikasi *Snack Vidio* dengan server pusat berada di Singapura. *Snack Vidio* merupakan aplikasi penghasil uang dengan menawarkan keunggulan-keunggulan dengan cara menonton *vidio* konten dari

<sup>5</sup> BPS Kota Langsa diakses pada <https://langsakota.bps.go.id/subject/6/tenaga-kerja.html>

pengguna aplikasi serta mengundang teman dengan cara memasukan kode referral yang dimiliki dan pertama kali diluncurkan pada tanggal 7 Agustus 2019 dan baru masuk pasar Indonesia sejak tahun 2020 serta mulai banyak diminati saat mereka mengadakan event berupa misi untuk para penggunanya pada awal tahun 2021.

Pada bulan februari 2021 aplikasi *Snack Vidio* termasuk dalam daftar aplikasi ilegal oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Diblokirnya aplikasi *Snack Vidio* oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia serta berstatus ilegal oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) karena diduga aplikasi tersebut berjenis *money game* yaitu kegiatan mengumpulkan dana anggota atau penggandaan uang dengan cara memberikan bonus dari hasil pencarian anggota baru yang mendaftar atau ikut bergabung bukan dari hasil penjualan produk. Namun pada tanggal 23 Maret 2021 pada rapat koordinasi Satgas Waspada Investasi (SWI), menetapkan bahwa aplikasi *Snack Vidio* dinormalisasikannya menjadi entitas legal karena telah memenuhi persyaratan perizinan usaha baik Perizinan Sistem Elektronik (PSE) dan Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) dengan nomor terdaftar 000251.01/DJAI.PSE/03/2021 pada 04 Maret 2021

## **B. Praktik Transaksi Penggunaan Aplikasi *Snack vidio* di Kota Langsa**

Praktik merupakan sebuah tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai sebuah tujuan tertentu atau mencapai sebuah kepentingan yang diinginkan secara terencana atau tersusun sebelumnya. Dalam hal ini praktik yang dibahas adalah cara menggunakan dari aplikasi *Snack vidio* dimulai dari cara pendaftaran dan juga cara pengoperasian hingga mampu mendapatkan uang.

Aplikasi *Snack Vidio* merupakan suatu layanan digital yang bertujuan untuk membrikan informasi, memberdayakan kreativitas, menghubungkan beragam komunitas, serta dapat memperoleh penghasilan dari hasil tugas yang diberikan oleh pihak aplikasi atau *developer*. Melalui penelusuran aplikasi *Snack Vidio* di *google playstore* tidak ada keterangan khusus bahwasanya aplikasi *Snack Vidio* dapat menghasilkan uang. Namun, keterangan tersebut dapat ditemukan setelah pengguna mendownload atau mengunduh aplikasi *Snack Vidio*, serta adanya artikel-artikel yang menyatakan bahwa aplikasi *Snack Vidio* adalah salah satu Aplikasi penghasil uang yang terbukti membayar kepada penggunanya.

Para pengguna yang ingin menggunakan aplikasi *Snack Vidio* dapat mengunduh aplikasi tersebut di *google playstore*. Aplikasi *Snack Vidio* banyak digunakan oleh para remaja dan dewasa. Faktor banyaknya masyarakat menggunakan aplikasi *Snack Vidio* adalah untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Berdasarkan ketentuan layanan aplikasi *Snack Vidio* pada syarat dan prosedur bagi para pengguna aplikasi, serta mekanisme penggunaan aplikasi *Snack vidio* yang meliputi: (cara pendaftaran, cara menjalankan tugas atau misi *Snack vidio*, cara penarikan), yang telah dijelaskan dalam poin sebelumnya, maka untuk praktiknya secara langsung dapat diharapkan sesuai dengan ketentuan dan teori yang dijanjikan oleh pihak aplikasi.

Untuk mengetahui praktik dari penggunaan aplikasi *Snack vidio* peneliti melakukan wawancara secara mendalam kepada bapak Akmal S.H.I, M.E.I., salah satu dosen IAIN Langsa yang juga sebagai pengguna *Snack vidio* sebagai berikut:

“jadi awal mula saya tau aplikasi *Snack vidio* dari teman dan ada beberapa teman yang sudah menggunakan aplikasi tersebut. Selanjutnya saya tertarik

untuk bergabung juga di Aplikasi *Snack vidio* melalui undangan dari teman saya. Cara mendaftarnya itu saya masuk melalui link yang dikirim oleh teman saya, teman saya mengirimkan link kemudian saya klik dan langsung saya donload aplikasi *Snack vidio*. Jadi agar aplikasi ini dapat menghasilkan uang itu caranya dengan mengundang teman dari link, dulu waktu pertama kali ada *Snack vidio* mengundang satu teman itu bisa dapat uang sampai 35.000 saya kan mainnya sudah telat jadi pas saya itu satu orang yang masuk link dapat uang kurang lebih 10.000. syarat untuk mendapatkan uang lagi itu dengan cara membuat vidio dan vidio tersebut di like dan comen oleh pengguna lain, dan ada aturan-aturan tertentu, misalkan jangan sampai ada pelanggaran contoh buat vidio sambil merokok, bersama anak-anak, konten pornografi itu semua langsung terhapus otomatis dari aplikasi *Snack vidio* dan wajib semua membuat konten. Kalau saya content yang saya buat itu content hiburan dan lucu aja sedangkan teman-teman saya ada yang buat content keluarga. Dan cara mencairkan uang itu dikirim ke rekening, DANA dan lain sebagainya. Kekurangan dari aplikasi *Snack vidio* ini menurut saya notifikasi kalau ada vidio masuk itu tidak bisa di nonaktifkan jadi sangat mengganggu kegiatan saya sehari-hari karna banyak sekali setiap harinya notifikasi yang masuk.”<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari bapak Akmal tersebut dapat ditarik kesimpulan praktik aplikasi *Snack vidio* diawali dari undangan melalui link yang diberikan oleh temannya, selanjutnya beliau mulai masuk dan mendaftar. Setelah mendaftar para pengguna aplikasi wajib membuat berbagai macam konten dan membagikan lagi link dari *Snack vidio* kepada orang lain agar mendapatkan uang. Selain mendapatkan uang dari *content* para pengguna aplikasi *Snack vidio* juga bisa mendapatkan uang melalui undangan yang dibagikan kepada orang lain. Konten-konten yang dibuat juga tidak boleh melanggar dari peraturan yang sudah ada misalkan eksploitasi anak, konten yang merokok, pornografi dan lain sebagainya. Jika para pengguna mengupload konten seperti itu maka vidio akan langsung dihapus secara otomatis oleh pihak *Snack vidio*

---

<sup>6</sup> Hasil Wawancara Bapak Akmal selaku Dosen IAIN Langsa dan juga pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 8 Januari 2024.

Untuk mengetahui praktik dari penggunaan aplikasi *Snack vidio* selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada abang dedi salah satu masyarakat Kota Langsa:

“nama saya Dedi, awal mula saya tau aplikasi *Snack vidio* ini ya memang dari undangan teman saya, kebetulan teman saya banyak yang menjadi kreator di Langsa ini. Untuk cara mendaftar saya memang menggunakan undangan yang dibagikan teman saya melalu Whatsap dan selanjutnya saya rutin untuk membuat vidio jadi hobi saya dapat tersalurkan dengan Adaya aplikasi *Snack vidio*, biasanya konten saya itu hiburan-hiburan saja dan saya bisa mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack vidio* ini dan uang yang dihasilkan bisa langsung saya kirim ke rekening saya. Kekurangan dari aplikasi *Snack vidio* ini terkadang kurang penyaringan dari vidio yang ada jadi masih ada sesekali lewat di beranda vidio yang sama anak kecil atau kegiatan yang tidak etis di tonton oleh orang banyak.”<sup>7</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Snack vidio* menjadi penghasil uang aplikasi juga dapat digunakan untuk menyalurkan bakat dalam membuat karya berupa *vidio*. Menurutnya, aplikasi *Snack Vidio* ini seperti aplikasi Tiktok yang sangat cocok untuk editor dalam menunjukkan hasil karyanya karena aplikasi *Snack Vidio* dapat diakses secara cepat oleh banyak orang dan untuk menyimpan *vidionya* tidak terlalu sulit dan praktis. Uang yang dihasilkan dapat langsung dikirim melalui rekening dan dapat dimanfaatkan oleh para pengguna aplikasi *Snack vidio*.

Dedi juga menjelaskan bahwa besarnya jumlah upah atau imbalan yang diberikan oleh aplikasi *Snack Vidio* sesuai pekerjaan yang dilakukan. Berdasarkan tugas yang diberikan oleh aplikasi *Snack Vidio*, para pemilik akun hanya menjalankan tugas Check-in setiap hari, menjelajahi aplikasi *Snack Vidio* dengan menonton *vidio* orang yang telah di follow serta memposting hasil karya *vidio*

---

<sup>7</sup> Hasil Wawancara Dedi pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 6 Januari 2024.

editannya. Setelah menjalankan tugas, secara otomatis akan mendapatkan koin dan koin tersebut juga secara otomatis akan masuk saldo dompet *Snack Vidio*

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada Aldi Wahyudi salah satu pengguna dari aplikasi *Snack vidio* di Kota Langsa. Hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

“Nama Aldi Wahyudi, saya tahu aplikasi *Snack vidio* ini udah lama dari temen-temen posting di status tapi itu belum tertarik, saya lihat teman saya ada yang bisa mendapatkan uang nah dari situlah saya mulai bergabung dari undangan teman saya dan mulai rutin untuk membagikan vidio, memabagikan tautan undangan juga, menonton vidio setiap hari agar saya dapat koin dan bisa mendapatkan uang. Sejauh ini tidak ada konten yang mengandung unsur SARA. Jadi postingan *Snack Vidio* akan diteliti oleh admin aplikasi sebelum diunggah dan dilihat oleh pengguna”.<sup>8</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa praktik penggunaan aplikasi *Snack vidio* yang dilakukan di awali dari melihat teman yang mendapatkan penghasilan dari aplikasi tersebut. Untuk mendapatkan uang dari aplikasi *Snack vidio* para pengguna diwajibkan untuk menonton vidio, membagikan vidio, membuat konten setiap harinya. Kemudian para pengguna akan mendapatkan koin dari koin tersbeutlah para pengguna bisa mendapatkan uang.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada Riko salah satu pengguna dari aplikasi *Snack vidio* di Kota Langsa. Hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

“Nama Riko, sudah menggunakan aplikasi *Snack vidio* kurang lebih 2 tahun dan saya rutin membagikan vidio dan menonoton vidio saya juga menambahkan caption yang menarik dan juga hastag agar vidio yang saya bagikan jadi fyp dan dilihat oleh banyak orang sehingga koin yang saya dapatkan lebih banyak lagi. Ada beberapa syarat dalam mendapatkan uang di aplikasi *Snack vidio* yaitu etiap kreator harus mempunyai konten menarik

---

<sup>8</sup> Hasil Wawancara Aldi Wahyudi pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 7 Januari 2024.

yang bisa menghibur berbagai kalangan masyarakat, tidak boleh adanya konten yang berunsur SARA, konten harus murni milik sendiri, dan juga harus konsisten dalam membuat konten, selalu menggunakan caption menarik dan hastag setiap postingan tidak boleh lebih dari 5 hastag”.<sup>9</sup>

Dari hasil wawancara keseluruhan informan dapat disimpulkan bahwa praktik penggunaan dari aplikasi *Snack vidio* diawali dari undangan yang didapatkan dari teman ataupun kerabat. Selain dari undangan masyarakat juga dapat mengunduh langsung aplikasi *Snack vidio* di *play store* yang ada di smartphone. Para pengguna aplikasi *Snack vidio* di tuntut untuk menjalankan tugas atau misi setiap harinya agar mendapatkan koin yang bisa ditukar dengan uang, misi tersebut meliputi menonton vidio setiap harinya minimal 30 menit, membuat konten, membagikan link tautan kepada orang lain agar orang lain berminat untuk mengunduh aplikasi *Snack vidio*. Selajutnya pihak *Developer* akan memberikan koin atau poin setelah pengguna menjalankan tugas atau misi *Snack vidio* dengan tepat dan sesuai dengan ketentuan aplikasi *Snack vidio*. Jumlah koin yang diberikan bisa berubah-ubah jumlahnya sesuai dengan kehendak pihak aplikasi *Snack vidio*. Bagi pengguna baru aplikasi *Snack Vidio* tidak perlu melakukan pembayaran karena aplikasi *Snack Vidio* ini gratis untuk semua orang yang ingin menggunakan aplikasi tersebut.

Aplikasi *Snack Vidio* merupakan salah satu bukti adanya kemajuan di bidang teknologi dan informasi yang sangat pesat. Selain dapat digunakan sebagai media informasi, aplikasi *Snack vidio* dapat digunakan sebagai penghasil uang, dimana setiap pengguna aplikasi *Snack vidio* dapat menghasilkan uang apabila telah

---

<sup>9</sup> Hasil Wawancara Riko pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 7 Januari 2024.

menyelesaikan misi atau tugas yang diberikan oleh pihak aplikasi. Dari keseluruhan hasil wawancara yang didapatkan informan menyatakan bahwa uang yang didapatkan dari aplikasi *Snack vidio* sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati di awal dimana para pengguna wajib menyelesaikan misi yang ada terlebih dahulu baru setelah itu pengguna mendapatkan koin yang dapat ditukar menjadi uang sebagai imbalan atas misi atau pekerjaan yang telah dijalankan oleh para pengguna aplikasi *Snack vidio*.

### **C. Penghasilan yang Diperoleh pada Aplikasi *Snack Vidio* Berbayar Uang Virtual Menurut Fatwa DSN-MUI No: 116/DSN- MUI/ IX/2017 dan Fiqh Muamalah**

Pada rumusan masalah yang kedua ini peneliti akan memperdalam hasil wawancara yang didapatkan dimana penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack vidio* akan ditinjau berdasarkan Fatwa DSN-MUI No: 116/DSN- MUI/ IX/2017 dan juga Fiqh Muamalah. Untuk mengetahui berapa banyak penghasilan yang didapatkan dari aplikasi *Snack Vidio* dan dimanfaatkan untuk apa penghasilan tersebut oleh para pengguna peneliti melakukan wawancara lanjutan. Wawancara awal dilakukan kepada bapak Akmal S.H.I, M.E.I., salah satu dosen IAIN Langsa yang juga sebagai pengguna *Snack vidio* sebagai berikut:

“Penghasilan yang saya dapat itu sampai 500.000 ribu rupiah lebih, jadi uang itu saya tarik menggunakan aplikasi DANA kemudian saya pergunakan untuk membayar Listrik, untuk membeli kebutuhan saya. .”<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Hasil Wawancara Bapak Akmal selaku Dosen IAIN Langsa dan juga pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 8 Januari 2024.

Berdasarkan hasil wawancara dari bapak Akmal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack vidio* mencapai 500.000 ribu rupiah dan penghasilan tersebut dipergunakan untuk membayar listrik dan juga membeli kebutuhan lainnya. Penghasilan tersebut hanya diperoleh dari menonton vidio dan link tautan yang dibagikan kepada orang banyak agar orang tersebut mengunduh aplikasi *Snack vidio*. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada abang dedi salah satu masyarakat Kota Langsa:

“Saya dulunya rutin sekali membuat konten-konten hiburan dan banyak juga yang menonton jadi penghasilan saya bisa 1.000.000 juta rupiah sebulan terkadang juga dibawah dari 1.000.000. kalau sekarang saya tidak pernah membuat konten di *Snack vidio* lagi jadi ya hanya 200.000 ribu rupiah paling yang saya dapatkan. Karena sekarang peminat *Snack vidio* berkurang masyarakat lebih senang menonton tiktok. Dan uang yang saya dapatkan itu untuk kebutuhan sehari-hari saja”<sup>11</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Snack vidio* mengalami penurunan peminta, karena sekarang masyarakat lebih suka menonton tiktok sehingga penghasilan yang didapatkan juga berkurang dari penghasilan yang didapat bisa mencapai 1.000.000 rupiah dari konten yang dibuat sekarnag hanya 200.000 ribu rupiah. Dedi juga mengatakan bahwa sekarang sudah tidak terlalu aktif membuat konten di *Snack vidio* karena telah beralih ke youtube dan juga titok. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada Aldi Wahyudi salah satu pengguna dari aplikasi *Snack vidio* di Kota Langsa. Hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

“Penghasilan tidak banyak paling 100.000 ribu, 200.000 ribu gitu. Pernah sekali dapat 500.000. ya dibawah 100.000 ribu juga sering. Ungahnya itu untuk jajan saja sama untuk beli paket internet..”<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Hasil Wawancara Dedi pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 6 Januari 2024.

<sup>12</sup> Hasil Wawancara Aldi Wahyudi pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 7 Januari 2024.

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa uang yang dihasilkan dari *Snack vidio* masih tergolong kecil antara 100.000 hingga 200.000 ribu saja dan penghasilan tersebut dimanfaatkan untuk membeli kuota internet. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada Riko salah satu pengguna dari aplikasi *Snack vidio* di Kota Langsa. Hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

“Penghasilan tidak banyak ya paling 50.000 ribu, 100.000 ribu dan paling banyak itu 200.000 rupiah. uangnya untuk jajan saja.”<sup>13</sup>

Berdasarkan dari hasil wawancara keseluruhan informan dapat disimpulkan bahwa para pengguna *Snack vidio* mendapatkan ujah (upah) ialah imbalan yang dihasilkan melalui pekerjaan yang dilakukan dari aplikasi *Snack Vidio*, yang didaparkannya berupa *coin*, *diamond* atau uang yang bisa ditarik atau diambil. Selanjutnya untuk ketentuan upah atau imbalan yang dihasilkan melalui pekerjaan yang dilakukan dari aplikasi *Snack Vidio* sudah sesuai dengan rukun dan syaratnya, yang mana pada sistem kerja dari beberapa kegiatan seperti *login* harian, mengundang teman dan bonus *viwers*.

**a. Penghasilan yang Diperoleh pada Aplikasi *Snack Vidio* Berbayar Uang Virtual Menurut Fatwa DSN-MUI No: 116/DSN- MUI/ IX/2017.**

Pengertian uang elektronik syariah pada Fatwa DSN MUI No.116/DSN-MUI/IX/2017 tidak jauh berbeda dengan uang elektronik konvensional akan tetapi pada praktek dan akadnya berbeda dengan konvensional dan tentunya terhidar dari hal-hal yang dilarang agama tidak melanggar prinsip-prinsip syariah yakni tidak

---

<sup>13</sup> Hasil Wawancara Riko pengguna dari Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 7 Januari 2024.

mengandung *maysir* dan terhindar dari transaksi riba. Bebas *maysir* berarti produk E-Money Syariah harus terhindar dari transaksi yang mengandung untung-untungan, taruhan, serta tidak merugikan salah satu pihak.

Uang elektronik pada dasarnya digunakan sebagai alat pembayaran ritail/mikro, Agar terhindar dari *Israf* (pengeluaran yang berlebihan) dalam konsumsi dilakukan pembatasan jumlah nilai uang elektronik serta batas paling banyak total nilai transaksi uang elektronik dalam periode tertentu. Tidak Digunakan untuk Transaksi objek Haram dan Maksiat Uang elektronik sebagai alat pembayaran dengan menggunakan prinsip Syariah, uang elektronik tidak boleh digunakan untuk pembayaran transaksi objek haram dan maksiat, yaitu barang atau fasilitas yang dilarang dimanfaatkan atau digunakan menurut hukum Islam, karena sejatinya Aturan tersebut dimaksudkan untuk menjamin kebahagiaan serta keselamatan manusia di semua aspek.

Uang elektronik syariah harus terhindar dari pertukaran nilai uang tunai dengan nilai pada *E-money* Syariah harus sama jumlahnya karena jika tidak maka tergolong ke dalam riba *al-fadl*. Riba *al-fadl* (tambahan) atas salah satu dua barang yg dipertukarkan dalam pertukaran barang ribawi sejenis. Pertukaran nilai uang tunai dengan nilai pada *E-money* Syariah juga harus dilakukan secara tunai, jika tidak maka tergolong riba *al-nasiah*. Riba *al-nasiah* adalah penundaan penyerahan salah satu dua barang yang dipertukarkan dalam jual-beli barang ribawi yang sejenis. Misalnya pada saat pemegang kartu *E-money* Syariah melakukan refund/redeem nilai uang elektronik dengan nilai uang tunai kepada penerbit, maka

penerbit harus memenuhi hak tagih tersebut dengan tepat waktu tanpa melakukan penangguhan pembayaran.

Tidak mendorong *israf* (pengeluaran yang berlebihan). Uang elektronik pada dasarnya digunakan sebagai alat pembayaran ritail/mikro, agar terhindar dari *israf* (pengeluaran yang berlebihan) dalam konsumsi dilakukan pembatasan jumlah nilai uang elektronik serta batas paling banyak total nilai transaksi uang elektronik dalam periode tertentu. Tidak digunakan untuk transaksi objek haram dan maksiat uang elektronik sebagai alat pembayaran dengan menggunakan prinsip syariah, uang elektronik tidak boleh digunakan untuk pembayaran transaksi objek haram dan maksiat, yaitu barang atau fasilitas yang dilarang dimanfaatkan atau digunakan menurut hukum Islam.<sup>14</sup> Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh Bapak Dr. Abdul Manaf, M.Ag yang menjadi salah satu bagian dari MPU (Majelis Permusyawaratan Ulama) di Kota Langsa menyatakan bahwa:

“Aplikasi *Snack vidio* itu pada dasarnya sama saja dengan aplikasi yang lain seperti tiktok juga ada hiburannya dan bisa mendapatkan uang dari situ. Untuk halal haramnya itu dari MUI sebenarnya yang menentukan saya tidak bisa karena takut bersebrangan, tapi menurut pendapat saya aplikasi tersebut boleh digunakan agar tidak melanggar beberapa hal tidak menyajikan konten yang mengandung unsur perzinahan, perbuatan jahat, menampilkan aurat, memberikan konten yang tidak memiliki manfaat. Sebaiknya para kreator harus memberikan konten yang mendidik sekaligus menghibur karena aplikasi tersebut bisa di tonton oleh anak-anak, harus memikirkan maqashid syariahnya juga agar keturunan tetap terjaga jadi harta yang didapatkan terjamin halal dari konten yang edukatif kemudian menjaga agama dengan menampilkan konten yang tidak mengandung unsur sara dan juga dapat menjaga jiwa dan akal”<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Ketentuan, Batasan Penyelenggaraan dan Penggunaan Uang Elektronik pada Fatwa Dewan Syari’ah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik Syari’ah

<sup>15</sup> Hasil Wawancara bapak Abdul Manaf, menjadi salah satu bagian dari MPU (Majelis Permusyawaratan Ulama) di Kota Langsal tanggal 22 Januari 2024

Pada fatwa Dewan Syariah Nasional MUI No: 116/DSNMUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah, menjelaskan tentang kriteria atau indikator *e-money* sesuai prinsip syariah, yaitu:

1. Terhindar dari transaksi yang dilarang.
2. Biaya layanan fasilitas adalah biaya riil sesuai dengan prinsip ganti rugi/ijarah.
3. Ditempatkan di bank syariah.
4. Dalam hal kartu *e-money* hilang, jumlah nominal uang yang ada di penerbit tidak boleh hilang.
5. (1) akad antara penerbit dengan para pihak dalam penyelenggaraan *e-money* (*prinsipal, acquirer, pedagang, penyelenggara kliring, dan penyelenggara penyelesaian akhir*) adalah *ijarah, Ju'alah, dan wakalah bil ujarah*, karena produk yang dijual adalah jasa. (2) akad antara penerbit dengan pemegang *e-money* adalah *wadiah* atau *qardh*, karena nominal uang bisa digunakan dan ditarik kapan saja. (3) akad antara penerbit dengan agen layanan keuangan digital adalah *ijarah, Ju'alah, dan wakalah bil ujarah*

Peneliti menyimpulkan bahwa di dalam aplikasi *Snack vidio* uang elektronik yang dihasilkan dapat dikatakan tidak sah jika ditinjau dari DSN MUI No: 116/DSNMUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah karena hanya memenuhi 3 kriteria atau indikator dari *e-money* sesuai prinsip syariah sedangkan 2 lainnya tidak terpenuhi. Untuk kriteria pertama yang terpenuhi adalah dimana pelanggan yang mendapatkan uang dari aplikasi *Snack vidio* bukan merupakan sebuah transaksi

dilarang melainkan upah yang dihasilkan dari misi atau pekerjaan yang diperintah oleh aplikasi *Snack vidio*.

Selanjutnya biaya layanan fasilitas yang ada sudah sesuai dengan ketentuan di awal akad untuk Setiap kali penarikan saldo ke Dana akan dikenakan potongan sebesar Rp 2.500 dengan nominal penarikan saldo Rp 50.000. Untuk penarikan saldo ke OVO akan dipotong otomatis Rp 1.000 untuk penarikan nominal Rp 1 Juta. Sementara itu untuk penarikan saldo ke shopeepay tetap tidak ada potongan hingga transfer ke rekening bank. Sedangkan untuk akad antara penerbit dengan pemegang *e-money* adalah *wadiah* atau *qardh*, karena nominal uang bisa digunakan dan ditarik kapan saja. Jadi para pengguna aplikasi *Snack vidio* bisa kapan saja menarik uang yang dimilikinya sesuai dengan ketentuan yang telah berlaku.

Untuk kriteria yang tidak terpenuhi adalah ditempatkan di bank syariah dalam hal ini aplikasi *Snack vidio* bukan merupakan salah satu produk yang syariah begitupun dengan dompet yang ada di aplikasi *Snack vidio* sebagai tempat penyimpanan uang meskipun uang tersebut dapat di transfer ke Bank Syariah namun sumber utama dari penghasilan aplikasi *Snack vidio* tersebut belum ditetapkan oleh pemerintah sebagai salah satu lembaga keuangan yang syariah.

Dalam hal kartu *e-money* hilang, jumlah nominal uang yang ada di penerbit tidak boleh hilang, dalam hal ini syarat tersebut juga tidak dapat terpenuhi oleh aplikasi *Snack vidio*. Dikarenakan aplikasi *Snack vidio* ini tidak menyediakan kartu *e-money* melainkan hanya dari sebuah akun, jika akun pemilik tiba-tiba hilang dan didalam akun tersebut terdapat uang maka uang tersebut akan ikut hilang bersamaan dengan akun tersebut dan pihak dari aplikasi *Snack vidio* tidak akan bertanggung

jawab ataupun mengganti kerugian dari para pengguna karena dianggap sebagai kesalahan pengguna

**b. Penghasilan yang Diperoleh pada Aplikasi *Snack Vidio* Berbayar Uang Virtual Menurut Fiqh Muamalah.**

Akad merupakan kesepakatan dalam suatu perjanjian antara kedua belah pihak atau lebih dalam melakukan suatu perbuatan hukum tertentu. Dalam bermuamalah sangatlah penting terpenuhi syarat dan rukunya, rukun merupakan hal penting yang harus dilakukan apabila tidak terpenuhi maka akan menyebabkan akad tersebut batal atau dianggap tidak sah, begitu juga jika syarat dalam akad tidak terpenuhi akan menyebabkan akad yang rusak.

Peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi *Snack Vidio* menggunakan akad *ju'alah* jika ditinjau dari pengguna *Snack vidio* yang tidak membuat konten atau bukan termasuk kedalam *conten creator*. Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *ju'alah* adalah perjanjian imbalan dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan suatu tugas/ pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.<sup>16</sup>

Akad *ju'alah* dalam beberapa kegiatannya pada aplikasi *Snack vidio* yaitu *login* harian, nonton *vidio*, mengundang teman dan bonus *viwers*, karena pengembang aplikasi *Snack Vidio* membayar pengguna bergantung pada pencapaian hasil pengguna menjalankan salah satu pekerjaan yang ada didalam aplikasi tersebut dengan memberikan sejumlah *coin* atau uang tunai, yang telah ditentukan jumlahnya dari masing-masing kegiatan yang ada di aplikasi *Snack*

---

<sup>16</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Prenada Media grup, 2015), 314.

*Vidio*. Maka untuk melihatnya apakah sudah memenuhi run dan syarat dari ju'alah penulis akan menguraikannya sebagai berikut:

1. Kedua belah pihak yang berakad

Pihak pemberi ju'alah atau bisa disebut dengan ja'il adalah seseorang yang memberikan pekerjaan, dalam hal ini pihak aplikasi *Snack Vidio* yang menyelenggarakan sistem kerjanya yaitu Tenceny holdings. Ltd. Sedangkan yang menerima ju'alah atau maj'ulah (pekerja) adalah pengguna aplikasi *Snack Vidio* haruslah memenuhi persyaratan dari pihak ja'il dengan melakukan pendaftaran akun.

2. Ujrah

Dalam hal ini ujrah (upah) ialah imbalan yang dihasilkan melalui pekerjaan yang dilakukan dari aplikasi *Snack Vidio*, yang didaparkannya berupa *coin*, *diamond* atau uang yang bisa ditarik dengan cara di transfer ke beberapa lembaga keuangan seperti Bank, DANA, ShoopePay dan lain sebagainya.

3. Pekerjaan

Pekerjaan disini ialah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dalam mendapatkan penghasilan dari aplikasi *Snack Vidio* diantaranya dengan melakukan *login* harian, nonton *vidio*, mengundang teman dan bonus *viwers*. Adapun pekerjaan yang mendapatkan imbalan tersebut wajib aktivitas yang mubah, bukan yang haram dan diperbolehkan secara syara'. Pihak *Snack vidio* juga telah memfilter vidio-vidio yang masuk, jika vidio tersebut mengandung unsur syara' maka akan langsung di take down secara otomatis oleh pihak *Snack vidio*

#### 4. Sighat

Sighat atau ijab qabul merupakan perbuatan yang menandakan adanya akad, bentuk *qabul* dalam transaksi yang dilakukan oleh pihak ja'il yang memberikan pekerjaan dengan ketentuan dan penghasilan dari awal kepada pengguna yang melakukan pekerjaan tersebut. Sighat yang dilakukan pada aplikasi ini ditunjukkan dengan pihak ja'il yang menyelenggarakan sistem kerja dengan memberikan informasi terhadap sistem kerjanya, sedangkan pengguna menyetujui peraturan yang telah ditentukan oleh pihak penyelenggara dengan ditandai dengan pendaftaran pihak pengguna dengan sistem yang telah disetujui, hal ini menunjukkan adanya ijab qabul.

Hasil pengamatan yang dilakukan penulis dari uraian yang telah dideskripsikan sebelumnya, pada akad *jualah* sudah sesuai dengan rukun dan syaratnya yaitu ja'il haruslah orang yang memiliki kecakapan bermu'amalah (*ahliyyah al-tasarruf*), karena pengembang aplikasi *Snack Vidio* sudah tentu orang yang telah *baligh* dan berakal karena ia telah membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan orang lain. Dan untuk (pelaku) yaitu menerima ju'alah atau amil (pekerja) pengguna haruslah orang yang berakal, baligh, dan *rasyid* (tidak sedang dalam perwalian), apabila yang menerima ju'alah atau amil (pekerja) tidak memenuhi syarat tersebut maka batal lah akadnya.

Upah atau imbalan aplikasi *Snack Vidio* berupa poin atau koin yang dapat ditukarkan dalam bentuk rupiah. Koin yang diberikan kepada pengguna aplikasi berasal dari pihak aplikasi *Snack Vidio* (*developer*). Besar koin yang diberikan telah ditentukan dengan jelas jumlahnya di dalam daftar tugas *Snack Vidio*,

sehingga para pengguna mengetahui besaran koin yang di dapatkan pada setiap tugasnya. Koin yang telah terkumpul, dapat ditukarkan dalam bentuk nilai uang rupiah. Upah atau imbalan ju'alah hanya diberikan setelah hasil tugas atau misi *Snack Vidio* terpenuhi.

Berdasarkan praktiknya para pengguna aplikasi *Snack vidio* telah mendapatkan upah atau bonus dari pihak aplikasi, hanya saja para pengguna yang tidak mendapatkan upah tersebut karena tidak mengikuti ketentuan yang terdapat pada aplikasi *Snack Vidio*. Sehingga tidak memperoleh penghasilan dari aplikasi tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Praktik Penggunaan Aplikasi *Snack Vidio* Sebagai Penghasil Uang boleh dilakukan jika tidak melanggar ketentuan pada syarat akad ju'alah yang diperbolehkan dalam Islam. Namun sebaliknya, aplikasi *Snack Vidio* dapat menjadi akad yang fasad, apabila rukun dan syarat akad ju'alah rusak atau tidak terpenuhi.

Sedangkan hasil penelitian selanjutnya tinjauan Fiqh Muamalah bagi para pengguna *Snack vidio* dari sisi conten creator termasuk kedalam akad ijarah. Hal tersebut dikarenakan pengembang aplikasi *Snack Vidio* membayar *creator* pada transaksi upah mengupah atas suatu jasa tertentu melalui imbalan suatu jasa pekerjaan yaitu *upload vidio*. Maka untuk melihatnya apakah sudah memenuhi rukun dan syarat dari ijarah penulis akan menguraikannya sebagai berikut:

1. Dua belah pihak yang berakad

Kedua belah pihak yang berakad (*al- 'aqidani*) adalah orang yang melakukan akad ijarah ada dua orang yaitu mu'jir ialah orang yang memberikan upah atau yang memberi pekerjaan, dalam hal ini pihak aplikasi *Snack Vidio* dan

*agency*-nya yang berlaku sebagai pemberi pekerjaan dan *musta'jir* ialah orang yang menerima upah untuk melakukan sesuatu pekerjaan, dalam hal yang bertindak ialah pengguna yang mendaftarkan dirinya sebagai *creator*.

## 2. Sighat

Sighat yang dilakukan pada aplikasi ini ditunjukkan dengan pihak *Snack Vidio* maupun *agency (mu'jir)* yang menyelenggarakan sistem kerja dengan memberikan informasi terhadap sistem kerjanya, sedangkan calon *creator (musta'jir)* menyetujui peraturan yang telah ditentukan oleh pihak penyelenggara dengan ditandai dengan pendaftaran pihak pengguna dengan sistem yang telah disetujui, hal ini menunjukkan adanya ijab qabul.

## 3. Ujrah

Ujrah (upah) yaitu suatu pemberian kepada *musta'jir* atas jasa yang telah diberikan atau diambil manfaatnya oleh *mu'jir*. Dalam hal ini upah yang diberikan berupa uang tunai yang didapatkan *creator* dalam bentuk gaji atas jasa yang ia telah ia lakukan kepada pihak *Snack Vidio* maupun *agency*-nya.

## 4. Manfaat

Manfaat dalam hal ini ialah suatu jasa dan tenaga dari orang yang bekerja yaitu menjadi *creator* dengan meng-*upload vidio*.

Hasil pengamatan yang dilakukan penulis dari uraian yang telah dideskripsikan sebelumnya, pada akad ijarah sudah sesuai dengan rukun dari terjadinya akad sampai keberlangsungan akad yaitu *mu'jir* haruslah orang yang berakal dan *mumayyiz* menurut Hanfiah, dan baligh serta mempunyai kekuasaan penuh terhadap pengadaan sistem kerja tersebut, karena pengembang aplikasi

*Snack Vidio* dan *agency* sudah tentu orang yang telah berakal, mumayyiz dan *baligh* serta mempunyai kekuasaan penuh terhadap pengadaan sistem kerja karena ia telah membuat dan membangun sebuah terobosan bisnis terbaru yang dapat digunakan orang lain.

Selanjutnya untuk *creator* yaitu menerima musta'jir (*creator*) pengguna haruslah orang yang berakal, mumayyiz dan *baligh*, apabila yang menerima musta'jir (*creator*) tidak memenuhi syarat tersebut maka batal lah akadnya, namun dalam hal ini pihak *Snack Vidio* dan *agency*-nya telah menentukan syarat untuk menjadi *creator*, sehingga pengguna yang menjadi *creator* sudah pasti merupakan pengguna yang telah memenuhi syarat ijarah.

Untuk rukun dan syarat sah ujah (upah) pada sistem kerja *creator* baik itu pemberi kerjanya (mu'jir) langsung dari *Snack Vidio* maupun melalui *agency*-nya, sudah sesuai karena adanya kesepakatan yang ditunjukkan dengan pihak *Snack Vidio* maupun *agency* (mu'jir) yang menyelenggarakan sistem kerja dengan memberikan informasi terhadap sistem kerjanya, sedangkan calon *creator* (musta'jir) menyetujui peraturan yang telah ditentukan oleh pihak penyelenggara dengan ditandai dengan pendaftaran pihak pengguna dengan sistem yang telah disetujuinya, kemudian objek yang menjadi aktivitas diaplikasi *Snack Vidio* merupakan aktivitas mubah, bukan yang haram dan diperbolehkan secara syara' yaitu meng-upload *vidio* secara konsisten dengan konten yang menginspirasi, mendidik dan menghibur.

Adapun ujarah (upah) yang diterima *creator* baik itu *creator rewards* dan *creator premium* mempunyai perbedaan yang sangat signifikan yang mana pada *creator rewards* tidak mempunyai kejelasan ketentuan berapa ujarah (upah) yang *creator* terima, sedang *creator premium* mempunyai kejelasan ketentuan berapa ujarah (upah) yang *creator* terima. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut bahwa sistem kerja dalam mendapatkan penghasilan dari penggunaan aplikasi *Snack Vidio* pada *creator rewards* tidak memenuhi persyaratan ijarah karena tidak jelasnya berapa ujarah (upah) yang *creator* terima yang dianggap batal karena tidak memenuhi syarat.

Berdasarkan hasil temuan-temuan yang telah peneliti jelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa penghasilan yang didapatkan dari aplikasi *Snack vidio* jika ditinjau dari fiqih muamalah terdapat 2 akad. Dari sisi pengguna aplikasi *Snack vidio* yang bukan konten kreator menggunakan akad ju'alah, karena pengguna yang bukan konten creator hanya memiliki tugas atau misi seperti *login* harian, nonton *vidio*, mengundang teman dan bonus *viewers*. Jika pengguna dapat menjalankan salah pekerjaan atau misi yang ditugaskan setiap harinya maka aplikasi *Snack vidio* akan memberikan sejumlah *coin* atau uang tunai, yang telah ditentukan jumlahnya dari masing-masing kegiatan yang ada diaplikasi *Snack Vidio*.

Untuk akad yang kedua adalah akad ijarah yang diperuntukkan bagi para konten creator yang dituntut untuk membuat konten vidio setiap harinya hal tersebut dikarenakan para konten creator yang ada di aplikasi *Snack Vidio* dalam sistem kerjanya yaitu mendaftarkan diri sebagai *creator* kemudian *Snack Vidio* membayar *creator* pada transaksi upah mengupah atas suatu jasa tertentu melalui imbalan

suatu jasa pekerjaan yaitu *upload vidio*. Jadi terjadi kerja sama berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan imbalan upah yang telah dijanjikan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

1. Praktik penggunaan aplikasi *Snack vidio* diawali dari undangan dimana para pengguna aplikasi *Snack vidio* di tuntut untuk menjalankan tugas atau misi setiap harinya agar mendapatkan koin yang bisa ditukar dengan uang, misi tersebut meliputi menonton vidio setiap harinya minimal 30 menit, membuat konten dan membagikan link tautan kepada orang lain.
2. Berdasarkan fatwa DSN MUI No: 116/DSNMUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah dapat dikatakan tidak sah karena hanya memenuhi 3 kriteria atau indikator dari *e-money* sesuai prinsip syariah sedangkan 2 lainnya tidak terpenuhi.

Selanjutnya penghasilan yang didapatkan dari aplikasi *Snack vidio* jika ditinjau dari fiqih muamalah terdapat 2 akad yaitu akad *ju'alah* dan *ijarah*. Terjadinya akad *ju'alah* karena pengguna hanya memiliki tugas atau misi seperti *login* harian, nonton *vidio*, mengundang teman dan bonus *viwers*. Terjadinya akad *ijarah* karena para *conten creator* yang dituntut untuk membuat *conten vidio* setiap harinya kemudian *Snack Vidio* membayar *creator* pada transaksi upah mengupah atas suatu jasa.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian serta analisis penulis, maka penulis ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak aplikasi *Snack Vidio*

Diharapkan lebih menyaring dan memperhatikan konten-konten yang dikirim pengguna, agar informasi atau konten-konten yang terdapat dalam aplikasi *Snack Vidio* mengandung informatif, edukasi, dan hal-hal yang berdampak positif. Kemudian para pihak aplikasi *Snack Vidio* diharapkan meninggikan nilai tukar koin menjadi rupiah agar biaya pengeluaran kuota pengguna sebanding dengan hasil yang didapatkan.

2. Bagi pengguna aplikasi *Snack Vidio*

Diharapkan untuk lebih menyaring informasi-informasi yang terdapat pada aplikasi *Snack Vidio* dan diharapkan pula untuk tidak berharap lebih pada hasil yang diperoleh dari misi yang dijalankan di aplikasi *Snack Vidio*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnani, Arwa. Hukum Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi *Snack Vidio* Perspektif Majelis Ulama Indonesia Di Kota Pasuruan. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2022
- Atmoko, Bambang Dwi, “Apa itu *Snack Vidio*? Aplikasi *Vidio* Pendek Viral Pesaing TikTok No 1,” 8 Juli 2020, <https://gizmologi.id/aplikasi/mengenal-Snack-vidio/>, diakses 28 September 2023
- Ayu, Luthfia Azanella, “OJK Beri Lampu Hijau ke Aplikasi *Snack Vidio* untuk Beroperasi,” *kompas*, 05 Mei 2021, <https://money.kompas.com/read/2021/05/05/162502826/ojkberi-lampu-hijau-ke-aplikasi-Snack-vidio-untuk-beroperasi>, diakses 17 September 2023
- Bank Indonesia,, “*Uang Elektronik*” (*On-line*), tersedia di: <http://www/bi.go.id> (28 Oktober 2023
- Benuf Korneluis, Muhamad Azhar “Metodologi Penelitian Hukum Sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer”. *Jurnal Gema Keadilan* 7,1 juni 2020
- Burhan, Uang dari Aplikasi *Snack vidio*. *Jurnal Ekonomi dan Komunikasi*, Vol, 1,No. 5, September 2021
- Dahlan Ahmad, Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Perkembangan,*Jurnal Teknologi Komunikasi Dan Informasi*,Vol, 1, No. 3, 2018
- Diniyah, Ma’rifatul. Analisis Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah Terhadap Produk *E-Money* Di Bank yariah Mandiri Cabang Ponorogo. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. 2018
- Distri Magnasari. Aplikasi *Snack vidio* Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kota Bengkulu). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu. 2023
- Fatwa DSN-MUI No. 116/DSNMUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah
- Firman, *Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif*, Sumatera Barat: Universitas Negeri Padang, 2018

Ghufran A. Masadi, *Fiqih Muamalah Kontekstual* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002

Hasil Observasi Peneliti pada Aplikasi *Snack vidio* pada tanggal 18 Desember 2023

Hasil Wawancara Awal Peneliti Kepada Riki Pengguna Aplikasi *Snack vidio*.

Ihlasudin Dede. Uang Elektronik Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif (Analisa Perbandingan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik dan Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah). *Skripsi*. Universitas islam negeri Syarif hidayatullah. 2019

Ikram, Muhamad Firdaus. Implementation of Fiqh Muamalah Contracts in Electronic Money (E-Money) Transactions. *Al-Muamalat: Jurnal Ekonomi Syariah Vol. 10 No. 1 (2023), 13-23*

Kamaludin, Imam. Keabsahan Uang Elektronik (E-Money) Perspektif Qawa'id Fiqhiyah: Sebuah Tinjauan Empiris Terhadap Kritik Uang Elektronik. *Jurnal Muslim Heritage. Vol. 7 No, 1 Juni 2022*

M. Abdul Mujieb, *Kamus Istilah Fiqih* Jakarta: PT. Pustaka Firdaus, 2018

Maj'ma Al-Lughah Al-'Arabiyah bi Al-Qahirah, *Al-Mu'jam Al-Wasith*, Jilid 2 (Kairo : Maktabah Al- Syuruq Al-Dauliyah, 2004

Muhammad Rijal Fadli, Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif, *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21,1, (2021)

Muhammad Ustman Syabir, *Al-Madkhal Ila Fiqh Al-Mu'amalat Al-Maliyah* (Oman : Darul Nafa'is, 2010

Muhammad, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kualitatif*. Jakarta : Rajawali pers, 2013

Mulvi Aulia. Uang Elektronik, Uang Digital (*Cryptocurrency*) Dan Fatwa DSN-MUI NO.116 Tentang Uang Elektronik. *al-Mizan*, Vol. 4, No.1, h. 15-32, Februari 2020, P.ISSN : 2085-6792, E.ISSN : 2656-7164

Mulyana Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017

N. Gregory Mankiw, *Teori Makroekonomi Edisi keempat* Jakarta: Erlangga, 2015

Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2019 *Tentang Uang Elektronik (Electronic Money)*.

- Pujaastawa, Ida Bagus Ggde, *Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpuln Bahan Informasi*. Skripsi, Universitas Udayana 2016
- Putrii Ajeng. Cashback Uang Elektronik Ovo Sebagai Alat Pembayaran Perspektif Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia No: 116/Dsn-Mui/Ix/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah (Studi Kasus di Lippo Plaza Jembesil. *Jurnal Hukum Ekonomi*. 16 (1). 2019
- Rusdianto, Aris. Tinjauan Prinsip Syariah Terhadap Produk *E-Money* Bank Syariah Mandiri. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 2019
- Sahal Muzaki. Analisis Fatwa MUI NO. 116/DSN-MUI/IX/2017 dan PBI NO. 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik Syariah Ditinjau Dari Perspektif Maqasid Asy-Syari'ah. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel . 2019
- Sholihin, Ahmad Ifham, *Logika Fikih Muamalah Kontemporer*. Amana Sharia Consulting, 2016
- Sutan Remy. *Perbankan Islam dan Kedudukannya dalam Tata Hukum Perbankan Indonesia*. (Jakarta: PT Pustaka utama Grafiti. 2019
- Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017