



**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP  
KEDUDUKAN KOIN YANG DIDAPAT DALAM BISNIS  
*ONLINE APLIKASI SNACK VIDEO***

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum  
(SH)  
Jurusan Hukum Ekonomi Syariah*

**Oleh:**

**ANDRE ISMAIL  
NIM. 1730202006**

**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andre Ismail  
Nim : 1730202006  
Program studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Fakultas : Syariah

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: **“TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP KEDUDUKAN KOIN YANG DIDAPAT DALAM BISNIS *ONLINE* APLIKASI *SNACK VIDEO*”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 30 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



**ANDRE ISMAIL**  
**NIM. 1730202006**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama **ANDRE ISMAIL**, NIM 1730202006,  
Judul: **TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP  
KEDUDUKAN KOIN YANG DIDAPAT DALAM BISNIS *ONLINE*  
APLIKASI *SNACK VIDEO***, memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan  
telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang  
munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 30 Januari 2022  
Pembimbing

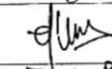




Nurhikma, M.Sy  
NIP. 19901001 201503 2 008

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Andre Ismail, NIM: 1730202006, Judul: TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP KEDUDUKAN KOIN YANG DIDAPAT DALAM BISNIS *ONLINE APLIKASI SNACK VIDEO*, telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Syariah IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 09 Februari 2022.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/ NIP Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal
1	Nurhikma, M.Sy. NIP. 19901001 201503 2 008	Ketua sidang/ Pembimbing		16/02-2022
2	Yustiloviani, S.Ag., M.Ag. NIP. 19720831 199803 2 001	Penguji I		15/2/22
3	Mami Nofrianti, S, Hum., M.A NIK. 201801012028	Penguji II		15/2/22

Batusangkar, 17 Februari 2022  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Syariah



**Dr. H. Zainuddin, MA**  
NIP. 19631216 199203 1 002

## ABSTRAK

**ANDRE ISMAIL, NIM 1730202006**, Judul skripsi: **“TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP KEDUDUKAN KOIN YANG DIDAPAT DALAM BISNIS *ONLINE* APLIKASI *SNACK VIDEO*”**, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar, 2022.

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menjelaskan dan menganalisa tentang tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*.

Jenis penelitian yang penulis lakukan yaitu penelitian kepustakaan (*library reseach*). Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data sekunder yang meliputi buku-buku, dokumen resmi, artikel ilmiah, referensi jurnal dan sumber data tertulis lain baik cetak maupun elektronik yang dapat berkaitan dengan permasalahan penelitian. Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mencari dan mencatat data, kemudian disajikan dan dianalisa untuk mendapatkan kesimpulan terhadap kedudukan koin yang didapat dalam *bisnis online* aplikasi *snack video* menurut tinjauan Hukum Ekonomi Syariah.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat penulis simpulkan bahwa pada aplikasi *snack video* akad yang digunakan antara pengguna dengan pemilik aplikasi *snack video* adalah akad *ju'alah* yang mana pengguna aplikasi *snack video* akan diberi imbalan atau *reward* setelah melaksanakan tugas yang telah ditentukan terlebih dahulu oleh pihak yang akan memberikan imbalan sebelum pengguna menerima imbalan dan menurut tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video* ini ada yang diperbolehkan dan ada juga yang dilarang oleh Hukum Ekonomi Syariah. Bisnis *online* pada aplikasi *snack video* yang diperbolehkan yaitu bisnis *online* yang didalamnya dijadikan sarana penghasil uang dengan menjalankan misi-misi yang diarahkan oleh pihak aplikasi *snack video* dengan catatan selama misi-misi yang diarahkan oleh pihak aplikasi *snack video* tidak bertentangan dengan hukum Islam. Sedangkan bisnis *online* pada aplikasi *snack video* yang tidak diperbolehkan yaitu bisnis *online* yang didalamnya terdapat kezhaliman dan merugikan salah satu pihak.

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**BIODATA PENULIS**

**ABSTRAK** .....i

**KATA PENGANTAR** .....ii

**DAFTAR ISI** .....v

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang. .... 1

B. Fokus Penelitian.. ....5

C. Rumusan Masalah. ....5

D. Tujuan Penelitian.....6

E. Manfaat Penelitian.....6

F. Defenisi Operasional .....7

### **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Landasan Teori.....10

1. Akad .....10

a. Pengertian Akad .....10

b. Dasar Hukum Akad.....11

c. Rukun dan Syarat Akad .....13

d. Bentuk-bentuk Akad .....14

e. Asas-asas Akad .....17

f. Berakhirnya Akad .....20

2. Hadiah .....20

a. Pengertian Hadiah .....20

b. Dasar Hukum Hadiah .....21

c. Rukun Hadiah.....23

d. Macam-macam Hadiah.....	25
e. Hadiah Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah .....	27
3. Snack Video .....	29
a. Pengertian Snack Video .....	29
b. Sejarah Snack Video .....	30
c. Keuntungan Menggunakan Snack Video .....	30
d. Perbedaan Snack Video dengan Aplikasi Lainnya .....	32
e. Kelebihan Snack Video .....	33
B. Penelitian Relevan.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Latar dan Waktu Penelitian .....	37
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Sumber Data .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum Aplikasi Snack Video .....	40
B. Pandangan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Kedudukan Koin Yang Didapat Dalam Bisnis Online Aplikasi Snack Video .....	54
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Globalisasi membawa perubahan pesat segala aspek kehidupan masyarakat yang awalnya tradisional atau pra modern kepada kehidupan yang modern. Saat ini kehidupan manusia lebih banyak didominasi oleh teknologi khususnya internet, baik dari aspek kehidupan sosial maupun kehidupan berekonomi. Semakin majunya zaman semakin pesat juga perkembangan teknologi dan informasi.

Perubahan kegiatan ekonomi pada era modern ini menjadikan bisnis lebih beragam. Hal tersebut dipengaruhi oleh adanya jaringan internet, dengan internet media yang digunakan dalam berbisnis mengalami perubahan, hanya dengan menggunakan *gadget* dan fitur-fitur yang ada pada *gadget*. Semakin berkembangnya internet membuat semakin banyak juga peluang bisnis baru. Hal yang membuat penggunaan internet menjadi sangat menarik dan menguntungkan adalah memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan mencari informasi secara global tanpa adanya batasan geografis antar Negara dan batasan waktu sehingga internet dapat digunakan setiap saat.

Dengan menggunakan jaringan internet segala informasi dapat di akses kapanpun, dimanapun dan saat apapun saat online, Sehingga saat ini banyak yang memanfaatkan kemudahan tersebut menjadi lahan untuk mendapatkan keuntungan dengan berbisnis secara online dengan menarik keuntungan sebesar-besarnya. Teknologi informasi telah mengubah cara bertransaksi dan membuka peluang-peluang baru dalam melakukan bisnis. ( Haris Faulidi Asnawi, 2004: 4 )

Pada era globalisasi seperti sekarang ini perkembangan dunia teknologi semakin maju dan memiliki banyak inovasi. Kepemilikan ponsel canggih merambah dalam kalangan masyarakat, berbagai fasilitas pendukung menambah kemudahan bagi masyarakat dalam berinteraksi maupun mencari

sesuatu yang di inginkan. Fasilitas pendukung tersebut disebut dengan media sosial. Keinginan bisnis yang pada umumnya dilakukan secara konvensional mulai dari beralih secara elektronik dengan menggunakan jaringan-jaringan elektronik komputer yaitu internet. Yang di kenal dengan istilah *Electronic commerce* atau disingkat *E-Commerce*.(Abdul Halim dan Teguh Prasetyo, 2005: 10)

Dalam Q.S Ath-Thalaq ayat 6 terdapat ketentuan pemberian upah terhadap suatu pekerjaan merupakan suatu yang dianjurkan.

أَسْكِنُوهُنَّ مِّنْ حَيْثُ سَكَنْتُمْ مِّنْ وُجْدِكُمْ وَلَا تُضَارُوهُنَّ لِتُضَيِّقُوا  
عَلَيْهِنَّ ۚ وَإِنْ كُنَّ أُولَاتٍ حَمَلٍ فَأَنْفِقُوا عَلَيْهِنَّ حَتَّىٰ يَضَعْنَ حَمْلَهُنَّ ۚ فَإِنْ  
أَرْضَعْنَ لَكُمْ فَآتُوهُنَّ أُجُورَهُنَّ ۚ وَأَتَمِّرُوا بَيْنَكُم بِمَعْرُوفٍ ۗ وَإِن  
تَعَاَسَرْتُمْ فاستَرْضِعْ لَهُ أٰخَرٰى ﴿٦﴾

Artinya: *Tempatkanlah mereka (para isteri) di mana kamu bertempat tinggal menurut kemampuanmu dan janganlah kamu menyusahkan mereka untuk menyempitkan (hati) mereka. dan jika mereka (isteri-isteri yang sudah ditalaq) itu sedang hamil, Maka berikanlah kepada mereka nafkahnya hingga mereka bersalin, kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu Maka berikanlah kepada mereka upahnya, dan musyawarahkanlah di antara kamu (segala sesuatu) dengan baik; dan jika kamu menemui kesulitan Maka perempuan lain boleh menyusukan (anak itu) untuknya.*

Ayat di atas menjelaskan bahwasanya diperintahkannya melakukan pemberian upah setelah seseorang tersebut melakukan suatu pekerjaan dengan diberikan upah terhadap pekerjaan tersebut. Ketentuan-ketentuan terkait *ujrah* yaitu *ujrah* boleh dalam bentuk uang dan selain uang, jumlah *ujrah* dan mekanisme perubahannya harus ditentukan berdasarkan kesepakatan, *ujrah* boleh dibayar secara tunai tangguh atau bertahap (angsur) sesuai kesepakatan,

dan *ujrah* yang dibayar oleh penyewa setelah akad diakui setelah milik pemberi sewa. (Andri Soemitra, 2019: 125)

Bisnis aplikasi *Snack video* adalah salah satu aplikasi yang banyak diminati orang. Dimana *snack video* menjanjikan keuntungan kepada penggunanya. Kegiatan yang dilakukan *snack video* yaitu dengan cara melakukan beberapa misi untuk mendapatkan keuntungan. Salah satunya yaitu dengan *login*, beri *like* dan *follow* kepada orang lain selain itu juga dengan cara mengundang teman atau kode referal.

Layanan untuk menonton *snack video* yang sedang banyak diminati oleh pengguna saat sekarang yang memang ditampilkan oleh aplikasi *snack video*, maka pengguna yang berhasil mengundang teman-teman baru untuk menginstal aplikasi tersebut maka yang orang yang mengundang mendapatkan uang sebesar Rp.80.000.

Survey awal wawancara penulis lakukan dengan Miza sebagai pengguna aplikasi *snack video*, Miza mengatakan tergiurnya dengan aplikasi *snack video* selain menghibur juga bisa mendapatkan penghasilan. Melihat cara kerja aplikasi *snack video* yang sangat mudah dan *simple*.

Ada beberapa cara untuk mendapatkan keuntungan aplikasi *snack video* yaitu pertama menginstal aplikasi *snack video* untuk mulai mengalirkan uang dari *snack video*, menonton video untuk menghasilkan uang koin tersebut akan terus berputar ketika menonton video. Selain dengan menonton video pengguna juga bisa mendapatkan keuntungan poin dari *check in* setiap hari dengan nilai yang telah ditetapkan aplikasi *snack video*, serta juga bisa mendapatkan koin dengan cara *upload video*.

Selain itu pengguna juga biasa mendapatkan keuntungan dengan cara mengajak teman untuk menginstal aplikasi *snack video* dengan memasukkan kode undangan member tersebut. Berbagai cara yang dilakukan dalam aplikasi *snack video*, dan pengguna akan mendapatkan imbalan setelah melakukan dari beberapa cara tersebut. Namun tidak semua *downline* atau

pengguna mendapatkan keuntungan dari aplikasi *snack video* bahkan ada beberapa pengguna yang kecewa dengan aplikasi *snack video*. Salah satunya Miza yang sudah menggunakan aplikasi ini selama satu bulan lebih, selama 2 Minggu Miza menggunakan aplikasi *snack video*, dan menukarkan point ke rupiah, Namun tak kunjung masuk dalam dompet. (Miza, *downline*, Ombilin, Rabu 08 September 2021, pukul 11.00)

Penulis juga wawancara dengan salah satu *downline* aplikasi *snack video* yaitu Fitri Yanti, Fitri juga mengeluhkan sistem dari aplikasi *snack video*. Fitri menggunakan aplikasi *snack video* selama dua bulan dan motivasi Fitri menggunakan aplikasi tersebut adalah sama hal dengan Miza selain menghibur juga mendapatkan pundi-pundi rupiah yang bisa yang bisa menghasilkan uang dengan cara kerja yang santai kapanpun Ia mau. Fitri mengatakan setelah menonton video mendapatkan koin. Dan koin tersebut akan tertukar ke rupiah. Dan pada jam 8 pagi uang akan berubah otomatis ke rupiah yaitu 50 koin setara dengan 1 rupiah. Namun koin tersebut tidak tertukar ke rupiah. (Fitri Yanti, *downline*, Ombilin, Rabu 08 September 2021, pukul 14:00)

Selain Miza dan Fitri Yanti penulis juga wawancara dengan Wersindah Wersidah mengatakan pembayaran di aplikasi *snack video* dipersulit dan *scam* padahal Ia sudah lama menggunakan aplikasi *snack video* tersebut. Beberapa persoalan yang Ia temukan salah satunya ikat kode undangan jadi koin, tapi tidak menjadi saldo. Bahkan login dalam 1 minggu hanya mendapatkan 1 Rupiah padahal Wersindah telah mengikuti peraturan *event*. Setelah ditanya ke pusat bantuan pihak dari aplikasi *snack video* menyebutkan bahwa Wersidah melanggar *event*. (Wersindah, *Downline*, Dobok, Kamis 09 September 2021, pukul 16:00)

Permasalahan yang sama dengan Rahmat, Ia mengatakan tidak puas terhadap kualitas aplikasi *snack video* dan kecewa, padahal peraturan di dalam aplikasi *snack video* tersebut sudah Ia jalankan sesuai dengan yang telah

diperintahkan, Namun koin tidak berubah selama 1 bulan dan bahkan setiap hari ia menonton video serta mengundang teman.

Adapun yang menjadi permasalahan pada aplikasi tersebut adanya unsur *tadlis* atau menipu, dimana setelah menonton video atau mengundang akan mengundang teman akan mendapatkan koin. Namun di sini setelah wawancara dari beberapa pengguna. Setelah menonton video tersebut Ia tidak mendapatkan koin atau imbalan setelah menonton video tersebut, dan juga tidak mendapatkan penambahan koin setelah mengundang teman.

Dalam aplikasi *snack video* tersebut bagaimana bentuk akad yang dilakukan oleh pihak aplikasi *snack video* dan pengguna aplikasi dan apa yang diadakan dalam bisnis *online* aplikasi *snack video* tersebut.

Dari bentuk pelaksanaan bisnis *online* terhadap aplikasi *snack video* tidak memberikan kepastian dalam berbisnis, maka dalam hal ini yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut melalui skripsi yang berjudul **“Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Dari pemaparan latar belakang masalah di atas, penulis menjelaskan beberapa identifikasi permasalahan yang tampak oleh peneliti, maka dari itu peneliti memfokuskan penelitian ini adalah Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “ Bagaimana Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*? ”.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan di atas, penulis mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut: “ Untuk mengetahui, menjelaskan dan menganalisa kedudukan koin ditinjau dari dari segi akad dan kepemilikan yang didapat pada bisnis *online* aplikasi *snack video* dalam Hukum Ekonomi Syariah.

#### **E. Manfaat Dan Luaran Penelitian**

Dari pencapaian tujuan penelitian tersebut, maka hasil penelitian di harapkan mempunyai manfaat ganda baik manfaat secara praktis maupun teoritis sebagai berikut:

##### 1. Manfaat:

###### a. Manfaat teotis

- 1) Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya Hukum Ekonomi Syariah yang berhubungan dengan kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*.
- 2) Dapat menjadi sumbangan pemikiran dan referensi bagi penelitian lain terkait dengan kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video* yang di tinjaun dari Hukum Ekonomi Syariah.

###### b. Manfaat praktis

###### 1) Bagi peneliti

Bagi peneliti sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Hukum pada Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, IAIN Batusangkar serta dapat menambah wawasan dari yang berkaitan dengan kajian Hukum Ekonomi Syariah.

###### 2) Bagi akademi

Penelitian ini penulis harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis yang mana bermanfaat bagi pengembangan Hukum Ekonomi Syariah.

### 3) Bagi masyarakat

Penelitian ini dilakukan agar dapat berguna bagi masyarakat dan mengetahui bagaimana Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang di dapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*.

## 2. Luaran Penelitian

Adapun yang menjadi luaran penelitian yang penulis lakukan adalah agar karya ilmiah penulis berupa skripsi dapat:

- a. Di presentasikan dalam penyuluhan Hukum Ekonomi Syariah
- b. Dapat dipublikasikan dalam jurnal Kampus IAIN Batusangkar
- c. Meteri ini dapat menjadi materi yang berguna dan dapat di manfaatkan oleh masyarakat.
- d. Sebagai bahan bacaan di Perpustakaan Fakultas Syariah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah IAIN Batusangkar.
- e. Diterbitkan pada jurnal atau artikel ilmiah Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- f. Diarsipkan di Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam pemahaman dari judul skripsi ini kiranya penulis paparkan terlebih dahulu beberapa istilah-istilah sebagai berikut:

### 1. Tinjauan

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia, kata tinjauan berasal dari kata tinjau yang berarti melihat, menjenguk, memeriksa dan meneliti untuk kemudian menarik kesimpulan. Kemudian tinjauan adalah hasil dari kegiatan meninjau, pandangan, pendapat (sesudah menyelidiki atau mempelajari). ([www.artikata.com](http://www.artikata.com) )

Ada beberapa macam karya ilmiah, yaitu laporan penelitian, skripsi, tesis, disertai, surat pembaca, laporan kasus, resensi. Laporan tinjauan adalah tulisan yang berisi tinjauan karya ilmiah dalam kurun waktu tertentu. Tugas akhir biasanya berupa hasil penelitian dari bidang tertentu sesuai jurusan atau program studi yang diambil yang kemudian diujikan secara lisan untuk memperoleh derajat kelulusan dan kelayakan karya tersebut.([www://belajarpsikologi.com](http://www://belajarpsikologi.com)). Sedangkan yang penulis maksud disini yaitu Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*.

## 2. Hukum Ekonomi Syariah

Hukum Ekonomi Syariah adalah hukum yang mengatur segala hal yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang dilandasi dan didasari oleh nilai-nilai Islamiyah yang tercantum di dalam Al-Qur'an dan Hadist serta Ijtihad para ulama.

Yang penulis maksud dengan Hukum Ekonomi Syariah di sini adalah hukum yang mengatur tentang hubungan antara manusia dengan manusia mengenai objek yang berkaitan dengan kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* pada aplikasi *snack video* tersebut.

## 3. Bisnis *online*

Bisnis *online* adalah sebuah kegiatan berbisnis yang dilakukan secara *online*. Pada era saat ini, berbisnis dengan metode seperti ini sudah banyak dilakukan oleh masyarakat luas bahkan ada juga yang menjadikan bisnis *online* sebagai bisnis utama mereka.(Fathul Husnan, 2015: 1)

## 4. Aplikasi

Yang dimaksud dengan pengertian 'aplikasi' adalah suatu kelompok *file (form, class, report)* yang bertujuan untuk melakukan aktifitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi *payroll*, aplikasi *fixed Asset*.(Harip Santoso. 2005: 9)

Aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem mengintergrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

#### 5. Snack video

*Snack video* merupakan aplikasi yang bisa menghasilkan uang dengan cara menonton video dengan mengundang teman baru dengan kode undangan atau kode referral. (<https://m-kumparan-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.kumparan.com/amp>)

Dengan demikian yang penulis maksud dengan judul secara keseluruhan adalah untuk melihat dan mengkaji bagaimana Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video* antara kedua belah pihak yang terlibat dalam aplikasi yang bernama aplikasi *snack video* berdasarkan Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Akad**

###### **a. Pengertian Akad**

Dalam menjalankan bisnis, satu hal yang sangat penting ialah masalah akad (perjanjian), akad sebagai salah satu cara untuk memperoleh harta dalam syariah Islam yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akad adalah cara yang di ridhai Allah dan harus ditegaskan isinya. (Mardani, 2012: 71)

Akad dalam hukum Islam *identik* dengan perjanjian dalam hukum Indonesia. Maka akad berasal dari kata *al'aqd* yang berarti ikatan, mengikat, menyambung atau menghubungkan (*ar'rabt*). Ikatan maksudnya adalah menghimpun atau mengumpulkan dua ujung tali dan mengikat salah satunya pada yang lainnya hingga keduanya bersambung dan menjadi seperti seutas tali yang satu. Pengertian akad secara terminologi fiqh atau Hukum Islam adalah perikatan antara ijab (penawaran) dengan Kabul (penerimaan) secara yang dibenarkan syara', yang menetapkan keridhoan (kerelaan) kedua belah pihak (Harun, 2017: 31-32)

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) akad adalah kesepakatan dalam suatu perjanjian antara dua pihak atau lebih untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perbuatan hukum tertentu. Pengertian akad ini sepintas memiliki kesamaan yang banyak dengan janji, bahkan dalam kamus bahasa Indonesia, akad adalah janji atau perjanjian, dalam bahasa Arab adalah *wa'd* (saling berjanji). Dalam ketentuan solidaritas yang disusun oleh AAOIFI (*Accounting And Auditing Organization For Islamic*

*Financial Institutions*). (M. Pudjihardjo dan Nur Faizin Mihith, 2019: 9-10)

#### b. Sumber Hukum Akad

Dasar hukum akad dapat dijumpai dalam Al-Qur'an dan Hadist yang menjelaskan bahwa akad harus dilaksanakan atas dasar kosensus, saling meridhai, dan menjunjung tinggi nilai-nilai keadilan, transparan kejujuran, kebebasan dan menghindari segala bentuk pelanggaran dalam berakad antara satu sama lain. (Ainul Yakin, 2018: 19)

##### 1) Al-Qur'an

###### a) QS An-Nisa:29

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ  
بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ  
مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ  
رَحِيمًا

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

Ayat ini menunjukkan bahwa setiap pertukaran secara timbal balik (perdagangan) diperbolehkan dan sah selama didasarkan pada kesepakatan kedua belah pihak.

b) QS Al-Maidah :1

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ ؕ أُحِلَّتْ لَكُمْ  
 بِهَيْمَةَ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُتْلَىٰ عَلَيْكُمْ غَيْرَ مُحِلِّي الصَّيْدِ  
 وَأَنْتُمْ حُرْمٌ ۗ إِنَّ اللَّهَ تَحْكُمُ مَا يُرِيدُ ﴿١﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendaki-Nya”.

Ayat ini dapat di tarik pemahaman bahwa orang yang boleh membuat akad apa saja baik yang bernama maupun yang tidak bernama dan akad-akad wajib di penuhi.

c) QS. Al-Isra:34

وَلَا تَقْرَبُوا مَالَ الْيَتِيمِ إِلَّا بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ حَتَّىٰ  
 يَبْلُغَ أَشُدَّهُ ؕ وَأَوْفُوا بِالْعَهْدِ ۗ إِنَّ الْعَهْدَ كَانَ  
 مَسْئُولًا ﴿٣٤﴾

Artinya: Dan janganlah kamu mendekati harta anak yatim,kecuali dengan cara yang lebih baik (bermanfaat) sampai ia dewasa dan penuhilah janji; Sesungguhnya janji itu pasti diminta pertanggung jawaban jawabnya.

### c. Rukun Dan Syarat Akad

Rukun adalah hal yang harus dipenuhi agar suatu perbuatan sah secara hukum Islam. Rukun adalah suatu unsur yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari suatu perbuatan atau lembaga yang menentukan sah atau tidaknya perbuatan tersebut sah atau tidaknya sesuatu itu, Rukun akad terdiri dari:

- 1) *Sighat* (ijab qabul) merupakan ungkapan yang menunjukkan kerelaan atau kesepakatan dua pihak yang melakukan kontrak atau akad. Syarat sebagai berikut:
  - a) adanya kejelasan maksud dari kedua pihak
  - b) adanya kesesuaian antara ijab dan qabul
  - c) adanya pertemuan antara ijab dan qabul (berurutan dan nyambung)
  - d) satu majlis akad
- 2) *Akid* (pihak yang bertransaksi) merupakan pihak-pihak yang melakukan transaksi atau orang yang memiliki hak dan yang akan di beri hak, persyaratan:

#### a) *Ahliyah*

Memiliki kecakapan dan kepatutan untuk melakukan transaksi, biasanya mereka akan memiliki *ahliyah* jika telah *baligh* atau *mumayiz* dan berakal.

#### b) *Wilayah*

Hak dan kewenangan seseorang yang mendapatkan legalitas *syari'* untuk melakukan transaksi atas suatu obyek tertentu. Maksudnya orang tersebut pemilik asli, wali atau wakil atas sesuatu objek transaksi, sehingga ia memiliki hak dan otoritas untuk melakukan transaksi.

3) *Ma'qud alaih* (objek transaksi)

Syarat-syarat *ma'qud alaih*:

- a) Objek transaksi harus ada pada saat akad
- b) Objek transaksi harus berupa harta yang diperbolehkan untuk transaksi
- c) Objek transaksi bisa diserahkan saat terjadinya akad, atau dimungkinkan di kemudian hari
- d) Objek transaksi harus suci, tidak terkena barang najis atau barang yang najis. (Mahmudatus Sa'diyah, 2019: 5-6)

**d. Bentuk-Bentuk Akad**

1) *Akad Shahih*

Akad *shahih* merupakan akad yang telah memenuhi rukun dan syarat-syaratnya. Hukum dari akad *shahih* ini ialah berlakunya seluruh akibat hukum yang ditimbulkan akad itu dan mengikat bagi pihak-pihak yang berakad. Akad *shahih* ini dibagi oleh Hannafiyah dan Malikiyyah menjadi dua macam yakni (Arianti, 2015: 46).

a) *Akad Nafiz*

Yaitu akad yang dilangsungkan dengan memenuhi rukun dan syaratnya dan tidak ada penghalang untuk melaksanakannya.

b) *Akad Mawquf*

Akad yang dilakukan oleh seseorang yang cakap bertindak hukum, tetapi ia tidak memiliki kekuasaan untuk melangsungkan dan melaksanakan hukum-hukum, seperti akad dilakukan oleh anak yang telah *mumayyiz*. Dalam kasus akad ini, akad ini baru sah dan sempurna apabila diizinkan oleh walinya.

Akad yang bersifat mengikat bagi pihak-pihak yang melangsungkan akad dibagi oleh ulama *fiqh* menjadi tiga macam yakni :

- (1) Akad yang mengikat dan tidak bisa dibatalkan sama sekali. Akad perkawinan tidak boleh dibatalkan, kecuali dengan cara-cara yang dibolehkan *syara'*
- (2) Akad yang mengikat, tapi boleh dibatalkan atas kehendak kedua belah pihak, seperti jual beli. Sewa-menyewa, perdamaian
- (3) Akad yang hanya mengikat salah satu pihak saja seperti akad *rahn*

Jika dilihat dari sisi mengikat dan tidak mengikatnya jual beli *shahih*, para ulama *fiqh* membaginya dalam dua macam yaitu : (Arianti,2015;47).

- (a) Akad yang bersifat mengikat bagi pihak-pihak yang berakad, sehingga salah satu pihak tidak boleh membatalkan akad itu tanpa izin dari pihak yang lain
- (b) Akad yang tidak bersifat mengikat terhadap pihak lain, seperti *wakalah, wadi'ah, dan 'ariyah*.

Akad dari penamaannya, para ulama *fiqh* membagi akad kepada dua macam yakni :

1. *Al-'Uqud al-Musawamah*, merupakan akad-akad yang ditentukan nama-namanya oleh *syara'* seperti jual-beli, *wakalah, 'ariyah, wadi'ah*, wakaf dan lainnya
2. *Al-'Uqud ghayr al-Musawamah* akad-akad yang penamaannya dilakukan oleh masyarakat sesuai dengan keperluan mereka seperti *ba'y wafa'*.

- 2) Akad tidak *shahih*

Akad yang terdapat kekurangan pada rukun dan syarat-syaratnya sehingga seluruh akibat hukum akad itu tidak berlaku dan tidak mengikat pihak-pihak yang berakad. Ini terbagi dua yakni akad *bathil* dan akad *fasid*. Akad *bathil* merupakan apabila akad itu tidak memenuhi salah satu rukunnya atau ada larangan langsung dari *syara'*, misalnya objek jual beli tidak jelas. Akad *fasid* merupakan suatu akad yang pada dasarnya di-*syari'at*-kan, tetapi sifat akad tidak jelas, seperti jual beli rumah yang tidak ditunjukkan jenis, tipe, dan bentuk rumah yang akan dijual. Jumhur ulama memandang akad yang *bathil* dan akad yang *fasid* mengandung esensi yang sama, yaitu tidak sah dan tidak mengakibatkan hukum bagi pelaku akad tersebut. (Arianti, 2015;47).

Bentuk-bentuk akad berdasarkan tujuan dan alasan dilaksanakannya suatu akad :

- a) Akad kepemilikan (*'uqud at-tamlikat*), contohnya merupakan jual beli, sewa-menyewa dan *valash* (*sharf*).
- b) Akad melepaskan hak (*'uqud al-isqathat*), contohnya merupakan melepaskan hak tanggungan atas utang (*al-ibra'*) dan menarik diri dari hak *syuf'ah*.
- c) Akad pemberian izin (*'uqud al-ithlaqat*), contohnya merupakan *wakalah* (memberikan kuasa) dan melantik pegawai (*at-tauliyah*).
- d) Akad pembatasan (*'uqud al-taqyidat*), contohnya merupakan larangan yang diberikan oleh hakim terhadap orang *muflis* (*pailit*) untuk bertindak atas harta yang dipailitkan.
- e) Akad kepercayaan (*'uqud al-tausiqat*), merupakan akad yang dimaksudkan untuk menjamin utang atau memberikan

penjaminan terhadap piutang, contohnya adalah akad *rahn*, *kafalah*, dan *hawalah*.

- f) Akad kerjasama (*'uqud al-isytiqaq*), contohnya merupakan akad *musyarakah*, *muzara'ah*, *musaqah*.
- g) Akad penjagaan atau simpanan (*'uqud al-hifdh*), adalah akad yang dimaksudkan untuk menjaga keselamatan atas barang yang dititipkan, misalnya akad *wadi'ah* dan *wakalah*.  
(Mardani. 2013: 61)

#### e. Asas-Asas Akad

Ada sejumlah asas dalam berakad yang menjadi pedoman untuk berpikir dengan alasan pendapat dalam penegakan dan pelaksanaan hukum berakad dalam Islam yaitu:

- 1) Asas *ilahiyah* (tauhid) merupakan asas tentang keyakinan akan keesaan Allah dan kesadaran bahwa seluruh yang ada di bumi dan di langit adalah milik-Nya. Allah yang menentukan rezeki untuk setiap makhluk-Nya dan membimbing setiap insan menuju kesuksesan. Oleh karenanya, manusia dalam berakad mesti selalu berada pada batas-batas yang telah ditetapkan oleh Allah.
- 2) Asas kebebasan (*hurruriyah*) yaitu para pihak yang melakukan akad memiliki kebebasan untuk membuat perjanjian baik mengenai objek perjanjian maupun menentukan persyaratan-persyaratan lain, termasuk cara menetapkan cara-cara penyelesaian bila terjadi perselisihan.
- 3) Asas persamaan atau kesetaraan (*al-musawah*) yaitu setiap orang memiliki kesempatan yang untuk melakukan suatu perkataan atas asas persamaan dan kesetaraan. Para pihak menentukan hak dan kewajiban secara setara, tidak di

perkenankan adanya eksploitasi (kezhaliman) salah satu pihak atas pihak lainnya.

- 4) Asas keadilan(*al-adalah*) adalah asas antara para pihak yang berakad dituntut untuk berlaku benar dalam mengungkapkan kehendak dan keadaan, memenuhi perjanjian yang telah dibuat dan memenuhi semua kewajiban. Segala hal yang bertentangan dengan sikap adil tidak boleh dilakukan dalam berakad, seperti transaksi ribawi, mengurangi takaran dan timbangan dari yang semestinya, menunda-nunda pembayaran hutang bagi pihak yang mampu.
- 5) Asas kerelaan(*al-ridha*) adalah segala transaksi yang dilakukan mesti dilakukan atas dasar suka sama suka atau kerelaan dari masing-masing pihak yang menunjukkan keikhlasan dan iktikad baik dari masing-masing pihak.
- 6) Asas kejujuran dan kebenaran(*al-sidiq*) merupakan asas antrara para pihak yang berakad mesti bertransaksi secara jujur dan benar. Hal ini berarti mengungkapkan berbagai segi apa ada rekayasa dan penipuan. Selain itu, transaksi juga mesti mengandung manfaat bagi para pihak, masyarakat sekitar dan lingkungan.
- 7) Asas tertulis (*al-kitabah*) merupakan dianjurkan dalam suatu perikatan dilakukan secara tertulis, dihadiri oleh saksi-saksi. Apalagi transaksi tidak secara tunai maka dapat dipegang suatu benda sebagai jaminan.

Dalam KHES disebutkan bahwa akad dilakukan berdasarkan sejumlah asas:

- a) *Ikhtiyari*/sukarela merupakan suatu akad dilakukan atas kehendak para pihak terhadap dari keterpaksaan karena tekanan salah satu pihak atau pihak lain.

- b) Amanah atau menepati janji adalah setiap akad wajib dilakukan oleh para pihak sesuai dengan kesepakatan yang ditetapkan oleh yang bersangkutan dan pada saat yang sama terhindar dari cedera janji.
- c) *Ikhtiyati*/kehati-hatian merupakan setiap akad dilakukan dengan pertimbangan yang matang dan dilakukan secara tepat dan cermat.
- d) *Luzumi*/tidak berubah adalah setiap akad dilakukan dengan tujuan yang jelas dan perhitungan yang cermat, sehingga terhindar dari praktik spekulasi atau maisir.
- e) Saling menguntungkan merupakan setiap akad dilakukan untuk memenuhi kepentingan para pihak sehingga tercegah dari praktik manipulasi dan merugikan salah satu pihak.
- f) *Taswiyah*/kesetaraan adalah para pihak dalam setiap akad memiliki kedudukan yang setara dan mempunyai hak dan kewajiban yang seimbang.
- g) Transparansi merupakan setiap akad dilakukan dengan pertanggung-jawaban para pihak secara terbuka.
- h) Kemampuan merupakan setiap akad dilakukan sesuai dengan kemampuan para pihak, sehingga tidak menjadi beban yang berlebihan bagi yang bersangkutan.
- i) *Tafsir*/kemudahan merupakan setiap akad dilakukan dengan cara saling memberi kemudahan kepada masing-masing pihak untuk dapat melaksanakan sesuai dengan kesepakatan.
- j) Iktikad baik merupakan akad yang dilakukan dalam rangka menegakan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan dan perbuatan buruk lainnya.

- k) Sebab yang halal merupakan tidak bertentangan dengan hukum, tidak dilarang oleh hukum dan tidak haram.(Andri Soemitra, 2019: 40-42)

#### **f. Berakhirnya Akad**

Ada beberapa aspek yang menentukan berakhirnya suatu akad yaitu:

- 1) Telah tercapai tujuan akad. Suatu akad berakhir apabila telah tercapai tujuannya. Contohnya pada akad gadai atau *kafalah*, akad dipandang telah berakhir apabila hutang telah di bayar.
- 2) Salah satu pihak yang membuat akad meninggal dunia. Kematian salah satu pihak yang mengadakan akad mengakibatkan berakhirnya akad. Hal ini terutama menyangkut hak-hak perorangan dan bukan hak-hak kebendaan.
- 3) Terjadinya pembatalan atau pemutusan akad.
- 4) Tidak ada izin dari yang berhak, akad yang bergantung pada pihak lain seperti akad anak belum dewasa, akad berakhir apabila tidak mendapat persetujuan dari yang berhak.
- 5) Putus demi hukum, berakhirnya kontrak karena putus dengan sendirinya atau putus demi hukum karena disebabkan isi kontrak tidak mungkin untuk dilaksanakan misalnya adanya bencana alam.( Mardani, 2021: 21)

## **2. Hadiah**

### **a. Pengertian Hadiah**

Hadiah adalah pemberian seseorang kepada orang lain sebagai penghargaan atau penghormatan terhadap sesuatu yang telah dilakukannya. Biasanya hadiah merupakan pemberian terhadap prestasi dan keberhasilan seseorang. Dalam kenyataannya, hadiah

sering kali di berikan sebagai balasan terhadap hasil pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang. (Enizar, 2012: 4)

Ada pendapat bahwa untuk membedakan suatu pemberian tersebut termasuk suap atau hadiah dan dilihat pada waktu pemberian sesuatu tersebut. Bila waktu pemberiannya sebelum suatu urusan dan mengikat si penerima untuk melakukan suatu kewajiban, maka pemberian tersebut masuk dalam katgori suap. Namun, bila pemberian hadiah tidak mengikat atau tidak menuntut untuk melakukan kewajiban apapun dan diserahkan di akhir waktu di sebut hadiah.(Kathur Suhardi, 2002: 810)

#### b. Dasar Hukum Hadiah

Dalil-dalil yang menjadi dasar diisyaratkan hibah maupun hadiah dapat di lihat dalam beberapa ayat Al-Quran, hadist Nabi serta ijma' ulama antara lain:

##### 1). Al-Qur'an

Qur'an Surat An-Naml ayat 35-36 merupakan hadiah atau suap

وَإِنِّي مُرْسَلَةٌ إِلَيْهِمْ بِهَدِيَّةٍ فَنَاظِرَةٌ بِمَ يَرْجِعُ الْمُرْسَلُونَ

﴿١٦﴾ فَلَمَّا جَاءَ سُلَيْمَانَ قَالَ أَتُمِدُّونَنِ بِمَالٍ فَمَا

ءَاتَيْنَا اللَّهَ خَيْرٌ مِّمَّا ءَاتَيْتُم بَلْ أَنْتُمْ بِهَدِيَّتِكُمْ

تَفْرِحُونَ ﴿١٧﴾

Artinya: “Dan Sesungguhnya aku akan mengirim utusan kepada mereka dengan (membawa) hadiah, dan (aku akan) menunggu apa yang akan dibawa kembali oleh utusan-utusan itu, Maka tatkala utusan itu sampai kepada Sulaiman, Sulaiman berkata: "Apakah (patut) kamu menolong aku dengan harta? Maka apa yang diberikan Allah kepadaku lebih baik daripada apa yang diberikan-Nya kepadamu; tetapi kamu

*merasa bangga dengan hadiahmu.*” (Al-Qur’an dan terjemahnya, 2011: 36)

Ayat tersebut menerangkan pertama hadiah merupakan pemberian dari seseorang kepada orang lain. Kedua di tegaskan pada ayat tersebut bahwa hadiah dimaksud berupa harta benda. Ketiga apapun tujuan si pemberi mengirim hadiah tersebut si calon penerima berhak menolak atau menerima hadiah tersebut. (Dwi Suwiknyo, 2010: 104)

## 2). As-Sunnah

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ وَ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ وَ عَائِشَةَ ر.ع. قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ص.م.  
تَهَادَوْا تَحَابُّوا

Artinya: “*Dari Abu Hurairah, Abdullah Ibn Umar, Dan Siti Aisyah r.a bahwa Rasulullah Saw, bersabda saling memberi hadiahlah kamu semua (maka) akan saling mencintai.*” (HR. pengarang kitab-kitab yang mansyur)

Salah satu uslub yang digunakan Rasulullah dalam perintah memberi hadiah, terlihat dalam sabda rasul berikut:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ قَالَ تَهَادُوا فَإِنَّ الْهَدِيَّةَ تُذْهِبُ وَحَرَ الصَّدْرِ وَلَا تَحْقِرَنَّ  
جَارَةً لِحَارَتِهَا وَلَوْ شَقَ فَرَسٌ شَاةً

Artinya: *Dari Abu Hurairah Rasulullah bersabda: “saling memberi hadiahlah kamu, karena hadiah itu dapat menghilangkan perasaan tidak enak hati. Janganlah seseorang merasa tidak enak ketika memberi hadiah dengan sesuatu yang tidak berharga.”*

Niat baik seseorang memberi hadiah kepada seseorang yang diinginkannya disambut baik dengan adanya perintah menerima hadiah. Pesan Rasulullah berikut ini:

أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ  
عَنْ... وَلَوْ أَهْدَيْتَنِي إِلَى ذِرَاعٍ أَوْ كُرَاعٍ لَقَبِلْتُ

Artinya: dari abu hurairah rasulullah saw bersabda: "...kalau saya diberi hadiah zira' atau kira' (gambaran sesuatu yang kurang berharga/tidak bernilai), sungguh aku akan terima."

### c. Rukun Hadiah

Menurut ulama Hanafiah, rukun hadiah adalah ijab dan qabul sebab keduanya termasuk akad seperti halnya jual beli. Dalam kitab Al-Mabsuth, mereka menambahkan dengan *qadbhu* (pemegang/penerima). Alasannya dalam hadiah harus ada ketetapan dalam kepemilikan.

Adapun yang menjadi rukun dalam hadiah yaitu *wahid* (pemberi), *mauhud lah* (penerima), *mauhud* (barang yang di hadiahkan), *shighat* (ijab dan qabul). (Rachmat Syafei, 2010: 442)

#### 1) *Wahid* (pemberi)

*Wahid* adalah orang yang memberikan hadiah atau pemindahan kepemilikan. *Wahid* (pemberi) hadiah sebagai salah satu pihak pelaku dalam transaksi hadiah diisyaratkan:

- a) Ia mestilah sebagai pemilik sempurna atas sesuatu benda yang dihadiahkan. Karena hadiah mempunyai akibat perpindahan hak milik, otomatis pihak pemberi hadiah di tuntutan sebagai pemilik yang mempunyai hak penuh atas benda yang dihadiahkan itu.
- b) Pihak pemberi hadiah mestilah seorang yang cakap bertindak secara sempurna (*kamilah*) yaitu *balig* dan berakal, orang yang cakap bertindaklah yang bisa dinilai bahwa perbuatan yang di lakukanya adalah sah, ia sudah mempunyai pertimbangan yang sempurna.

c) Pihak pemberi hadiah hendaklah melakukan perbuatannya atas kemauan sendiri, dengan penuh kerelaan, dan bukan dalam keadaan terpaksa, orang-orang terpaksa menghadihkan sesuatu miliknya, bukan dengan ikhtiarnya sudah pasti perbuatannya itu tidak sah.

2) *Mauhub lah* (penerima)

Karena hadiah itu merupakan transaksi langsung, maka penerima hadiah diisyaratkan sudah wujud dalam artinya yang sesungguhnya ketika akad hadiah dilakukan. Oleh sebab itu, hadiah tidak boleh diberikan kepada anak yang masih dalam kandungan. Dalam persoalan ini, pihak penerima hadiah belum cakap bertindak ketika pelaksanaan transaksi, ia diwakili oleh walinya.

3) *Mauhub* (barang yang dihadihkan)

*Mauhub* (barang yang dihadihkan) adalah barang yang dihadihkan kepada penerima hadiah. Adapun syarat dalam *mauhud* yang akan diberikan yaitu:

- a) benda yang dihadihkan tersebut mestiah milik yang sempurna dari pihak pemberi hadiah. Ini berarti bahwa hadiah tidak sah bila sesuatu yang dihadihkan itu bukan milik sempurna dari pihak pemberi hadiah.
- b) barang yang dihadihkan itu sudah ada dalam arti yang sesungguhnya ketika transaksi hadiah dilaksanakan tidak sah menghadihkan sesuatu yang belum berwujud.
- c) objek yang dihadihkan itu mestilah sesuatu yang boleh dimiliki oleh agama tidaklah dibenarkan menghadihkan sesuatu yang tidak boleh dimiliki seperti menghadihkan minuman yang memabukan.

d) harta yang di hadiahkan mestilah telah terpisah secara jelas dari harta milik pemberi hadiah.

4) *Shighat* ( ijab dan qabul)

Dalam pemberian hadiah yang menjadi sasaran ialah kepada *shighat* dalam transaksi tersebut sehingga perbuatan itu sungguh mencerminkan terjadinya pemindahan hak milik melalui hadiah. Ini berarti bahwa walaupun tiga unsur pertama sudah terpenuhi dengan segala persyaratannya, hadiah dinilai tidak ada bila transaksi hadiah tidak dilakukan. (Helmi Karim, 2002: 76)

**d. Macam-Macam Hadiah**

Ada bermacam-macam jenis hadiah, diantaranya ada yang di syariatkan ada yang sunahkan serta ada yang diharamkan. Para ulama telah menyebutkan ketentuan-ketentuan yang syar'i untuk sebagian jenis hadiah tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Hadiah orang yang lebih tinggi sederajat

Yang dimaksud dengan hadiah adalah hadiah yang diberikan oleh pihak yang lebih tinggi kepada pihak lebih rendah dalam hal kedudukan, jabatan, dan hartanya, dari orang dewasa kepada anak kecil, dari seorang pengajar kepada muridnya, atau dari seorang syaikh kepada penuntut ilmu.

2) Hadiah kedua orang tua kepada anaknya

Ia termasuk dari hadiah-hadiah yang biasa menanamkan rasa cinta pada jiwa anak-anak, akan tetapi hadiah tersebut harus diberikan secara adil. Di antara mereka kecuali apabila disana ada faktor atau perkara yang mempengaruhi pengutamaan atau pengkhususan maka ini tidak mengapa. Seperti salah seorang dari mereka sakit atau buta, atau ia memiliki keluarga, seorang

penuntut ilmu, ingin menikah, anak paling besar berserikat dalam usaha dan pendidikan saudara-saudaranya.

3) Hadiah lamaran

Ini merupakan hadiah yang diberikan oleh salah satu mempelai kepada pasangannya setelah akad untuk hidup bersama dan sebelum hubungan suami istri. Hadiah-hadiah ini terkadang berbentuk perkara-perkara yang mudah habis dari benda yang dimakan, dipakai, atau dipergunakan.

4) Hadiah untuk menyelesaikan hajat yang mubah (hadiah untuk mendapatkan syafaat). Syafaat di sini maknanya adalah perantaraan atau campur tangan dengan menggunakan kedudukan untuk mencari Allah Ta'ala.

5) Hadiah untuk mendapatkan manfaat, kedudukan dan jabatan. Hadiah ini diberikan untuk mendekatkan hati dan mendapatkan kecintaan dari orang yang diberikan hadiah tersebut, bukan karena kecintaan yang hakiki akan tetapi untuk mendapatkan kemanfaatan dengan kedudukan, kekuasaan, dan posisinya di sisi orang lain sehingga dengan itu ia bisa mencapai tujuan-tujuannya.

6) Hadiah untuk mendapatkan hak atau menolak kezhaliman. Yang demikian itu disebabkan adanya udzur atas seorang muslim untuk sampai kepada haknya atau menolak kejelekan yang akan menyimpannya, lalu ia menyerahkan hadiah kepada orang yang memiliki kemampuan tersebut untuk merealisasikan tujuannya.

7) Hadiah untuk melegalkan kebatilan atau membatalkan kebenaran. Ia memberikan hadiah tersebut agar fakta yang ada diputarbalikan dan perkara yang ada dimanipulasi. Hadiah ini diharamkan juga atas kedua belah pihak dan merupakan suap-

menyuap itu sendiri yang di harakan dengan kesepakatan para ulama, karena tujuannya adalah melegalkan perkara yang haram atau terbuat zhalim kepada seseorang, mengambil apa-apa yang bukan menjadi haknya atau tindakan selain itu.

- 8) Hadiah sebagai promosi, hadiah sebagai promosi merupakan strategi yang dilakukan perusahaan untuk menarik minat konsumen, Syaikh Al-Utsaimin Raimullah berkata bentuk lain dari pemberian hadiah yaitu dengan cara mengumpulkan kode unik dari ekor struk adalah haram terkadang hadiah diberikan dengan cara, perusahaan produsen barang memotong gambar mobil menjadi beberapa bagian setiap bagian diletakan ke barang.(<http://www.google.com/amp/s/sekilasweb.wordpress.com/2015/04/28/macam-macam-hadiah-dan-hukumnya-1/amp/>, di akses pada tanggal 30 Oktober 2017 pukul 19:10 WIB)

**e. Hadiah Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)**

Ekonomi syariah sistem ekonomi yang mendorong kesejahteraan manusia untuk menjamin perlindungan terhadap agama (*diin*), jiwa (*nafs*), akal (*aql*) dan harta (*maal*). Panduan dalam pengalaman syariah mengacu pada dua sumber hukum Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadist. Perintah untuk menjalankan syariah tertuang dalam Al-Qur'an surat 45 Al-Jaatsiyah ayat 8:

يَسْمَعُ آيَاتِ اللَّهِ تُتْلَىٰ عَلَيْهِ ثُمَّ يُصِرُّ مُسْتَكْبِرًا كَأَن لَّمْ يَسْمَعْهَا

فَبَشِّرْهُ بِعَذَابٍ أَلِيمٍ ﴿٨﴾

Artinya: *Dia mendengar ayat-ayat Allah dibacakan kepadanya kemudian Dia tetap menyombongkan diri seakan-akan Dia tidak mendengarnya. Maka beri khabar gembiralah Dia dengan azab yang pedih.* (Ahmad Roziq, 2012: 2)

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dalam pasal 1 ayat 1 yang di maksud dengan ekonomi syariah adalah usaha atau kegiatan yang di lakukan oleh orang perorangan, badan usaha yang berbadan hukum dalam rangka memenuhi kebutuhan yang bersifat komersial menurut prinsip syariah. (Pusat Pengkaji Hukum Islam dan Masyarakat Madani/PPHIMM, 2009;3) Hadiah menurut KHES yaitu sebagai berikut:

1) Definisi hadiah

Definisi hadiah dalam hibah terdapat pada buku IV dalam pasal 703 yaitu, transaksi hibah adalah sah dengan syarat tersebut mengikat penerima hibah.

2) Para pihak

Para pihak yang terlibat pada pasal 685 yaitu:

- a) *Wahid*/pemberi
- b) *Mauhud lah*/penerima

3) Sistem hadiah dalam hibah terdapat pada pasal 686, 689 dan 690 yaitu sebagai berikut:

**Pasal 686**

- a. Suatu transaksi hibah dapat terjadi dengan adanya ijab dan Kabul.
  - b. Kepemilikan menjadi sempurna setelah barang hibah diterima oleh penerima barang.
- 4) Ijab dalam hibah dapat dinyatakan dengan kata-kata, tulisan, atau isyarat yang mengandung arti beralihnya kepemilikan harta secara Cuma-Cuma.

**Pasal 689**

Penerimaan barang dalam transaksi hibah seperti penerimaan dalam transaksi jual beli.

### **Pasal 690**

Dalam penerimaan barang hibah diharuskan ada izin dari penghibah baik secara tegas ataupun samar.

5) Bentuk hadiah dalam hibah terdapat pada pasal 696 yaitu:

Hibah dapat terjadi dengan cara seseorang memberikan harta kepada orang lain padahal harta tersebut merupakan hibah yang belum di terimanya dengan syarat penerima hibah yang terakhir telah menerima hibah tersebut. (Pusat Pengkajian Hukum Islam dan Masyarakat Madani (PPHIMM), 2009; 213)

### **3. *Snack Video***

#### **a. Pengertian *Snack video***

Di situs *web* resmi berkata, *snack video* mendefinisikan diri sebagai aplikasi pendek untuk kaum milenial di seluruh dunia. Mereka menyebut kalau *server* pusat layanan mereka ada di Singapura, dan saat ini sudah di pakai oleh 10 juta pengguna di seluruh dunia.

*Snack video* tengah jadi perbincangan akhir-akhir ini. Penyebabnya, aplikasi media sosial berbasis video itu mengiming-imingi pengguna yang menjalankan aktivitas di *platform* mereka dengan hadiah berupa koin virtual yang bisa di tukar jadi uang tunai.

*Snack video* merupakan aplikasinya pesaing *Tiktok* yang juga berasal China. Di Negeri Tirai Bambu tersebut, aplikasi ini punya anak Kuaishou dan dikembangkan oleh Beijing Kuaishou Technology Co., Ltd Sejak 2011. Perusahaan ini di dukung oleh raksasa teknologi China, Tencent. (<https://kumparan.com/kumparantech/apa-itu-snack-video->

aplikasi-pesaing-tiktok-yang-bayar-pengguna-nonton-1vEklNETArW/full) diakses 24 Februari 2021 (10:40).

#### **b. Sejarah *Snack Video***

Aplikasi *Snack Video* diluncurkan oleh *Kuaishou Technology*. Perusahaan ini berakar dari China dan didukung oleh Tencent. *Snack video* diumumkan sebagai saingan global dari *TikTok* milik *ByteDance*. Aplikasi *snack video* diluncurkan oleh *kuaishou technology*. Perusahaan ini berakar dari China dan didukung oleh *tencent*. *Snack video* diumumkan sebagai saingan global dari *Tiktok* milik *bytedance*.

Di China sendiri, aplikasi ini diberi nama *Kuaishou* dan pernah menduduki puncak daftar *Google Play* dengan peringkat paling banyak diunduh di delapan Negara pada 2020. (<https://www.suara.com/tekno/2021/03/04/113000/perlu-kamu-tahu-fakta-seputar-snack-video>) diakses 04 Maret 2021 (11:30 WIB)

#### **c. Keuntungan Menggunakan Aplikasi *Snack Video***

Akan sangat sayang jika bermain *Smartphone* namun tidak manfaat atau keuntungan yang pengguna dapatkan. Karena bisa jadi menghabiskan waktu dan kuota saja. Lalu bagaimanakah dengan *snack video*, apakah ia memiliki manfaat yang memberi keuntungan. Ada beberapa keuntungan menggunakan Aplikasi *snack video* yaitu:

##### 1) Aplikasi *Snack Video* Penghasil Uang

Pola ini yang mungkin menjadi salah satu alasan utama kenapa banyak orang mencoba aplikasi ini. Memang benar bahwa saat ini ada *event* yang membuat para memernya bisa mengumpulkan *cash* atau koin. Di mana nantinya *cash* atau koin yang sudah terkumpul tersebut bisa ditukar dan dicairkan

dalam bentuk uang. Ini bentuk dari salah satu kelebihan mendapatkan uang di *snack video* dengan hanya bermodalkan *handphone* dan di rumah.

2) Nonton Video dapat Duit di *Snack Video*

Seperti yang sudah di singgung diatas bahwa salah satu misi di *snack video* yang bisa memberikan *reward* adalah dengan menonton video. Untuk misi yang satu ini tentunya tergolong sangat mudah untuk dikerjakan karena di dalam aplikasi tersebut hanya terdapat konten-konten video berdurasi pendek saja.

3) Bisa Mendapatkan Hiburan

*Snack video* adalah jejaring sosial yang berisi sebagai macam video pendek. Tentu hal tersebut menjadi hiburan bagi para penontonya. Ada banyak sekali macam konten yang bisa pengguna tonton didalam aplikasi tersebut mulai dari video lucu, tips trik hingga yang lainnya, Ini bisa menjadi salah satu hiburan di waktu senggang pengguna.

4) Bisa Jadi Selebgram Terkenal

Di zaman sekarang ini, mungkin salah satu cita-cita yang dimiliki oleh banyak anak muda adalah menjadi selebgram dan untuk mencapai hal tersebut ada banyak cara yang digunakan. *Snack video* juga bisa salah satu alternatif cara yang bisa membawa kita menjadi selebgram terkenal.

5) Fitur *Live Streaming* di *Snack Video*

Selain bisa digunakan untuk berbagai konten video pendek, *snack video* juga menyediakan fitur *live streaming*. Jadi juga bisa melakukan siaran langsung yang nantinya akan ditonton oleh para *followers*.

6) Usaha Tanpa Modal

Masa di mana banyak orang yang kehilangan pekerjaan seperti sekarang ini, tentu orang-orang berusaha mencari alternatif lain. Namun banyak orang yang ingin melakukan usaha namun tidak memiliki modal. Apabila ada salah satunya bisa langsung coba peruntungan di *snack video*.

*Snack video* juga bisa menjadi wadah para konten creator untuk membagikan video buatanya. Dan tentunya apabila mendapatkan *respon* yang baik bisa menjadi sumber penghasilan tanpa modal. Hanya perlu rajin membuat konten menarik sehingga bisa mendapatkan banyak *followers* dan penghasilan dari aplikasi *snack video* tersebut. (<https://www.jakartastudio.com/manfaat-snack-video/>) diakses 26 Februari 2021

#### **d. Perbedaan *Snack Video* Dengan Aplikasi Lainnya**

Banyak sekali para orang yang mengaitkan aplikasi *snack video* dengan *Tiktok Cash* yang mengiming-imingi pengguna dengan imbalan uang setelah menonton video. Namun ada perbedaan yang sangat mendasar yang perlu di ketahui.

*Tiktok Cash* adalah situs web investasi bodong yang tidak ada kaitanya dengan Aplikasi *Tiktok*. *Tiktok Cash* tidak ada di toko aplikasi resmi seperti *Google Play Store* maupun *app store* serta tidak jelas siapa pengembang aplikasi dan alamatnya.

Sedangkan aplikasi *snack video* siapa saja bisa menyelurinya bahkan terdaftar di *google play sore* dan *app store*, sehingga nama pengembang dan alamatnya juga sudah jelas bisa di ketahui. Dalam hal ini berdasarkan pantauan Garut Selatan Net bahwa selama ini aplikasi *snack video* tidak meminta pengguna untuk menanam modal di aplikasi mereka, berbeda dengan aplikasi *Tiktok cash* yang mengharuskan pengguna untuk

menanam modal, sehingga pengguna banyak lapor kalau mereka enggan bisa ambil modal mereka lagi.

Sehingga berbagai pertimbangan aplikasi *snack video* masih terbilang aman dari penipuan karena hadiah yang mereka tawarkan tidak mengharuskan pengguna kirim uang, kecuali apabila mereka melakukan *scam* dengan tidak membayarkan hadiah kepada penggunanya yang sudah melakukan tugas di *platform* mereka. (<https://www.garutselatan.info/2021/02/perbedaan-aplikasi-snack-video-dengan-aplikasi-lainnya.html>) diakses 28 Februari 2021 (19:49 WIB)

**e. Kelebihan Aplikasi *Snack Video***

Sebagai aplikasi teknologi hiburan, *snack video* memiliki Algoritma yang unik. Setiap video yang direkomendasikan sesuai dengan minat dan kebiasaan pengguna. Selain itu, terkadang Algoritma *snack video* juga memperluas batasan minat masing-masing pengguna untuk menghindari pengulangan konten dan informasi yang ada.

Mekanisme *snack video* dalam hal *traffic* dan promosi terhadap sebuah konten video sangat memperhatikan kualitas video sangat memperhatikan kualitas video yang dihasilkan di bandingkan populitas si pembuat konten. Oleh karena, mereka percaya bahwa setiap orang tanpa terkecuali memiliki keunikan dan ciri khas untuk menjadi bintang.

Berawal dari misi tersebut, *snack video* menyediakan platformnya sebagai panggung bagi calon bintang untuk dikenal dan diakui oleh banyak orang. Selain itu, terdapat berbagai macam program bagi pengguna seperti gebyar lebaran *Snack Weekly Star* dan terbaru *original rising music talent*. Setiap pengguna dapat mengikuti program yang kekinian dan seru sekaligus

berkesempatan untuk memenangkan hadiah atau menjadi bintang populer di aplikasi *snack video*. (<https://barakata.id/snack-video-semakin-populer-aplikasi-apa-ini/>) diakses 5 Juli 2020

## B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis menelusuri hasil penelitian terdahulu penulis menemukan beberapa karya tulis yang mempunyai pembahasan berkaitan dengan masalah yang penulis bahas:

*Pertama*, skripsi yang berjudul:”*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Penghasilan dalam Sistem Monetasi Youtube*. Oleh Siti Rosidah NIM 1521030143 program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari’ah dan UIN Raden Intan Lampung tahun 2019. Skripsi fokus membahas mengenai akad kerja sama dalam sistem monetasi *youtube* antara *youtuber* dan pihak *youtube parther program* dan bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap kerjasama dalam sistem monetasi *youtube* antara *youtuber* dan pihak *youtube partner* program. Hasil dari penelitian ini yaitu akad dalam sistem *monetasi youtube* antara *youtuber* dan pihak *youtube partner program* yaitu diperbolehkan asalkan sesuai dengan kaidah Islam dan tidak melanggar pedoman komunitas *youtube*.

*Kedua*, karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang disusun oleh Muhammad Ridho Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo tahun 2019 yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Upload Video Pada Aplikasi Babe/Topbuzz(Baca Cerita)*. Hasil penelitian ini yaitu bahwa yang menjadi objek dalam bisnis upload video *babe/topbuzz* tersebut adalah yang mengandung unsur kekerasan, shara, serta membahayakan maka video yang menjadi objek dalam bisnis tersebut tidak sah menurut hukum Islam dan penentuan upah dalam bisnis *babe/topbuzz* tidak sah menurut hukum Islam, karena pemberian upah yang dilakukan oleh pihak *babe/topbuzz* sering terlambat dari menyalahi

hukum Islam, konten video yang mengandung unsur negatif tidak boleh diupload, jika tetap di *upload* maka akan menyalahi hukum Islam.

Yang menjadi perbedaan antara skripsi penulis dengan Muhammad Ridho yakni dalam hal tinjauan hukumnya, skripsi penulis membahas mengenai tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap bisnis *online* aplikasi *snack video* yang membahas tentang pengelolaan dan pendistribusian dana dalam aplikasi *snack video*.

*Ketiga* skripsi yang berjudul *Bisnis Aplikasi Di Tengah Pandemic Covid-19 dalam Perspektif Hukum Islam*, oleh Rizandi Syahputra NIM 1711120036 program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2021. Skripsi ini membahas tentang bagaimana praktek bisnis aplikasi *buzzbreak* di masa pandemi covid-19 dan bagaimana perspektif hukum Islam terhadap praktek bisnis aplikasi *buzzbreak*. Hasil penelitian skripsi tersebut yaitu cara menggunakan aplikasi *buzzbreak* sesuai dengan ketentuan akad ujah jadi tidak ada hal yang di larang dalam hukum Islam, di karenakan setelah pengguna aplikasi menggunakan aplikasi ia mencairkan poin-poin tersebut dalam bentuk uang, dan adapun tujuan dari menggunakan aplikasi tersebut yaitu agar saling menguntungkan bagi kedua belah pihak jadi dalam hukum Islam hal tersebut diperbolehkan.

*Keempat* skripsi yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Kerjasama Bisnis Advertising pada Google Adsense Di Youtube*. Oleh Rikza Zakiyah NIM C02215061 program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel tahun 2019. Skripsi ini membahas tentang bagaimana mekanisme akad kerjasama bisnis *advertising* pada *google adsense* di *youtube* dan bagaimana analisis *musharakah* terhadap bisnis *advertising* pada *google adsense* di *youtube*. Pada kerjasama *advertising* yang di maksud peneliti mengidentifikasi adanya unsur gharar atau tidak adanya kejelasan pada

spesifikasi iklan yang akan ditampilkan yang terjadi pada skema bisnis penampil iklan sebuah konten di *youtube* yang diakibatkan tidak adanya spesifikasi iklan yang ditampilkan merupakan wewenang dari penyedia layanan penampil iklan, yakni *adsense*. Sedangkan pembuat konten yang mengunggah kontennya hanya terbatas pada menyediakan ruang iklan yang dan memilih tata letak dimana iklan tersebut akan ditampilkan pada kontennya.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pustaka (*library research*) yaitu penelitian yang sumber datanya diperoleh dari buku-buku atau karya-karya relevan dengan pokok permasalahan yang diteliti. Pada penelitian ini penulis menfokuskan untuk mencari data-data yang berkaitan dengan kegiatan kedudukan koin pada bisnis *online* aplikasi *snack video*.

**B. Waktu Penelitian**

Waktu Penelitian skripsi ini di mulai pada bulan Maret 2021 sampai Januari 2022

**Tabel 3.1**  
**Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan 2021-2022									
		Mar	Apr	Mei	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Survei Awal	√									
2	Pembuatan Proposal	√	√								
3	Bimbingan Proposal		√	√	√	√	√				
4	Seminar proposal							√			
5	Perbaikan setelah seminar							√	√		

	Pembuatan instrumen penelitian									√	
7	Pengumpulan data									√	
8	Pengolahan data									√	
9	Munaqaysah										√

### C. Instrument Penelitian

Sesuai dengan pendekatan penelitian, maka instrument yang di gunakan untuk mengumpulkan data adalah buku-buku yang bersangkutan dengan penelitian penulis, jurnal dan informasi dari media internet, serta alat untuk mencetak informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah penelitian.

### D. Sumber Data

Dalam penelitian ini, penulis mencari dan mengumpulkan data dari:

1. Sumber data primer yaitu sumber data pokok yang langsung dikumpulkan peneliti dari objek penelitian. Sumber primer peneliti di ambil dari buku-buku yang relevan, artikel-artikel ilmiah yang dimuat dalam jurnal nasional. Jurnal-jurnal yang berhubungan dengan kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*.
2. Sumber data sekunder yaitu sumber data tambahan yang menurut peneliti menunjang data pokok. Sumber sekunder peneliti ambil dari pengguna aplikasi *snack video*.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini adalah metode dokumentasi yaitu suatu cara yang digunakan

untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku-buku, dokumen resmi, artikel ilmiah, referensi jurnal dan sumber tertulis lainnya yang dapat mendukung penelitian. Dalam penelitian kepustakaan cara yang ditempuh adalah dengan membaca, mempelajari dan menganalisa tentang tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis *online* aplikasi *snack video*.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam menganalisa data adalah sebagai berikut:

1. Menelaah data yang diperoleh dari informasi dan literature terkait.
2. Menghimpun data sekunder.
3. Mengklarifikasi data dan menyusun data dan berdasarkan kategori dalam penelitian.
4. Konfirmasi(*verifying*) yaitu pengecekan kembali data yang sudah dikumpulkan untuk memperoleh keabsahan data.
5. Interpretasi data yaitu setelah data di himpun dan di klarifikasikan seta di cek lalu menguraikan data dengan kata-kata yang tepat.
6. Setelah data yang tersusun dan terklarifikasi kemudian selanjutnya menarik kesimpulan untuk mendapatkan kesimpulan yang tepat.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum *Snack Video*

Kepopuleran Aplikasi *TikTok* besutan *ByteDance* membuat perusahaan lain, yang juga sama-sama berasal dari China, tergerak untuk membuat aplikasi kompetitor yaitu *snack video*. *Snack video* yang dibuat oleh perusahaan asal Beijing, China, bernama *Kuaishou Technology* yang didukung oleh raksasa internet *Tencent Holding* sebagai investornya.

*Kuaishou* dan *ByteDance* adalah dua pemain terbesar di pasar video pendek. Menurut *Qian zhan Industry Research Institute Institut*, bisnis kedua perusahaan tersebut meraup lebih dari 100 bil yuan tahun lalu di China saja. Dalam dua bulan pertama tahun ini, *Kuaishou* melaporkan bahwa aplikasi besutannya di Tiongkok memiliki 300 juta pengguna aktif harian, Sementara *Douyin* nama *TikTok* khusus untuk pasar China – melaporkan 400 juta pengguna aktif harian.

*Snack video* sendiri baru beberapa bulan ini masuk pasar Indonesia. Mereka membatasi rekaman video dengan durasi 57 detik, sedikit lebih pendek dari *TikTok* yang durasi maksimalnya 60 detik. Meski tergolong pemain baru, *platform* video singkat ini langsung naik dratis penggunaannya.

Dalam waktu singkat, aplikasi sosial video pendek *Snack Video* telah menduduki peringkat teratas aplikasi seluler *Google Play Store* Indonesia dan mendominasi peringkat teratas aplikasi seluler *Google play store* Indonesia dan menjadikan *snack video* sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh oleh pengguna *Android* tidak heran dengan dukungan dari *tencent* bukan perkara sulit untuk memasarkan *plafrom* ini.

Sebagai aplikasi teknologi hiburan yang tergolong baru di Indonesia, popularitas *Snack Video* berkembang pesat. Semenjak

kemunculannya, aplikasi ini diklaim telah menarik jutaan pengguna aktif di Indonesia. Aplikasi video pendek besutan *Kuaishou Technology* ini memiliki Algoritma yang tergolong unik. Di mana setiap video yang direkomendasikan sesuai dengan minat dan kebiasaan pengguna.

Selain itu algoritma juga memperluas batasan minat masing-masing pengguna. Hal ini untuk menghindari pengulangan konten dan informasi yang ada. Walau sepiantas, menurut penulis algoritma di aplikasi tersebut serupa diterapkan juga di *TikTok*. Pihak *Snack video* menyebut mekanisme dalam hal *traffic* dan promosi terhadap sebuah konten sangat memperhatikan kualitas video yang dihasilkan dibandingkan popularitas si pembuat konten. Oleh karena itu mereka percaya bahwa setiap orang tanpa terkecuali memiliki keunikan dan ciri khas untuk menjadi bintang. (<https://gizmologi.id/aplikasi/mengenal-snack-video/>) diakses 8 juli 2020 (09:23)

#### 1. Sejarah Singkat *Snack Video*

Aplikasi *Snack video* dilahirkan oleh *Kuaishou Technology*. Perusahaan ini berakar dari China dan didukung oleh *Tencent*. *Snack video* diumumkan sebagai saingan global dari *TikTok* milik *ByteDance*. Aplikasi *snack video* diluncurkan oleh *kuaishou technology*. Perusahaan ini berakar dari china dan didukung oleh *tencent*. *Snack video* diumumkan sebagai saingan global dari *TikTok* milik *bytedance*.

Di China sendiri, aplikasi ini diberi nama *Kuaishou* dan pernah menduduki puncak daftar *Google Play* dengan peringkat paling banyak diunduh di delapan Negara pada 2020. (<https://www.suara.com/teknologi/2021/03/04/113000/perlu-kamu-tahu-fakta-seputar-snack-video>) diakses 04 Maret 2021 (11:30 WIB)

*Snack video* adalah aplikasi serupa *TikTok*, bisa dibilang juga sebagai pesaingnya karena sama-sama berasal dari Cina. Aplikasi ini di

Negara asalnya bernama *Kuaishou* yang dikembangkan oleh Beijing *Kuaishou Technology Co., Ltd* sejak 2011. Perusahaan ini didukung oleh raksasa teknologi China, *Tencent*.

Sementara di Indonesia, aplikasi *Snack video* ini diterbitkan oleh *Joyo Technology Pte. Ltd* yang bermarkas di Singapura. Bisa dibayangkan yang dilakukan *Snack video* adalah ‘*Rebranding*’ dan wajar dilakukan pada aplikasi yang dikembangkan perusahaan asal China. Seperti halnya *TikTok*, awalnya aplikasi tersebut bernama *Douyin* di Cina. (<https://www.finansialku.com/review-aplikasi-snack-video-bisa-menghasilkan-uang-aman-gak-ya/>) diakses 12 juli 2021

## 2. Cara mengundang teman di aplikasi snack video

Berikut cara mengundang teman di snack video:

- a. Langkah pertama adalah *download* aplikasi *snack video* baik di *play store* maupun atau melalui *link* yang telah disediakan.
- b. Setelah *download* selesai dan diinstal langkah selanjutnya klik gambar koin dan pilih untuk memasukan kode undangan atau kode referal.

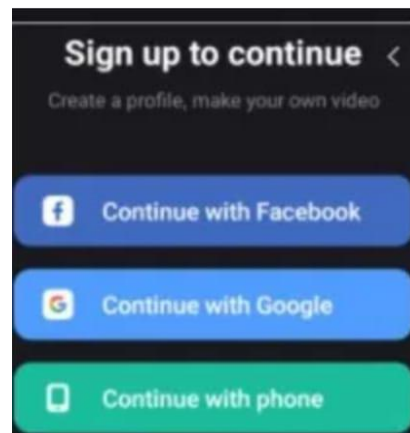
**Gambar 4.1**



- c. Selanjutnya langkah ketiga masukan kode undangan, kode ini wajib diisi untuk memenuhi syarat mengikat di *snack video* dan koin akan berputar.

Pada saat akan memasukan kode undangan, maka pengguna diarahkan untuk login dengan bisa memilih melalui *Facebook*, akun *Google* dan nomor *handphone*. (<https://www.tipssehatcantik.com/cara-undang-teman-di-snack-video-cepat-dan-berhasil>)

**Gambar 4.2**



3. Nilai tukar koin *snack video* ke rupiah

Perhitungan atau nilai koin *snack video*, di hitung berdasarkan nilai atau kurs koin *snack video* ke rupiah atau bisa dijadikan patokan berapa penghasilan uang jika koin terkumpul dalam jumlah yang telah didapatkan oleh pengguna.

Berikut ini nilai tukar koin *snack video* dijadikan dalam bentuk rupiah atau uang tunai:

- a. 1000 koin setara dengan Rp 20
- b. 10.000 koin setara dengan Rp 200
- c. 10 0.000 koin setara dengan Rp 2.000
- d. 250.000 koin setara dengan Rp 5.000
- e. 500.000 koin setara dengan Rp 10.000
- f. 750.000 koin setara dengan Rp 15.000
- g. 1.000.000 (1 Juta koin) setara dengan Rp 20.000

- f. 2.000.000 (2 Juta koin) setara dengan Rp 40.000
- h. 5.000.000 (5 juta koin) setara dengan Rp 100.000

Meskipun nilai tukar koinnya terbilang sangat kecil nilainya jika di hitung ke rupiah, Namun ini sama dengan bagaimana cara mendapatkan koinnya yang terbilang sangat mudah dan cepat.

Cara hitung nilai koin *snack video* menjadi uang atau rupiah. Jika mendapat 50 koin maka bisa mendapatkan uang sebesar 1 rupiah. Untuk cara menghitungnya, pengguna bisa ikuti rumusnya. Perhitungannya Jumlah Koin ÷ (di bagi) 50. Contohnya Jika mendapatkan koin 750.000 di bagi 50 dan hasilnya sama dengan Rp. 15.000 (Lima belas ribu rupiah). (<https://www.syagra.id/2021/06/cara-menghitung-koin-snack-video-ke-rupiah.html>) diakses 24 juni 2021

Waktu penukaran koin, pengguna sudah bisa kembali kumpulkan koin yang bisa ditukar uang kembali melalui fitur-fiturnya. Koin akan terkumpul otomatis saat pengguna melihat video-video dalam aplikasi. Koin akan tertukar secara otomatis ditukarkan ke saldo tunai sebelum jam 8 pagi besok harinya. (<https://pontianak.tribunnews.com/2021/03/27/kapan-snack-video-jadi-rupiah-koin-snack-video-secara-otomatis-ditukarkan-ke-saldo-tunai?page=all>) diakses 27 Maret 2021 (15:24)

#### 4. Cara menukarkan koin *snack video* jadi uang

Setelah pengguna mendapatkan banyak koin, pengguna bisa menukarkan koin tersebut dengan uang. Adapun beberapa cara yang bisa di pilih untuk mencairkan uang dari *snack video* yaitu dengan cara melalui OVO, GOPAY, DANA, hingga *ShopeePay*. Berikut cara mencairkan uang dari Snack Video:

**a. ShopeePay.**

- 1) Buka aplikasi *Snack video*.
- 2) Buka halaman bonus dan pilih Menarik.
- 3) Kemudian Pilih *Cash*.
- 4) Pilih jumlah nominal yang ingin ditarik lalu pilih tarik.
- 5) Lalu pilih metode penarikan *ShopeePay*.
- 6) Kemudian masukkan nomor HP yang terdaftar di *ShopeePay* dan nama lengkap.
- 7) Verifikasi nomor telepon.
- 8) Lalu klik kirimkan dan kas keluar, dan
- 9) Kemudian saldo akan masuk dalam waktu maksimal 24 jam sementara bonus koin diterima maksimal 3 x 24 jam setelah periode kampanye berakhir.

**b. Gopay atau OVO.**

- 1) Buka aplikasi *Snack video*, lalu klik tombol koin.
- 2) Kemudian pilih menarik yang terletak di bawah jumlah saldo.
- 3) Setelah itu pilih nominal atau jumlah uang, lalu klik tombol tarik.
- 4) Lalu pilih metode pembayaran *OVO* atau *Gopay*.
- 5) Klik konfirmasi dan klik kas keluar. Selanjutnya, langsung cair ke akun *Gopay* atau *OVO*.
- 6) Kemudian bila sudah masuk koin *Snack video* menjadi rupiah melalui *Gopay* maka tinggal buka aplikasi *Gojek* atau, lalu pilih fitur transfer Bank, maka saldo *Gopay* pengguna sudah jadi uang, pindah ke rekening Bank.
- 7) Terakhir, tarik tunai via ATM, selesai.

**c. DANA.**

- 1) Buka aplikasi *Snack video*, lalu klik tombol koin.

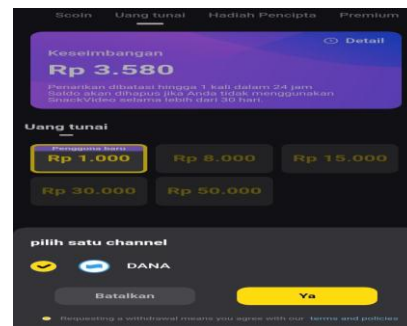
- 2) Kemudian pilih menarik yang terletak di bawah jumlah saldo.
- 3) Pilih nominal atau jumlah uang, lalu klik tombol tarik.

**Gambar 4.3**



- 4) Pilih metode pembayaran DANA.

**Gambar 4.4**



- 5) Lalu klik confirm. Masukkan nama dan nomor *Handphone* yang terdaftar di DANA. Jadi harus *men-download* terlebih dahulu aplikasi dana sebelum melakukan penarikan uang dari *Snack video* agar nantinya pengguna tidak bingung atau rumit lagi dalam melakukan hal penarikan uang.

Gambar 4.5



- 6) Lalu klik kirimkan dan pilih kas keluar jika data pembayaran pengguna sudah benar, jadi harus detail dalam mengisi data penarikan agar tidak ada kekeliruan dalam mengisi data penarikan uang dengan DANA.

Gambar 4.6



- 7) Jika sudah ada pemberitahuan dari aplikasi DANA Penarikan sebesar nominal pengguna inginkan telah berhasil masuk dan seterusnya, maka saldo di *snack video* akan otomatis terpotong uang telah masuk ke DANA. (<https://www.brilio.net/ekonomi/7-cara-mendapatkan-koin-di-snack-video-bisa-ditukardengan-uang-211223s.html>) diakses 23 Desember 2021 (10:42)

5. Syarat mengikuti *event* pada aplikasi *snack video*

- a. Wajib warga Negara Indonesia yang ada di Indonesia jika warga berada sedang di luar Negeri tidak dapat mengikuti event tersebut.
- b. Masukkan kode undangan, kemudian kerjakan misi dari *snack video*.
- c. Mengumpulkan koin video sebanyak-banyaknya dan akan tertukar otomatis menjadi saldo *snack video*.
- d. Memiliki Akun *E-Wallet* (GOPAY, OVO, DANA) jadi perlu buat dahulu akun untuk dapat uang dari *event snack video* ini, karena mendukung *E-Wallet*.
- e. Tidak pernah menggunakan aplikasi *snack video* sebelumnya.
- f. Terakhir, minimal *OS Android 4.3 Jelly bean* rekomendansi misalnya versi *android pie 9.0* atau *Android 10*. Jadi dapat gunakan syarat tersebut untuk dapat mengikuti *event* dari *snack video*. (<https://www.senangberbagi.id/cara-instal-aplikasi-snack-video-dari-hp-android/>)

6. Cara mendapatkan uang dari aplikasi *snack video*

Tidak ada bedanya dengan *TikTok*, Aplikasi *snack video* bisa menghasilkan uang bagi penggunanya. Ada setidaknya dua cara yang bisa dilakukan pengguna *snack video* untuk mendapatkan uang yakni lewat program *creator rewards* dan mengumpulkan koin:

- a. Cara mendapatkan uang di video *snack video* dengan *creator rewards*.

Untuk mengunggah video konten, pengguna cukup mengklik tombol *creator* tersebut lalu ikuti langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Di halaman *creator rewards*, klik tombol *create now* yang ada di bagian tengah bawah

- 2) Setelah di klik, nantinya akan muncul halaman post video
- 3) Kemudian pilih opsi apakah ingin merekam video atau mengambil dari galeri ponsel.

**Gambar 4.7**



- 4) Sebelum diunggah, video bisa ditambahi efek, stiker, musik, *tag*, *cover* dan lain sebagainya
- 5) Kemudian alat *editing* ditempatkan di samping kanan atas dan di bagian bawah
- 6) *Snack video* memiliki *tools* yang terdiri dari *flip*, *speed*, *timer*, *beautify*, *music*, *effect* dan *filter*.
- 7) Setelah selesai menyuting video, pengguna bisa langsung mengklik tombol *next* (ikon panah) untuk mengunggah konten tersebut.

Melalui program bernama *creator rewards*, pengguna *snack video* bisa memperoleh bonus yang nantinya bisa ditukar dalam bentuk uang. Tentu, mendapatkan uang melalui program *creator rewards*, Menjadi *creator reward* program ini hanya bisa diikuti oleh pengguna berusia minimal 18 tahun ke atas.

Pengguna juga harus konsisten mengunggah konten dengan kualitas yang baik, terstruktur dan mengandung banyak hiburan, edukasi, serta menginspirasi video yang dibagikan pun

harus sesuai dengan aturan komunitas dan tidak melanggar hak cipta.

Jumlah pengikut, penayangan, dan suka dari setiap konten video juga menjadi pertimbangan untuk bisa memperoleh bonus, nantinya bonus yang terkumpul di *creator rewards* bisa ditarik melalui sejumlah layanan dompet digital yang telah bekerja sama dengan *snack video*.

- b. Cara mendapatkan uang dari *snack video* dengan mengumpulkan koin

Selain mengupload video konten yang berkualitas, pengguna *snack video* juga bisa menghasilkan uang dengan cara menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan. Setelah menyelesaikan tugas, barulah pengguna akan diberikan himbala berupa koin yang nantinya bisa ditukarkan dalam bentuk rupiah

Untuk melihat rincian tugasnya, pengguna bisa membuka aplikasi *snack video*, kemudian klik ikon uang koin emas yang ada di sisi atas kiri layar untuk menuju laman yang menampilkan *my coins* dan *withdraw*. Di sana, pengguna bisa melihat jumlah koin yang dikonversi dalam bentuk rupiah serta sejumlah tugas yang harus di selesaikan, setidaknya ada empat tugas yang bisa pengguna lakukan.

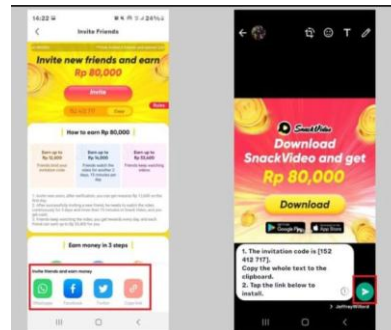
1) Mengundang teman

Dengan mengundang teman sebanyak-banyaknya, maka pengguna berpeluang untuk memperoleh koin hingga 720.000 koin. Pengguna bisa membagikan undangan tersebut lewat aplikasi lain seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter* atau menyalin tautan video (*copy link*)

Berikut ini adalah nilai hadiah koin yang akan diperoleh jika pengguna berhasil mengundang teman baru:

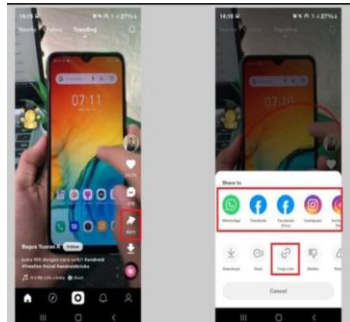
- a) Mengundang 1 teman mendapatkan Rp 80.000
- b) Mengundang 3 teman mendapatkan Rp 240.000
- c) Mengundang 4 teman mendapatkan Rp 320.000
- d) Mengundang 5 teman mendapatkan Rp 400.000
- e) Mengundang 6 teman mendapatkan Rp 480.000
- f) Mengundang 7 teman mendapatkan Rp 560.000
- g) Mengundang 9 teman mendapatkan Rp 720.000

**Gambar 4.8**



## 2) Membagikan video

Untuk memperoleh hadiah koin sebesar 1.000 pengguna bisa membagikan salah satu konten video ke pengguna lain. pengguna juga bisa membagikan video tersebut lewat aplikasi *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter* atau menyalin tautan video (*copy link*). Caranya mudah, pengguna cukup mengklik tombol *share* (ikon panah) yang ada di bagian bawah video lalu bagikan.

**Gambar 4.9**

### 3) Daily Check-In

Daily Check-In pengguna bisa di peroleh saat pengguna pertama kali membuka aplikasi *snack video*. Nantinya akan muncul jendela *pop-up* kecil yang bertuliskan *check-in earn coins*.

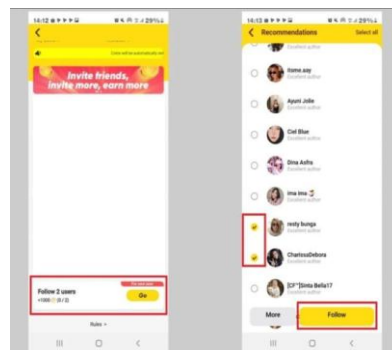
**Gambar 4.10**

### 4) Follow 2 pengguna lain

Salah satu cara termudah untuk memperoleh koin dari *snack video* yaitu dengan cara mengikuti (*follow*) dua orang pengguna lainnya. Pengguna juga bisa memilih dua orang tersebut sesuai keinginan pengguna untuk bisa mendapatkan 1.000 koin. Jika sudah koin tersebut akan di tambahkan secara otomatis ke dompet *my coins* pengguna.

(<https://tekno.kompas.com/read/2021/09/22/20380087/cara-mendapatkan-uang-dari-aplikasi-snack-video?page=all>)  
diakses 22 September 2021 (20:38 WIB)

**Gambar 4.11**



#### 7. Cara menghasilkan uang dari *snack video*

Cara menghasilkan uang dari *snack video* sangat mudah. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan agar pengguna bisa menghasilkan uang dari *snack video*. *Snack video* adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk menghasilkan uang sebagai pendapatan tambahan, meski tergolong baru, *snack video* bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan uang sebanyak-banyaknya dengan beberapa cara.

Cara menghasilkan uang dari *snack video*:

##### a. Menjadi pengguna baru

Pengguna bisa mendapatkan uang dari *snack video* saat menjadi pengguna baru. Selanjutnya, pengguna juga bisa mendapatkan uang dengan imbalan pengguna baru tersebut.

Di kutip dari *Tech Buraq*, ada dua cara agar pengguna baru mendapatkan uang. pengguna akan menerima 2 koin per hari untuk menyukai dua video atau *follow* dua akun manapun.

##### b. *Invite* teman

Cara termudah untuk menghasilkan uang dengan *snack video*. mengundang teman ke *video snack*. Referral *link* diberikan saat membuat video. pengguna perlu mengirimkan *link* dan kode tersebut ke teman untuk bergabung dalam *snack video*. Saat teman mendaftarkan akun mereka dengan *link* dan kode referral pengguna akan mendapatkan 140 hingga 200 rupee per referensi.

c. *Daily* bonus

Cara lain untuk menghasilkan uang dengan aplikasi *snack video* adalah *daily* bonus, yang artinya menonton video sarapan setiap hari dan menghasilkan, Jika pengguna menggunakan video camilan setiap hari.

d. Mendapatkan uang dengan *sponsorship*

Sekarang banyak perusahaan dan organisasi besar menggunakan metode periklanan untuk mengiklankan produk, aplikasi, situs web, dan banyak lainnya. Kemudian pengguna membuat video atas permintaan promosi produk perusahaan manapun, sebagai imbalanya, pengguna akan dibayar dan pengguna dapat menghasilkan banyak uang dengan cara *sponsorship*. (<https://www.inews.id/techno/internet/cara-menghasilkan-uang-dari-snack-video>) diakses 21 Desember 2021 (12:26 WIB)

**B. Pandangan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Kedudukan Koin Yang Didapat Dalam Bisnis *Online* Aplikasi *Snack Video*.**

Kecanggihan teknologi di masa sekarang ini banyak menawarkan berbagai macam cara agar seseorang dengan mudah dapat menghasilkan uang, tidak harus bekerja keras, seperti hanya melakukan aktivitas menonton iklan, maupun video pada aplikasi khusus secara *online*, seseorang dengan mudah dapat menerima uang dari aktivitas tersebut.

Salah satu aplikasi menonton video yang ramai digunakan sekarang ini oleh sebagian masyarakat Indonesia adalah aplikasi *snack video* yaitu aplikasi yang menawarkan pendapatan bagi siapa saja dengan hanya menonton video konten dari kiriman pengguna aplikasi tersebut, melakukan misi *check-in* harian juga dengan cara mengajak teman untuk ikut menggunakan, Aplikasi *snack video* merupakan aplikasi milik perusahaan bernama *Kuaishou Technology* asal Beijing, China yang didukung oleh perusahaan *Tancent Holding* sebagai investor, Sementara di *Google Store*, Aplikasi ini telah di unduh sebanyak lebih dari 100 juta kali sejak pertama diluncurkan pada tanggal 7 Agustus 2019, Konten *snack video* memberikan batas durasi selama 57 detik. (Raudatunnisa,R. MR,G.N..K, DAN HANI,U, 2021. *Aplikasi Snack Video Dalam Perspektif Hukum Islam*. Jurnal Transformatif(Islamic Studies), 5(2), 191)

*Snack video* termasuk aplikasi yang digemari khususnya oleh kaum milenial, baik karena hiburan atau sedang mencari pendapatan tambahan, Namun *snack video* jika dibandingkan dengan *Tiktok* masih kurang banyak kontennya. *Snack video* merupakan salah satu aplikasi pembuat video yang menampilkan berbagai video seperti video hiburan, masak-masak, komedi dan lain-lain yang akan memberikan berupa koin bagi siapa yang menggunakannya, koin tersebut bisa ditukarkan dalam bentuk rupiah yang bisa dicairkan melalui *E-Money*.

Salah satu cara mendapatkan uang dari aplikasi *snack video* dapat dilakukan penggunaan dengan mengunduh aplikasi *snack video* terlebih dahulu melalui *google play store*. Kemudian, penggunaan dapat melakukan pendaftaran agar dapat bergabung sebagai penggunaan aplikasi *snack video*. Saat semua persyaratan telah dilakukan oleh pengguna agar aplikasi tersebut dapat menghasilkan uang, penggunaan akan diarahkan untuk menjalankan misi-misi seperti misi menonton video, *check in* dan mengundang teman. Dari misi-misi berhasil dilakukan tersebut

penggunaan akan diberikan imbalan berupa koin yang dapat ditukar menjadi uang. Uang yang telah terkumpul tersebut dapat dicairkan melalui aplikasi *E-Money*, seperti OVO, DANA, dan GOPAY atau juga bisa ditukar menjadi *voucher* pulsa dan kuota internet yang dapat ditukar pada aplikasi *shopee*.

Peneliti melihat bahwa dalam aplikasi *snack video* banyaknya orang menyukai aplikasi *snack video* ini, sampai saat ini jumlah orang yang mengunduh aplikasi tersebut sampai mencapai lebih dari 100 juta download, dikarenakan banyaknya orang yang menyukai video-video yang ada di dalam aplikasi tersebut. Selain mengibur aplikasi tersebut juga bisa mendapatkan koin yang bisa ditukarkan dalam bentuk rupiah yang bisa dicairkan melalui E-Money seperti OVO, DANA dan Gopay.

Peneliti melihat tidak semua orang yang mengunduh aplikasi *snack video* tersebut merasa puas dengan misi-misi yang telah pengguna lakukan, karena semua peraturan atau langkah-langkah telah dijalankan oleh pengguna aplikasi tersebut sesuai dengan aturan, seperti menonton video, *check-in* dan mengundang teman. Bahkan pengguna aplikasi tidak mendapatkan koin-koin yang telah di janjikan oleh pihak aplikasi *snack video* tersebut dan banyak pengguna merasakan kecewa atas kesepakatan yang telah dijanjikan oleh pihak aplikasi tersebut.

Di dalam Islam sesuatu ini tidak dibenarkan bahkan Allah melarang umat Islam untuk melakukan hal seperti ini. Dalam Al-Qur'an Allah berfirman didalam QS. An-Nahl ayat 91

وَأَوْفُوا بِعَهْدِ اللَّهِ إِذَا عَاهَدْتُمْ وَلَا تَنْقُضُوا الْأَيْمَانَ بَعْدَ  
تَوْكِيدِهَا وَقَدْ جَعَلْتُمُ اللَّهَ عَلَيْكُمْ كَفِيلًا إِنَّ اللَّهَ يَعْلَمُ مَا  
تَفْعَلُونَ ﴿١١﴾

Artinya: "Dan tepatilah Perjanjian dengan Allah apabila kamu berjanji dan janganlah kamu membatalkan sumpah-sumpah(mu) itu, sesudah meneguhkannya, sedang kamu telah menjadikan Allah sebagai saksimu (terhadap sumpah-sumpahmu itu). Sesungguhnya Allah mengetahui apa yang kamu perbuat".

Ayat diatas menjelaskan tentang menepati janji, yang mengandung perintah Allah, antara lain menepati janji, ikrar serta memelihara sumpah yang telah dijanjikan. Selain dalam Al-Qur'an Allah menjelaskan tentang hadiah, ada juga hadist yang menjelaskan tentang memberikan hadiah kepada orang lain.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ قَالَ تَهَادُوا فَإِنَّ الْهَدِيَّةَ تُذْهِبُ  
وَحَرَ الصَّدْرِ وَلَا تَحْقِرَنَّ جَارَةَ لَجَارَتِهَا وَلَوْ شِقَ فِرْسِنِ شَاةٍ

Artinya: Dari Abu Hurairah Rasulullah bersabda: "saling memberi hadiahlah kamu, karena hadiah itu dapat menghilangkan perasaan tidak enak hati. Janganlah seseorang merasa tidak enak ketika memberi hadiah dengan sesuatu yang tidak berharga."

Ada tiga misi menonton video, yang diselenggarakan oleh aplikasi *snack video* untuk para penggunanya yang dapat menghasilkan uang yaitu:

1. Misi menonton video, misi ini dilakukan bagi pengguna yang berhasil menyelesaikan misi menonton video ada aplikasi *snack video* akan diberikan imbalan berupa koin dengan kisaran 50-150 koin per video yang berhasil ditonton sampai selesai. Semakin

banyak pengguna menonton video dengan berhasil di tonton maka koin yang didapatkan semakin banyak.

2. Misi *check-in*, misi ini adalah misi yang dilakukan dengan cara masuk pada aplikasi *snack video*, misi ini dilakukan setiap hari selama 30 hari secara berturut-turut dengan nominal koin yang telah disediakan oleh pihak pemilik aplikasi.
3. Misi mengundang teman, misi mengundang teman ini dilakukan dengan membagikan kode undangan atau nomor referral yang disediakan aplikasi *snack video* pada calon pengguna yang belum pernah mengunduh dan menggunakan aplikasi *snack video*.

Didalam aplikasi *snack video* koin yang didapatkan oleh pengguna dalam menjalankan misi-misi yang telah ditentukan oleh pihak aplikasi itu adalah milik sepenuhnya dari pengguna yang otomatis telah ada didalam akun pengguna aplikasi karena koin tersebut adalah suatu bentuk hadiah atau imbalan yang diberikan oleh pihak aplikasi kepada pengguna karena telah menjalankan misi-misi yang telah ditetapkan oleh pihak aplikasi.

Pertama dari sisi usernya yang menonton untuk mendapatkan penghasilan atau mendapatkan koin sebagai media hiburan ada beberapa hal yang harus dipastikan keberadaanya:

1. Halal tidak berisikan konten yang bertentangan dengan akhlak dan adab, seperti konten tidak mendidik dan konten tidak baik lainnya. Sebagaimana kriteria yang diperjualbelikan, barang tersebut harus halal dan bernilai (*mubah wamutaqawan*) karena itu setiap konten tayangan yang tidak memenuhi kriteria itu tidak boleh menjadi objek transaksi, terlebih lagi tayangan tersebut berpengaruh besar karena bisa disaksikan akan mudah ditiru oleh pengunjung.
2. Saat ada iklan atau promosi maka tidak memasarkan produk yang bertentangan dengan ketentuan fiqh dan adab Islam. Seperti, produk

lembaga keuangan konvensional, minuman keras, barang ilegal, produk yang merusak kesehatan dan produk yang merusak akhlak anak-anak.

3. Adanya kejelasan hak dan kewajiban antara para pihak terkait sebagaimana ketentuan dalam fiqh akad, diantaranya harus jelas transaksinya antara pembeli jasa atau pemilik atau penjual jasa. Mengenai fee yang menjadi pendapatan perusahaan penyedia penonton tersebut atas jasa apa itu harus jelas.
4. Mendapatkan izin dan legalitas dari seluruh aktivitas terkait karena tidak ada jaminan apakah ketentuan syariah seperti dalam penjelasan poin-poin yang tiga diatas terapkan dalam bisnis tersebut. Maka keberadaan izin dan legalitas dari otoritas akan meminimalisir risiko tersebut.

Kedua dari sisi kreator dan pembuat konten ada beberapa hal yang harus diperhatikan keberadaannya:

1. Dari sisi penampilan, pemilik akun berkepentingan untuk memastikan penampilannya dan kontennya sesuai dengan tuntunan fiqh dan adabnya, diantaranya penampilan tidak membuat aurat atau tidak mengandung unsur pornografi, karena itu video yang berisikan tarian atau bergoyang-goyang perempuan yang tidak menutup aurat itu tidak sesuai dengan tuntunan tersebut.

Dari sisi konten walaupun membuat konten yang menjadi hiburan bagi khalayak pengguna diperbolehkan, konten hiburan yang berisi fitnah, membuka aib keluarga dan menjelek-jelekan orang lain tetap tidak diperbolehkan.

2. Dari sisi waktu menggunakannya, karena ini bagian dari hiburan dan sebagaimana juga pesan, maka waktu menyaksikan juga harus profesional. Tidak melalaikan aktivitas lain yang lebih penting atau bukan bagian dari *Abats* (menyia-nyiakan waktu atau berlebihan) sebagaimana tuntunan hadist Nabi Rasulullah “ *Diantara kebaikan*

*Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat*” (HR. Tirmidzi).

Juga sebagaimana tuntunan Nash yang melarang untuk menyediakan promosi produk-produk yang tidak halal, maksiat dan merugikan masyarakat. Jika menyediakan produk yang merugikan tersebut itu dilarang dan ikut serta untuk menyebarluaskan juga dilarang, hal itu sesuai dengan kaidah *Saddu Adz-Dzariah* dan *Fathu Dzariah*. ( Oni Sahroni, Diakses Pada Tanggal 10 Mei 2021)

Dari penjelasan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa *snack video* tersebut tujuannya untuk mendapatkan hadiah atau imbalan itu diperbolehkan asalkan tidak ada perkara haram video yang ditonton oleh pengguna, halal serta tidak berisikan konten yang bertentangan dengan akhlak dan adab seperti konten tidak mendidik dan konten tidak baik lainnya.

Dalam kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 20 pengertian akad adalah kesepakatan dalam suatu perjanjian antara dua belah pihak atau lebih untuk melakukan dan/atau tidak melakukan perbuatan hukum tertentu.

Suatu akad haruslah memenuhi rukun dan sebagaimana ditentukan dalam pasal 22 KHES. Rukun akad terdiri atas:

1. Pihak-pihak yang berakad (*al-muta'qidain/al'aqidain*)

Dalam suatu akad harus ada para pihak yang melakukan akad atau yang berakad. Pasal 23 KHES menyebutkan bahwa syarat pihak-pihak yang berakad adalah orang, persekutuan atau badan usaha yang memiliki kecakapan dalam melakukan perbuatan hukum.

Pasal 2 KHES menyebutkan bahwa seseorang dipandang memiliki kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum dalam hal telah mencapai umur paling rendah 18 tahun atau pernah menikah.

Didalam *snack video* pihak-pihak yang berakad tidak ada batasan usia yang ditentukan oleh pihak aplikasi, jadi *snack video* ditujukan kepada khalayak umum baik itu anak-anak, orang dewasa maupun orang tua. Maka pihak-pihak yang berakad pada aplikasi *snack video* tidak tidak memenuhi rukun dari suatu akad yang telah diatur dalam pasal 2 KHES tersebut.

2. Objek akad (*al-ma'qud alaih/mahal al-aqd*)

Pasal 24 KHES menjelaskan bahwa objek akad adalah *amwal* atau jasa yang dihalalkan yang dibutuhkan oleh masing-masing pihak. Pasal 17 KHES menjelaskan bahwa pemilikan *amwal* pada dasarnya merupakan titipan dari Allah SWT untuk digunakan bagi kepentingan hidup. Oleh karena itu, pemilikan benda pada dasarnya bersifat individual dan penyatuan benda tidak hanya memiliki fungsi pemenuhan kebutuhan hidup pemiliknya, tetapi pada saat yang sama didalamnya terdapat hak masyarakat.

3. Tujuan pokok akad (*maudhu' al-aqd*)

Tujuan akad haruslah merupakan hal yang diperbolehkan oleh syariah, adapun tujuan pokok akad menurut pasal 25 KHES yaitu untuk memenuhi kebutuhan hidup dan pengembangan usaha masing-masing pihak yang mengadakan akad.

Pasal 26 KHES menyatakan bahwa akad tidak sah apabila bertentangan dengan syariat islam, peraturan perundang undangan, ketertiban umum, dan/atau kesusilaan.

4. Kesepakatan (*shighat al-aqd*)

Didalam pasal 59 dan 60 KHES dinyatakan bahwa kesepakatan dapat dilakukan dengan tulisan, lisan dan isyarat yang memiliki hukum yang sama. Kesepakatan tersebut dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan masing-masing pihak, baik kebutuhan hidup maupun pengembangan usaha.

Bagian ke tiga KHES pasal 29 sampai dengan pasal 35 KHES menjelaskan bahwa kesepakatan menjadi batal jika mengandung unsur:

- a. *Ghalafh* atau khilaf, kekhilafan tidak mengakibatkan batalnya suatu akad kecuali kekhilafan itu terjadi mengenai hakikat yang menjadi pokok perjanjian.
- b. Dilakukan dibawah *ikrah* atau paksaan, maksudnya mendorong seorang melakukan sesuatu yang tidak diridhai oleh Allah SWT dan tidak merupakan pilihan bebasnya.
- c. *Taghrir* atau tipuan, penipuan adalah mempengaruhi pihak lain dengan tipu daya untuk membentuk akad berdasarkan bahwa akad tersebut untuk kemaslahatannya, tetapi dalam kenyataan sebaliknya.
- d. *Ghubn* atau penyamaran adalah keadaan dimana tidak ada kesetaraan antara prestasi dengan imbalan prestasi dalam suatu akad.

Perbedaan antara *ju'alah* dengan hibah adalah dalam hibah seseorang memberikan sesuatu pada pihak lain secara sukarela tanpa harus melakukan atau mengerjakan sesuatu yang ditentukan, sedangkan pada akad *ju'alah* pihak yang akan diberi imbalan atau *reward* harus melaksanakan tugas yang telah ditentukan terlebih dahulu oleh pihak yang memberi imbalan sebelum ia menerima imbalan. *Ju'alah* tetap sah dilaksanakan dengan orang yang belum jelas dan tidak diharuskan adanya ijab dan qabul karena *ju'alah* dilakukan atas dasar keinginan pribadi yang bersifat tidak mengikat. (Haryono, 2017, Konsep *Al-Ju'alah* Dan Model Aplikasinya Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*, 5 (09))

Jadi pada aplikasi *snack video* akad yang digunakan antara pengguna dengan pemilik aplikasi *snack video* adalah akad *ju'alah* yang mana pengguna aplikasi *snack video* akan diberi imbalan atau *reward* setelah melaksanakan tugas yang telah ditentukan terlebih dahulu oleh pihak yang akan memberikan imbalan sebelum pengguna menerima imbalan.

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dalam pasal 36 dijelaskan bahwa para pihak dapat dianggap ingkar janji apabila tidak melaksanakan apa yang dijanjikan untuk melakukannya, melaksanakan apa yang dijanjikan tetapi tidak sebagaimana dijanjikan, melakukan apa yang dijanjikan tetapi terlambat, dan melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa didalam perjanjian yang diatur dalam KHES pasal 36 diatas antara pihak pada bisnis aplikasi *snack video* tidak memenuhi janjinya dan pihak aplikasi sudah melanggar dan ingkar janji sebagaimana yang telah diatur dalam pasal 2 yaitu melaksanakan apa yang dijanjikan tetapi tidak sebagaimana dijanjikan.

Berdasarkan Hukum Ekonomi Syariah dan analisis akad serta asas-asas muamalah pada aplikasi *snack video*, aktifitas yang ada pada aplikasi *snack video* atau dalam fiqh muamalah disebut sebagai akad *ju'alah* yang boleh dijadikan sebagai sarana penghasil uang dengan menjalankan misi-misi yang diarahkan oleh pihak *snack video* dengan catatan selama misi-misi yang diarahkan oleh pihak *snack video* tidak bertentangan dengan hukum Islam, maka *maqashid syariah*, dan tidak membawa kemudharatan serta kemaksiatan melakukan pembelian produk pada aplikasi *snack video* dengan tujuan donasi atau apresiasi kepada pembuat video konten juga diperbolehkan karena dalam fiqh muamalah

pemberian seperti ini sama dengan akad hibah, hal ini diperbolehkan selama video yang mereka tampilkan tidak mengarah pada kemaksiatan dan kemudharatan serta tidak merugikan antara kedua belah pihak atau yang lainnya.

Sebagai bagian dari fiqh muamalah tentu saja prinsip-prinsip yang berlaku pada Hukum Ekonomi Syariah juga mengacu prinsip-prinsip fiqh muamalah terdapat sejumlah prinsip utama fiqh muamalah yang tentu saja relevan dengan Hukum Ekonomi Syariah yaitu:

1. Ketuhanan (*ilahiyyah*) yaitu bahwa dalam setiap aktivitas hukum ekonomi mesti bersandarkan pada nilai-nilai ketuhanan segala kegiatan ekonomi yang meliputi permodalan proses produksi, konsumsi dan distribusi pemasaran dan sebagainya mesti senantiasa terikat dengan ketentuan dan nilai-nilai ketuhanan serta mesti selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh Allah SAW.
2. Amanah yaitu seluruh aktifitas ekonomi mestilah dilaksanakan atas dasar saling percaya jujur dan bertanggung jawab dunia beserta isinya ini merupakan amanah dari Allah SAW.
3. Maslahat yaitu berbagi aktifitas ekonomi mesti dapat disarankan manfaatnya oleh masyarakat dan tidak berdampak kerusakan(*mudharat*) bagi masyarakat. Maslahat adalah sesuatu yang ditunjukkan oleh dalil hukum tertentu yang membenarkan atau membatalkan segala tindakan manusia dalam rangka mencapai tujuan *syara'* yaitu memelihara agama, jiwa, akal harta benda dan keturunan.
4. Keadilan yaitu terpenuhinya nilai-nilai keadilan dalam seluruh aktivitas ekonomi. Keadilan adalah sesuatu yang meningkatkan seseorang kepada taqwa hak dan kewajiban pihak dalam

berbagai aktivitas ekonomi meskilah terpenuhi secara adil tanpa ada pihak yang dieksploitasi, dizhalimi ataupun dirugikan.

5. *Ibahah*, yaitu pada prinsipnya berbagai aktivitas ekonomi masuk dalam kategori muamalah yang hukum dasarnya adalah mubah atau boleh.
6. Kebebasan bertransaksi, yaitu para pihak bebas menentukan objek, cara, waktu, dan tempat transaksi mereka dibidang ekonomi sepanjang dilakukan sejalan dengan prinsip dan kaidah syariah.
7. Halal dan terhindar dari yang haram baik zatnya, cara perolehan maupun cara pemanfaatannya segala aktifitas ekonomi yang dilakukan mestilah memenuhi prinsip halal dan menghindari berbagai hal yang diharamkan.(Andri, soemitra, 2019: 7-9)

Dari penjelasan prinsip-prinsip yang berlaku pada Hukum Ekonomi Syariah diatas telah dijelaskan bahwa adanya nilai-nilai keadilan dalam bermuamalah, sebagaimana yang telah di jelaskan dalam Al-Quran surat An-Nisa ayat 58

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ ۚ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Artinya: *Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-*

*baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha melihat.*

Penulis menyimpulkan bahwa bisnis tersebut mengandung unsur kezhaliman, yaitu tidak terpenuhinya semua nilai-nilai keadilan, dan tidak amanah seperti tidak bertanggung jawab atas segala yang telah dijanjikan dalam seluruh aktifitas ekonomi yang telah terdapat dalam prinsip-prinsip yang berlaku pada Hukum Ekonomi Syariah dan pengguna aplikasi *snack video* dirugikan oleh pihak aplikasi *snack video* seperti yang terjadi dalam tidak berputar koin pada pengguna aplikasi *snack video* ketika semua misi-misi yang telah dilakukan oleh pengguna aplikasi.

Selanjutnya, dalam praktek bisnis *online* aplikasi *snack video* dapat penulis bandingkan dengan contoh kasus penulis temukan diantaranya yaitu:

Pertama, kasus atas nama Miza yang sudah menggunakan aplikasi *snack video* selama satu bulan lebih. Dia sudah mengikuti peraturan yang sudah ditentukan pihak aplikasi untuk mengunduh dan mengundang teman dengan kode undangan yang telah ditetapkan, namun koin yang dia dapatkan tidak bisa ditukarkan dalam bentuk rupiah.

Kedua, kasus hal yang sama dirasakan oleh Fitri Yanti selain menghibur juga mendapatkan pund-pundi rupiah. Permasalahan yang dialami oleh Fitri yaitu setelah menonton video otomatis mendapatkan koin dan koin tersebut akan tertukar pada jam 8 pagi namun koin tersebut tidak berubah menjadi rupiah.

Ketiga, permasalahan yang dialami oleh Rahmat yang mengatakan bahwa Ia tidak puas terhadap kualitas aplikasi *snack video* dan kecewa, padahal misi dan peraturan didalam aplikasi *snack video*

tersebut sudah Ia jalankan sesuaidengan yang telah diperintahkan, seperti menonton video dan mengundang teman namun koin tidak berubah selama satu bulan.

Berdasarkan kasus tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa terjadinya kezhaliman anantara salah satu pihak yang menyebabkan merugikan dan menjatuhkan salah satu pihak. Sehubungan dengan praktek tersebut maka dalam pandangan Hukum Ekonomi Syariah hal tersebut dilarang atau tidak boleh dilakukan karena mengandung unsur zhalim dan penipuan.

Bisnis *snack video* seperti ini merupakan suatu kezhaliman yang mengakibatkan pihak pengguna mengalami kerugian dan Allah sangat membenci orang-orang yang berbuat zhalim sebagaimana firman Allah:

وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنِ افْتَرَىٰ عَلَى اللَّهِ كَذِبًا ۗ أُولَٰئِكَ  
يُعْرَضُونَ عَلَىٰ رَبِّهِمْ وَيَقُولُ الْأَشْهَادُ هَٰؤُلَاءِ الَّذِينَ  
كَذَبُوا عَلَىٰ رَبِّهِمْ ۗ أَلَا لَعْنَةُ اللَّهِ عَلَى الظَّالِمِينَ ﴿١٨﴾

Artinya: *Dan siapakah yang lebih zalim daripada orang yang membuat-buat Dusta terhadap Allah mereka itu akan dihadapkan kepada Tuhan mereka, dan Para saksi akan berkata: "Orang-orang Inilah yang telah berdusta terhadap Tuhan mereka". Ingatlah, kutukan Allah (ditimpakan) atas orang-orang yang zalim(QS.Hud:18)*

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang-orang yang paling aniaya terhadap dirinya dan terhadap orang lain adalah mereka yang berbuat dusta kepada Allah dengan ucapan dan perbuatan yakni mereka mendustakan hukum Allah dan sifat-sifat-Nya atau yang

mengangkat pemimpin-pemimpin mereka sebagai penolong-penolong yang dapat memberi syafaat diakhirat tanpa izin Allah.

وَكَذَلِكَ أَخْذُ رَبِّكَ إِذَا أَخَذَ الْقُرَىٰ وَهِيَ ظَالِمَةٌ إِنَّ أَخْذَهُ

أَلِيمٌ شَدِيدٌ ﴿١٠٢﴾

Artinya: Dan Begitulah azab Tuhanmu, apabila Dia mengazab penduduk negeri-negeri yang berbuat zalim. Sesungguhnya azab-Nya itu adalah sangat pedih lagi keras. (QS.Hud:102)

Surat Hud ayat 102 diatas menjelaskan tentang penduduk Negeri yang zhalim dengan siksaan lantaran mendurhakai perintah Allah dan mendustakan rasul-rasul Allah, Allah juga akan menghukum orang-orang yang lain dari penduduk Negeri-negeri, jika mereka berbuat kezhaliman terhadap diri mereka dengan kafir kepada Allah dan pendustaan mereka terhadap rasul-rasul-Nya. Sesungguhnya siksaan Allah sangat menyakitkan lagi keras.

وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنِ افْتَرَىٰ عَلَى اللَّهِ كَذِبًا أَوْ كَذَّبَ بِآيَاتِهِ إِنَّهُ

لَا يُفْلِحُ الظَّالِمُونَ ﴿٢١﴾

Artinya: Dan siapakah yang lebih aniaya daripada orang yang membuat-buat suatu kedustaan terhadap Allah, atau mendustakan ayat-ayat-Nya, Sesungguhnya orang-orang yang aniaya itu tidak mendapat keberuntungan. (QS.Al-An'am:21)

Ayat diatas menafsirkan bahwa yang dimaksud dengan siapakah artinya tidak seorang pun yang lebih aniaya daripada orang yang membuat suatu kedustaan kepada Allah, yaitu menyekutukan-Nya dengan selain-Nya.

فَالْيَوْمَ لَا يَمْلِكُ بَعْضُكُمْ لِبَعْضٍ نَفْعًا وَلَا ضَرًّا وَنَقُولُ لِلَّذِينَ ظَلَمُوا ذُوقُوا عَذَابَ النَّارِ الَّتِي كُنْتُمْ بِهَا تُكَذِّبُونَ ﴿٤٢﴾

Artinya: Maka pada hari ini sebahagian kamu tidak berkuasa (untuk memberikan) kemanfaatan dan tidak pula kemudharatan kepada sebahagian yang lain. dan Kami katakan kepada orang-orang yang zalim: "Rasakanlah olehmu azab neraka yang dahulunya kamu dustakan itu ".(QS. Saba:42)

Dari penjelasan ayat-ayat diatas penulis menyimpulkan bahwa bisnis dalam aplikasi *snack video* dengan pengguna dilarang atau tidak diperbolehkan dikarenakan bisnis tersebut pengguna aplikasi terzhalimi dan kemudharatan yang mengakibatkan pengguna aplikasi menanggung kerugian,. Kezhaliman itu sendiri merupakan hal yang sangat dibenci oleh Allah SWT.

Dalam pasal 1320 KUHPerdara menyebutkan empat syarat sahnya perjanjian yaitu sepakat mereka yang mengikatkan dirinya, kecakapan untuk membuat suatu perikatan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal. Sepakat dan kecakapan merupakan syarat subjektif, sedangkan hal tertentu dan sebab yang halal adalah syarat objektif. Bagaimana kaitan antara syarat subjektif sahnya perjanjian yaitu kecakapan yang dikaitkan dengan keabsahan perjanjian yang dilakukan oleh subjek hukum belum dewasa.(Lista kuspria, *Hukum Perjanjian*,availablefrom;URL:<http://lista.staff.gunadarma.ac.id/dowloads/files/19365/Hukum%2BPerjanjian.Pdf>) diakses 22 Februari 2013

Menurut Hukum Ekonomi Syariah perjanjian tersebut dibolehkan, sebab pada umumnya akad harus dilakukan oleh semua pihak sesuai kesepakatan yang telah ditetapkan oleh yang melakukan perjanjian agar tidak terjadi cidera janji. Menurut KUHPerdara

perjanjian yang dilakukan dalam bisnis online aplikasi snack video disebut perjanjian Elektronik dan perjanjian tersebut diperbolehkan karena sesuai dengan ketentuan perjanjian di dalam pasal 1320 KUHPdt.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa menurut pandangan Hukum Ekonomi Syariah terhadap kedudukan koin yang didapat dalam bisnis online aplikasi *snack video* ini ada diperbolehkan dan ada juga yang dilarang oleh Hukum Ekonomi Syariah. Bisnis *online* pada aplikasi *snack video* yang diperbolehkan yaitu bisnis *online* yang didalamnya dijadikan sebagai sarana penghasil uang dengan menjalankan misi-misi yang diarahkan oleh pihak *snack video* dengan catatan selama misi-misi yang diarahkan oleh pihak *snack video* tidak bertentangan dengan hukum Islam Sedangkan bisnis *online* pada aplikasi *snack video* yang tidak diperbolehkan yaitu bisnis *online* yang didalamnya terdapat kezhaliman dan merugikan salah satu pihak.

#### **B. SARAN**

Dengan melihat permasalahan yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis akan memberikan saran yaitu:

1. Bagi pihak aplikasi hendaklah membuat suatu aplikasi yang tidak melanggar Hukum Ekonomi Syariah atau unsur yang menyebabkan kekecewaan bagi pengguna, sehingga aplikasi yang digunakan pengguna tidak menimbulkan permasalahan yang dapat merugikan pengguna aplikasi.
2. Untuk pengguna aplikasi *snack video* harus memahami aturan-aturan yang ada di aplikasi *snack video* untuk menghindari kebiasaan yang tidak sesuai dengan pandangan Hukum Ekonomi Syariah pengguna aplikasi *snack video* harus memperhatikan dan mempelajari lebih lanjut dalam menggunakan aplikasi *snack video* agar tidak merugikan orang lain dan diri sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Abdillah Muhammad Bin Yazid Ibnu Majah Juz Ii, 2010. KhairoMesir. Darul Hadist.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya, 2011 Semarang: Asy-Syifa Press.
- Annawi, Haris. Faulidi. 2004. *Transaksi Bisnis E-Commerce*.Yogyakarta; Magistra Insania Press.
- Arianti, Farida, 2014. *Fiqih Muamalah II*, Batusangkar, STAIN Batusangkar Press.
- Enizar, 2012. *Hadiah Kepada Pejabat Tinjauan Hadist Rasulullah SAW*, Jurnal Tapis, Vol 12, No 1
- Harun, 2017. *Fiqh Muamalah*. Surakarta: Muhammadiyah University Pres
- Husnan, Fathul, 2015. *Java Creativity, Buku Pintar Bisnis Online*. Jakarta;Pt. Elek Media Komputindo.
- Karim, Helmi. 2002. *Fiqih Muamalah Cetakan Ketiga*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mardani. 2015. *Fiqih Ekonomi Syariah*. Jakarta: Kencana.
- Mardani, 2021. *Hukum Kontrak Keuangan Syariah Dari Teori Ke Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mardani, 2012. *Fiqih Ekonomi Syariah*.Jakarta;Kencana.
- Prasetyo, Teguh. Abdul Halim. 2005. *Bisnis E-Commerce*. Yogyakarta; PustakaPelajar.
- Pudjihardjo, M. Nur Faizin Mihith. 2019. Malang: Ub Press.
- Pusat Pengkajian Hukum Islam dan Masyarakat Madani, 2009. *Edisi Revisi Kompilasi Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta: Kencan.
- Raudatunnisa, 2021. *Aplikasi Snack Video Dalam Perspektif Hukum Islam*, Jurnal Tansformatif, Vol 5, No 2
- Roziq,Ahmad, 2012. *Buku Cerdas Investasi Dan Transaksi*. Surabaya: Dinar Media
- Sabiq, Sayid, 1983. *Fiqih Sunah 13 Cetakan Ke-1*. Bandung: Pt Al-Ma'arif.

- Sabiq, Sayiq, 1983. *Fiqh Al-Sunah Jilid 3*. Beirut: DarAl- Fikri.
- Soemitra, Andri, 2019. *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqih Muamalah Di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer*. Jakarta Timur: Prenamedia Group.
- Soemitra, Andri. 2019. *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqih Muamalah di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer Edisi Pertama*. Jakarta Timur: Prenamedia Group.
- Suhardi, Kathur, 2002. *Syarah Hadis Pilihan Bukhari Muslim*, Jakarta: Darul Falah.
- Suwiknyo, Dwi, 2010. *Kompilasi Tafsir Ayat-Ayat Ekonomi Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syafei, Rachmat. 2010. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yakin, Ainul. 2018. *Fiqh Muamalah Kajian Komprehensif Ekonomi Islam*. Duta Media Publishing.
- <http://www.google.com/amp/s/sekilasweb.wordpress.com/2015/04/28/macam-macam-hadiah-dan-hukumnya-1/amp/>, 30 Oktober (19:10 WIB)
- <https://Kumparan.Com/Kumparantech/Apa-Itu-Snack-Video-Aplikasi-Pesaing-Tiktok-Yang-Bayar-Pengguna-Nonton-1veklnetarw/Full>, 24 Februari 2021 (10:40)
- <https://Www.Jakartastudio.Com/Manfaat-Snack-Video/>, 26 Februari 2021
- <https://Www.Garutselatan.Info/2021/02/Perbedaan-Aplikasi-Snack-Video-Dengan-Aplikasi-Lainnya.Html>, 28 Februari 2021
- <https://Barakata.Id/Snack-Video-Semakin-Populer-Aplikasi-Apa-Ini/>, 5 Juli 2020
- [Www.Artikata.Com](http://Www.Artikata.Com)
- [Www://Belajarpsikologi.Com](http://Www.Belajarpsikologi.Com)
- <https://www.tipssehatcantik.com/cara-undang-teman-di-snack-video-cepat-dan-berhasil>
- <https://M-Kumparan-Com.Cdn.Ampproject.Org/V/S/M.Kumparan.Com/Amp>
- <https://gizmologi.id/aplikasi/mengenal-snack-video/>, 8 Juli 2020 (09:23)

<https://www.suara.com/teknologi/2021/03/04/113000/perlu-kamu-tahu-fakta-seputar-snack-video>, 04 Maret 2021 (11:30)

<https://www.finansialku.com/review-aplikasi-snack-video-bisa-menghasilkan-uang-aman-gak-ya/>, 12 Juli 2021

<https://www.syagra.id/2021/06/cara-menghitung-koin-snack-video-ke-rupiah.html>, 24 Juni 2021

<https://pontianak.tribunnews.com/2021/03/27/kapan-snack-video-jadi-rupiah-koin-snack-video-secara-otomatis-ditukarkan-ke-saldo-tunai?page=all>, 27 Maret 2021

<https://www.brilio.net/ekonomi/7-cara-mendapatkan-koin-di-snack-video-bisa-ditukar-dengan-uang-211223s.html>, 23 Desember 2021

<https://www.senangberbagi.id/cara-instal-aplikasi-snack-video-dari-hp-android/>

<https://tekno.kompas.com/read/2021/09/22/20380087/cara-mendapatkan-uang-dari-aplikasi-snack-video?page=all>, 22 September 2021

<https://www.inews.id/techno/internet/cara-menghasilkan-uang-dari-snack-video>, 21 Desember 2021