

**ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF TERHADAP
PENGUNAAN APLIKASI PENGHASIL KOIN PADA APLIKASI
*CASHZINE***

SKRIPSI

Oleh

Salma Nabillah

NIM. C92218171



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Syariah dan Hukum

Jurusan Hukum Perdata Islam

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Surabaya

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma Nabillah

NIM : C92218171

Fakultas : Syariah dan Hukum

Jurusan : Hukum Perdata Islam

Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap
Penggunaan Aplikasi Penghasil Koin Pada Aplikasi
Cashzine

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 29 September 2022

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is orange and yellow, featuring the number '5000' and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '5A545 017204510'. The signature is written in a cursive style.

Salma Nabillah

NIM. C92218171

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi Penghasil Koin Pada Aplikasi Cashzine" yang ditulis oleh Salma Nabillah NIM. C92218171 ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Surabaya, 27 September 2022

Pembimbing,



Suyikno. S. Ag., M.H.

NIP. 197307052011011001

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh:

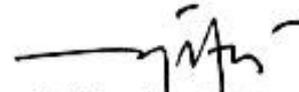
Nama : Salma Nabillah

NIM. : C92218171

telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Kamis, 24 November 2022, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam ilmu hukum ekonomi syariah.

Majelis Munaqasah Skripsi:

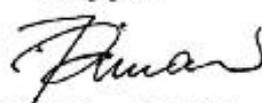
Penguji I


Suvikno, S.Ag., MH.
NIP. 197307052011011001

Penguji II


Dr. H. Abu Dzarrin Al Hamidy, M.Ag.
NIP. 197306042000031005

Penguji III


Fatikhul Himami, M.E.I.
NIP. 198009232009121002

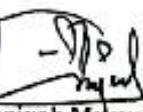
Penguji IV


Safaruddin Harza, SH., MH.
NIP. 202111004

Surabaya, 29 Desember 2022

Mengesahkan,
Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,




Suniyah Musvafa'ah, M. Ag.
NIP. 196303271999032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Salma Nabillah
NIM : C92218171
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum/Hukum Ekonomi Syariah
E-mail address : salmaenabillah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI PENGHASIL KOIN PADA APLIKASI CASHZINE**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 November 2022

Penulis

(Salma Nabillah)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi Penghasil Uang Pada Aplikasi *Cashzine*” ini merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana praktik penggunaan aplikasi penghasil koin pada aplikasi *Cashzine*? (2) Bagaimana analisis hukum Islam dan hukum positif terhadap penggunaan aplikasi penghasil koin pada aplikasi *Cashzine*?

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pengumpulan data diperoleh dari dokumentasi dan wawancara dengan beberapa pengguna aplikasi *Cashzine* melalui media sosial berupa Twitter. Teknik analisis data yang digunakan bersifat deskriptif analisis melalui pola pikir deduktif dengan menafsirkan fenomena yang ada di lapangan terkait praktik penggunaan aplikasi *Cashzine*, kemudian dianalisis menggunakan dalil-dalil tentang *ju'alah*.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Tahap pertama agar dapat mengakses aplikasi *Cashzine* adalah melakukan pendaftaran. Adapun cara yang harus dilakukan untuk mendapatkan koin dari aplikasi tersebut yaitu: membaca artikel berita, mengundang teman dan membagikan kode referral, menyelesaikan misi-misi, menonton video iklan, dan lain-lain. Pengguna dapat mencairkan koinnya dalam bentuk rupiah melalui DANA, FFF-Diamonds, Gopay, dan Transfer Bank. (2) Berdasarkan mekanismenya kegiatan transaksi yang digunakan dalam aplikasi *Cashzine* termasuk dalam akad *Ju'alah* (sayembara). Dalam menerapkan akad *ju'alah* ada beberapa rukun dan syarat telah dipenuhi, yaitu: *Aqidain* (dua orang yang berakad), *Shighat* (ucapan), Pekerjaan dan Upah. Menurut jumhur ulama hukum akad tersebut adalah mubah (boleh), artinya penggunaan aplikasi *Cashzine* diperbolehkan dan sah menurut agama sebab tidak ditemukan unsur tipu-menipu serta telah memenuhi rukun dan syarat dari akad *ju'alah*. Adapun pendapatan yang diperoleh pengguna tersebut halal hukumnya sebab merupakan upah atas pekerjaan yang telah diselesaikan. Peran Pemerintah sebagai regulator yaitu membuat peraturan dan kebijakan guna mengatur terkait aplikasi *online* yang beroperasi di Indonesia, salah satunya adalah Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam Pasal 15 menjelaskan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus dapat melaksanakan sistem elektronik secara andal, aman dan bertanggung jawab atas beroperasinya sistem elektronik sebagaimana layaknya.

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran penulis bagi para pengguna *smartphone* baiknya lebih hati-hati dan cermat dalam memilih serta menggunakan aplikasi penghasil uang. Mengingat ramainya aplikasi penghasil uang yang bermunculan di tengah masyarakat, maka tidak sedikit dari mereka yang terbukti scam (melakukan penipuan) atau tidak membayar. Oleh karena itu pengguna sebaiknya memilih aplikasi yang dinilai mendapat banyak review positif dari penggunaannya seperti pada aplikasi *Cashzine* ini.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TRANSLITERASI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
F. Penelitian Terdahulu.....	11
G. Definisi Operasional.....	14
H. Metode Penelitian	15
I. Sistematika Pembahasan	19
BAB II LANDASAN TEORI <i>JU'ĀLAH</i> DAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK	21
A. Akad <i>Ju'ālah</i>	21
1. Pengertian <i>Ju'ālah</i>	21
2. Dasar Hukum <i>Ju'ālah</i>	23

3. Rukun dan Syarat <i>Ju'alah</i>	26
4. Berakhirnya <i>Ju'alah</i>	30
B. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik	31
BAB III MENGENAL APLIKASI CASHZINE	41
A. Aplikasi <i>Cashzine</i>	41
1. Profil Aplikasi <i>Cashzine</i>	41
2. Peraturan Dalam Aplikasi <i>Cashzine</i>	45
3. Menu-Menu Dalam Aplikasi <i>Cashzine</i>	47
B. Mekanisme Kerja Penggunaan Aplikasi <i>Cashzine</i>	50
1. Cara Menggunakan Aplikasi <i>Cashzine</i>	52
2. Cara Mendapatkan Uang di Aplikasi <i>Cashzine</i>	53
3. Cara Mencairkan Uang di Aplikasi <i>Cashzine</i>	59
BAB IV ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PENGHASIL KOIN PADA APLIKASI CASHZINE	64
A. Analisis Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Cashzine</i>	64
B. Analisis Hukum Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Cashzine</i>	71
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aplikasi <i>Cashzine</i> di Google Play Store	42
Gambar 2 Tentang Aplikasi <i>Cashzine</i>	43
Gambar 3 Tampilan Menu Beranda Aplikasi <i>Cashzine</i>	47
Gambar 4 Tampilan Menu Panas Aplikasi <i>Cashzine</i>	48
Gambar 5 Tampilan Menu Undangan Aplikasi <i>Cashzine</i>	49
Gambar 6 Tampilan Menu Saya Aplikasi <i>Cashzine</i>	50
Gambar 7 Bonus Koin yang Didapatkan Upline	69



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pertumbuhan teknologi informasi yang semakin maju, tidak dapat dipungkiri bahwa kebutuhan manusia juga terus meningkat dengan berkembangnya zaman, terutama dalam hal komunikasi. *Handphone* (alat telepon genggam) merupakan salah satu alat yang digunakan manusia untuk bisa saling berkomunikasi satu sama lain. Untuk saat ini, *handphone* dengan sistem *android* sangat diminati oleh kebanyakan orang. Penggunaan sistem operasi *android* sangat pesat di Indonesia, faktanya sistem *android* yang merupakan produk dari *google* terus menerus berkembang mengikuti zaman.¹

Di era modern kini teknologi dunia menjadi semakin canggih, banyak orang yang telah menggunakan ponsel pintar berukuran mini yang multifungsi (*smartphone*) dengan sistem *android* dan internet untuk melakukan berbagai macam aktivitas yang diinginkan dengan mudah. Mulai dari melakukan suatu komunikasi lewat jarak jauh, mencari informasi apapun dengan cepat, melakukan pekerjaan bahkan kegiatan pendidikan juga dapat dilaksanakan. Terutama dalam keadaan krisis moneter yang pernah terjadi di Indonesia karena pandemi *Covid-19* lalu yang berdampak negatif pada banyak orang, akibatnya masyarakat diharuskan untuk dirumah saja sehingga kegiatan

¹ Saiful Huda, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jasa Membuka Kode Sandi Kontrol Teknologi (*Unclock*) Andromax Smartfren" (Skripsi--UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014), 1.

pendidikan, pekerjaan dan lain sebagainya tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Semakin berkembangnya dunia digital menuntut cara pandang dan berpikir manusia jauh lebih luas. Manusia menjadi semakin kreatif untuk dapat menemukan cara yang lebih mudah dalam menghasilkan uang, salah satu caranya adalah mengembangkan suatu program *online* dengan membuat *software* atau aplikasi yang dapat menghasilkan uang. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa pada masa sekarang banyak sekali bermunculan berbagai macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan uang dengan cara yang mudah tanpa harus bekerja keras seperti layaknya pekerja kantoran.²

The United Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO) merupakan sebuah organisasi Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan yang didirikan pada Tahun 1945 oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa, mereka mengungkapkan sebuah fakta yang sangat memprihatinkan. Menurut riset terkait literasi yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 menyatakan bahwa dalam hal minat membaca, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara. Kemudian berdasarkan data UNESCO terkait literasi membaca, minat masyarakat Indonesia dalam membaca hanya 0,001% artinya dari 1000 orang Indonesia hanya ada 1 orang saja yang gemar membaca.³

² Rizandi Syahputra, "Bisnis Aplikasi *Buzzbreak* di Tengah Pandemi *Covid-19* Dalam Prespektif Hukum Islam" (Skripsi---IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2021), 5.

³ Admin kawal berita.com, "UNESCO Rilis Minat Baca Indonesia Urutan Ke (60) Kedua Setelah Bostwanda (61)" <https://kawalberita.com/2021/06/unesco-rilis-minat-baca-indonesia-urutan-ke-60-kedua-setelah-bostwanda-61/> diakses pada 5 April 2022.

Lebih parahnya lagi, minat membaca yang rendah ini berbanding terbalik dengan penggunaan internet dan media sosial yang sangat tinggi. Menurut laporan yang dirilis oleh *HotSuite* dan *We Are Social* terkait digital yang menyatakan bahwa dari total 279,9 juta penduduk di Indonesia, sekitar 170 juta (61.8%) diantaranya telah menjadi pengguna internet, artinya hampir separuh dari penduduk Indonesia telah aktif dalam menggunakan media sosial. Melihat kondisi dimana ketidakseimbangan tingkat literasi dengan keaktifan bermedia sosial tersebut, maka tidak diragukan lagi jika masyarakat Indonesia sangat mudah terprovokasi oleh informasi, kabar atau berita yang belum dapat dipastikan kebenarannya (hoaks) sebab kemampuan literasi yang tak memadai.⁴

Aplikasi *Cashzine* adalah salah satu aplikasi membaca yang menyajikan berita dan artikel populer yang tengah beredar di internet. Aplikasi ini sangat berguna untuk menemukan berbagai macam berita dan informasi sama halnya seperti Kompas, CNN, IDN Times, Detik, dan aplikasi baca berita lainnya. Namun terdapat hal menarik yang membedakan aplikasi *Cashzine* dengan aplikasi baca berita lainnya, yaitu dalam aplikasi *Cashzine* ini selain pengguna mendapatkan informasi mereka juga akan mendapatkan komisi berupa koin dari berita yang mereka baca. Karena keunggulannya tersebut aplikasi *Cashzine* menjadi salah satu aplikasi paling populer di masa pandemi *Covid-*

⁴ Evita Devega, "Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos" https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media#:~:text=Menurut%20data%20UNESCO%2C%20minat%20baca,1%20or ang%20yang%20rajin%20membaca! diakses pada 6 April 2022.

19. Adapun mekanisme dari aplikasi *Cashzine* cukup mudah dijalankan baik untuk kalangan remaja maupun orang dewasa.

Pada hakikatnya keberadaan aplikasi semacam ini sudah ada sejak lama di dunia maya. Namun karena pada saat ini Indonesia telah mengalami pandemi *Covid-19* yang berakibat pada sulitnya ekonomi masyarakat, maka tidak sedikit dari mereka yang berusaha memperbaiki kondisi ekonominya dengan memanfaatkan waktu luangnya untuk mengakses aplikasi seperti ini yang sangat praktis karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Tujuan dari aplikasi *Cashzine* adalah untuk meningkatkan gerakan literasi di era milenial ini. Pengembang aplikasi *Cashzine* (*developer*) berharap akan banyak orang yang gemar membaca artikel maupun berita dengan cara memberikan imbalan berupa koin agar para pembaca menjadi lebih semangat lagi.⁵

Sebagaimana yang kita tahu bahwa negara Indonesia merupakan negara hukum, hal tersebut tertuang dalam Pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Dasar 1945.⁶ Maksud dari negara hukum adalah negara yang di dalamnya mempunyai berbagai aspek peraturan-peraturan yang sifatnya tegas dan memaksa dan apabila dilanggar maka ada sanksinya. Negara hukum sendiri berdiri di atas hukum yang menjamin keadilan bagi seluruh warga negaranya. Untuk Indonesia negara hukum didasarkan pada nilai-nilai Pancasila yang merupakan pandangan hidup bangsa serta sumber dari segala sumber hukum, maksudnya

⁵ Gustiana Merdikaningrun, "Cashzine: Lakukan Tips-Tips Ini Untuk Hasilkan Uang Secara Nyata Dengan Membaca Berita" <https://www.lintashaba.com/teknologi/cashzine-lakukan-tips-tips-ini-untuk-hasilkan-uang-secara-nyata-dengan-membaca-berita> diakses pada 14 April 2022.

⁶ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

hukum di Indonesia harus dilandasi dengan semangat mempertahankan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan sebagaimana yang termuat dalam Pancasila. Kemudian dalam pelaksanaan ketatanegaraanya negara Indonesia didasarkan pada peraturan dan ketentuan yang berlaku.⁷

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran menyebutkan bahwa penyelenggara jaringan telekomunikasi yang melakukan kegiatan usaha dalam bentuk substitusi layanan telekomunikasi, platform layanan konten audio dan/atau visual, dan/atau layanan lainnya melalui internet adalah *Over The Top* (OTT). Pada Pasal 15 disebutkan bahwa penyelenggara jaringan telekomunikasi baik nasional maupun asing yang menjalankan kegiatan OTT harus menggunakan prinsip adil, wajar, non-diskriminatif serta memperhatikan kualitas layanan sebagaimana ketentuan yang tertera dalam Peraturan Perundang-undangan.⁸ Pada hakikatnya pemerintah telah menerbitkan draft uji publik Rancangan Peraturan Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Rperkominfo) pada Tahun 2016 terkait Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet (*Over The Top*) yang mengatur perkara apa saja yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh layanan OTT.⁹

⁷ Muhammad Alim, *Asas-Asas Negara Hukum Modern Dalam Islam Kajian Komprehensif Islam dan Ketatanegaraan* (Yogyakarta: PT. Lkis, 2010), 10.

⁸ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 Tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran.

⁹ Muhammad Faqih, "Urgensi Pengawasan Layanan Konten Melalui Internet (*Over The Top*) Prespektif Hak Asasi Manusia" (Tesis---UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2022).

Salah satu dasar hukum dari Undang-Undang tersebut adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dalam Pasal 16 ayat 1 dijelaskan bahwa:¹⁰

“(1) Selama tidak ditetapkan lain oleh undang-undang tertentu, maka setiap penyelenggara Sistem Elektronik wajib menjalankan Sistem Elektronik dengan ketentuan telah memenuhi persyaratan minimal sebagai berikut:

- a. Bisa menunjukkan kembali Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara utuh sesuai dengan masa penyimpanan yang ditentukan dalam Peraturan Perundang-undangan;
- b. Mampu mempertahankan integritas, kredibilitas, ketersediaan, kerahasiaan, keteraksesan Informasi Elektronik dalam pelaksanaan Sistem Elektronik tersebut;
- c. Mampu berjalan sesuai dengan mekanisme dan petunjuk dalam pelaksanaan Sistem Elektronik tersebut;
- d. Disempurnakan dengan mekanisme dan petunjuk yang disampaikan dengan bahasa, informasi atau simbol yang mudah dimengerti oleh pihak yang bersangkutan dengan pelaksanaan Sistem Elektronik tersebut; dan
- e. Mempunyai prosedur yang berkelanjutan untuk melindungi inovasi, konsistensi dan kejelasan mekanisme dan petunjuk.”

¹⁰ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Islam adalah agama yang sempurna (komprehensif) yang mengatur segala aspek kehidupan manusia baik akidah, ibadah, akhlak, maupun *muamalah*. Kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat seperti *muamalah* tentunya melibatkan dua pihak atau lebih untuk saling bertransaksi.¹¹ Dari mekanisme aplikasi *Cashzine* yang telah sedikit peneliti jelaskan di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan transaksi yang digunakan dalam aplikasi *Cashzine* tersebut termasuk kedalam akad *Ju'alah* (sayembara). Menurut bahasa *ju'alah* adalah sesuatu yang diserahkan kepada seseorang karena telah melakukan suatu pekerjaan. Sedangkan menurut *syara'* akad *ju'alah* berarti sanggup menerima upah yang nyata atas suatu pekerjaan, baik pekerjaan yang telah ditetapkan ataupun belum.¹²

Adapun dalil yang menunjukkan mengenai *ju'alah* dapat ditemukan dalam Al-Qur'an dan Al-Hadist. Salah satu dalil dalam Al-Qur'an yang menunjukkan *ju'alah* terdapat dalam surat Yusuf (12) ayat 72:

فَا لَوْ نَفَقْدُ صَوَا عَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

"Mereka menjawab, kami kehilangan alat takar, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat beban unta), dan aku jamin itu." (QS. Yusuf 12: Ayat 72).¹³

Mengenai akad tersebut, dalam Islam terdapat ketentuan bahwa untuk membuat suatu perjanjian maka kedua belah pihak yang bersangkutan harus sama-sama sepakat terkait jenis pekerjaan yang akan dilakukan, kemudian

¹¹ Mardani, *Fiqih Ekonomi Syariah: Fiqih Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2012), 5.

¹² Bahrudin Fuad, *Terjemah Fathul Qarib* (Kediri: Mobile Santri, 2020), 25.

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema), 244.

komisi yang akan didapatkan haruslah jelas, selain itu tidak dibenarkan mendapatkan bonus kecuali setelah selesainya pekerjaan yang dilakukan.¹⁴

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terakit akad dan mekanisme yang digunakan oleh aplikasi *Cashzine*. Apakah dengan menjalankan misi-misi yang ada dalam aplikasi *Cashzine* kemudian mendapatkan keuntungan berupa koin dan hasilnya dapat dirupiahkan itu sebagai pendapatan yang halal atau malah sebaliknya. Selanjutnya penggunaan aplikasi *Cashzine* tersebut apakah telah sesuai dengan ketentuan dan undang-undang yang berlaku. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan mengangkat dalam karya tulis berbentuk skripsi dengan judul: Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi Penghasil Koin Pada Aplikasi *Cashzine*.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah pertama dalam proses penelitian untuk mengidentifikasi masalah yang diteliti dan membuat definisi tersebut menjadi terukur.¹⁵ Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan muncul, diantaranya:

1. Praktik penggunaan aplikasi penghasil koin pada aplikasi *Cashzine*.
2. Analisis akad *ju'ālah* terhadap penggunaan aplikasi *Cashzine*.

¹⁴ Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 207.

¹⁵ Bertha Bintari Wahyujati, *Metode Perancangan: Rangkuman Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2022), 84.

3. Ketentuan-ketentuan menurut hukum Islam dan hukum positif terhadap aplikasi *Cashzine*.

Dari identifikasi masalah tersebut diperlukan batasan masalah guna membatasi permasalahan yang diselesaikan dalam penelitian. Batasan masalah merupakan batasan ruang lingkup pada suatu masalah agar pembahasan yang dimaksud tidak melebar atau bertele-tele dan jauh lebih relevan sehingga penelitian yang dilakukan lebih terfokus.¹⁶ Oleh karena itu, peneliti akan membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis hukum Islam dan hukum positif terhadap praktik penggunaan aplikasi *Cashzine*.
2. *Fiqih muamalah* tentang *ju'ālah*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu rumusan dalam bentuk pertanyaan dimana dari pertanyaan tersebut akan didapatkan sebuah jawaban dengan cara mengumpulkan data dan mengkajinya, selanjutnya akan dibahas dan diuraikan dalam bentuk tulisan karya ilmiah.¹⁷ Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana praktik penggunaan aplikasi penghasil koin pada aplikasi *Cashzine*?

¹⁶ Muhammad Syahrur, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum Kajian Penelitian Normatif, Empiris, Penelitian Proposal, Laporan Skripsi dan Tesis* (Riau: Dotplus Publisher, 2022), 65.

¹⁷ Vivi Candra et al., *Pengantar Metodologi Penelitian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 30.

2. Bagaimana analisis hukum Islam dan hukum positif terhadap penggunaan aplikasi penghasil koin pada aplikasi *Cashzine*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian memuat pernyataan singkat tentang apa yang hendak dicapai dalam penelitian.¹⁸ Adapun tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik penggunaan aplikasi penghasil koin pada aplikasi *Cashzine*.
2. Untuk mengetahui bagaimana analisis hukum Islam dan hukum positif terhadap penggunaan aplikasi penghasil koin pada aplikasi *Cashzine*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari terlaksananya tujuan penelitian.¹⁹ Dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti maupun pembaca, baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut:

1. Secara teoritis, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap spekulasi terkait aplikasi penghasil koin terutama pada aplikasi *Cashzine* serta dapat menjadi referensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

¹⁸ Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, *Pedoman Penyusunan Karya Ilmiah Fakultas Syariah dan Hukum* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2022), 36.

¹⁹ Masayu Rosyidah dan Rafiq Fijra, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 172.

2. Secara praktis, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan kepada pihak yang bersangkutan, diantaranya:
 - a. Bagi para pengguna aplikasi penghasil koin khususnya pengguna aplikasi *Cashzine* agar dapat menjadi petunjuk dalam menggunakan aplikasi *Cashzine*.
 - b. Bagi masyarakat umum agar mengetahui praktik penggunaan aplikasi *Cashzine* jika dilihat dari prespektif hukum Islam dan hukum positif.
 - c. Bagi para peneliti lain agar dapat dijadikan sebagai sumber pedoman teori atau tambahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.
 - d. Bagi peneliti sendiri merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk memetakan, mengkaitkan, dan membandingkan keberadaan penelitian yang ada dengan penelitian yang akan dilakukan.²⁰ Oleh karena itu untuk menghindari adanya persamaan dengan penelitian lain, maka peneliti akan menjelaskan serta menegaskan titik perbedaannya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Muthmah Sutrisna Muhtar dengan judul “Aplikasi Pengola Keuangan Pribadi dan Rumah Tangga

²⁰ Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, *Pedoman Penyusunan Karya Ilmiah Fakultas Syariah dan Hukum...*, 37.

Berbasis *Android*.” Berkesimpulan bahwa seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, ada berbagai macam aplikasi yang dapat kita manfaatkan untuk mengelola dan mengalokasikan keuangan baik untuk kepentingan pribadi maupun rumah tangga, salah satunya aplikasi dengan sistem *android*. Persamaannya, dalam penelitian ini sama-sama membahas mengenai keuangan melalui penggunaan aplikasi sistem operasi *android*. Perbedaannya, pada penelitian Muthmah Sutrisna Muhtar berfokus pada cara pengelolaan keuangan yang baik dan benar dengan menampilkan informasi dan referensi keuangan di *smartphone* dengan Platform *Android*. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti berfokus pada praktik penggunaan aplikasi di *smartphone* dengan Platform *Android* yang dapat menghasilkan uang.²¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Imam Kusuma Wijaya yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Layanan Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis *Android*.” Berkesimpulan bahwa dalam setiap tahunnya ada ratusan mahasiswa yang berkesempatan dapat menuntut ilmunya di Universitas Muhammadiyah Surakarta yang merupakan salah satu universitas terbaik dalam Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM) di Indonesia, namun sangat disayangkan di zaman modern ini mereka belum mempunyai akses untuk mengetahui informasi layanan tugas akhir bagi mahasiswanya sehingga mereka membutuhkan layanan aplikasi yang dapat memberikan informasi dengan mudah serta dapat diakses dimanapun dan

²¹ Muthmah Sutrisna Muhtar, “Aplikasi Pengola Keuangan Pribadi dan Rumah Tangga Berbasis *Android*” (Skripsi--UIN Alaudin Makassar, Makassar, 2015).

kapanpun. Persamaanya, dalam penelitian ini sama-sama membahas mengenai aplikasi yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Perbedaanya, pada penelitian Imam Kusuma Wijaya berpusat pada perancangan dan pembuatan aplikasi sistem informasi layanan tugas akhir mahasiswa berbasis *android*, sedangkan pada penelitian ini berpusat pada praktik penggunaan aplikasi *Cashzine*.²²

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Umi Lailatul Hanifah yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Buzzbreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.” Berkesimpulan bahwa mekanisme penggunaan aplikasi *Buzzbreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan telah sesuai dengan rukun dan syarat dari akad *ju'alah* akan tetapi bagi pengguna aplikasi *Buzzbreak* melalui *website* tidak diperbolehkan karena tidak memenuhi salah satu syarat dari akad *ju'alah* sehingga tidak patut dikomersilkan secara *syar'i*. Persamaanya, dalam penelitian ini sama-sama membahas mengenai mekanisme penggunaan aplikasi *android* dilihat dari perspektif hukum Islam. Perbedaanya, pada penelitian Umi Lailatul Hanifah objek penelitiannya adalah aplikasi *Buzzbreak*. Sedangkan pada penelitian ini, objek yang digunakan peneliti adalah aplikasi *Cashzine*.²³

²² Imam Kusuma Wijaya, “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Layanan Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis *Android*” (Skripsi---Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2017).

²³ Umi Lailatul Hanifah, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Buzzbreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan” (Skripsi---IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat diketahui bahwa judul yang diteliti peneliti memiliki substansi yang berbeda dengan penelitian yang telah ada. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi Penghasil Koin Pada Aplikasi *Cashzine*” ini sangatlah menarik dan layak untuk diteliti.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu deskripsi yang diringkas oleh peneliti tentang istilah yang terdapat pada permasalahan.²⁴ Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas terkait penelitian ini serta menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami penelitian. Maka dari itu peneliti akan menguraikan beberapa kata kunci dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hukum Islam adalah sekumpulan aturan keagamaan, perintah-perintah Allah yang mengatur perilaku kehidupan orang Islam dalam seluruh aspeknya.²⁵ Dalam penelitian ini hukum Islam yang dimaksud adalah hukum mengenai kegiatan transaksi yang digunakan, dimana kegiatan transaksi tersebut termasuk kedalam akad *Ju'alah* (sayembara).
2. Hukum Positif adalah keseluruhan asas dan kaidah-kaidah yang mengatur hubungan manusia dalam masyarakat.²⁶ Dalam penelitian ini hukum

²⁴ Vivi Candra et al., *Pengantar Metodologi Penelitian...*, 90.

²⁵ Rohidin, *Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arabia Hingga Indonesia* (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara, 2016), 4.

²⁶ Mochtar Kusumaatmadja dan Arief Sidharta, *Pengantar Ilmu Hukum* (Bandung: Alumni, 1999), 1.

positif yang dimaksud adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 15.

3. Aplikasi Penghasil Koin adalah aplikasi yang dapat digunakan seseorang sebagai alternatif sumber penghasilan tambahan. Hanya bermodalkan *smartphone* dan kuota internet saja pengguna aplikasi dapat menghasilkan uang secara nyata. Ada berbagai macam aplikasi semacam ini yang ditawarkan oleh *Google Play Store*, mulai dari yang berbasis berita, game, video dan lain sebagainya.²⁷
4. Aplikasi *Cashzine* adalah salah satu aplikasi membaca yang sangat berguna untuk menemukan berbagai macam berita dan informasi. Namun, berbeda dengan aplikasi baca berita lainnya pada aplikasi *Cashzine* ini, selain pengguna mendapatkan informasi dari berita yang dibaca mereka juga akan mendapatkan komisi berupa koin yang dapat ditukarkan dalam bentuk rupiah. Karena keunggulannya tersebut aplikasi *Cashzine* menjadi salah satu aplikasi paling populer di masa pandemi *Covid-19*.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang dilakukan guna mendapatkan data untuk maksud dan kegunaan tertentu.²⁸ Dalam penelitian yang berjudul “Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap

²⁷ MiftaChun Nur, *Rumahku Kantorku* (Jakarta: Miftachun Nur, 2019), 26.

²⁸ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), 1.

Penggunaan Aplikasi Penghasil Koin Pada Aplikasi *Cashzine*” ini peneliti mengumpulkan data dan informasi dengan tahapan sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dimana peneliti cenderung menganalisis. Penelitian tersebut lebih mengutamakan proses dan makna dengan tetap menjadikan landasan teori sebagai pedoman agar penelitian terfokus sesuai fakta yang terdapat di lapangan.²⁹ Adapun hasil penelitiannya dapat diperoleh bukan melalui statistik melainkan melalui pengumpulan data, analisis, dan interpretasi sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam terhadap suatu fenomena.³⁰

2. Sumber Data

Sumber data merupakan bahan dari mana didupatkannya suatu data, baik melalui orang, dokumen, pustaka, benda, atau proses sesuatu.³¹ Adapun sumber data yang diperoleh untuk melengkapi informasi terkait dengan objek penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a) Sumber Data Primer merupakan sumber diperolehnya suatu data secara langsung terkait objek yang diteliti, baik melalui reesponden, wawancara, atau observasi dengan narasumber.³² Dalam penelitian

²⁹ Ibid., 6.

³⁰ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 9.

³¹ Andra Tersiana, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Start Up, 2018), 74.

³² Ibid., 75.

ini, sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara *online* dengan pengguna aplikasi *Cashzine*.

b) Sumber Data Sekunder merupakan sumber diperolehnya data secara tidak langsung terkait objek yang diteliti, seperti: catatan, buku, dokumen, laporan, dan lain sebagainya.³³ Dalam penelitian ini, sumber data sekunder diperoleh dari beberapa buku diantaranya:

- 1) Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh Al-Islāmi Wa Adillatuh* Juz 5 (Suriah: Dar Al-Fikr, 1989).
- 2) Ahmad Salamah Qolyubi dan Ahmad Barlisi Umairah, *Hasyiyatani Qolyubi Wa Umairah* Juz III, (Beirut: Dar Al-Fikr, 1995).
- 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu metode yang dilakukan untuk menghimpun data yang dibutuhkan agar tujuan penelitian dapat terselesaikan.³⁴ Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik dalam mengumpulkan data untuk memperoleh informasi yang dilakukan dengan proses tanya

³³ Ibid.

³⁴ Maryam B. Gainau, Pengantar Metode Penelitian (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021), 105.

jawab baik secara langsung maupun melalui media.³⁵ Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan 8 pengguna aplikasi *Cashzine* melalui media sosial berupa Twitter dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang mekanisme penggunaan aplikasi *Cashzine* untuk mendapatkan informasi yang lebih konkret.

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik dalam mengumpulkan data untuk memperoleh informasi yang dilakukan dengan cara mengamati serta menelaah beberapa hal yang terkait dengan objek penelitian baik berupa catatan, transkrip, buku agenda dan lain sebagainya.³⁶ Dalam hal ini peneliti melakukan dokumentasi berupa *screenshot* data mengenai aplikasi *Cashzine*.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode pemecahan data untuk mengubahnya menjadi komponen yang lebih kecil dan tertata agar mudah menemukan bagian yang penting dan bisa dipelajari sehingga orang lain mudah memahaminya.³⁷ Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui pola pikir deduktif. Pada teknik ini, yang menjadi alat ukur untuk melihat dan menjawab permasalahan dalam penelitian adalah teori yang digunakan.³⁸

³⁵ Ibid., 109.

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 206.

³⁷ Sandu Siyoto dan Ali Shodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 120.

³⁸ Febri Enda Budi Setyawan, *Pengantar Metode Penelitian* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2017), 49.

Dalam hal ini peneliti mengkaji dan menafsirkan fenomena yang ada di lapangan terkait praktik penggunaan aplikasi penghasil uang pada aplikasi *Cashzine*, kemudian hasil analisis tersebut akan mengarah pada kesimpulan yang dapat dijadikan acuan untuk memecahkan masalah yang diteliti.

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan skripsi baiknya dibuat secara sistematis sehingga dapat dijadikan panduan yang mudah diikuti selain itu dapat memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian.³⁹ Sistematika pembahasan dari penelitian ini yaitu terbagi menjadi lima bab, dan dalam setiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang saling berkaitan satu sama lain dengan rincian, sebagai berikut:

Bab Pertama, adalah Pendahuluan yang menjelaskan tentang uraian latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

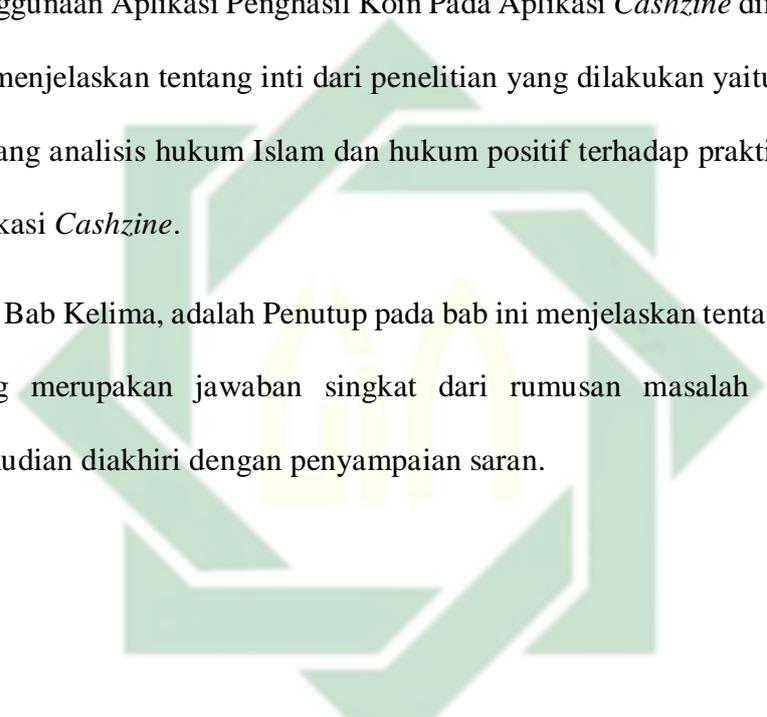
Bab Kedua, adalah Landasan Teori *Ju'alah* dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menjelaskan tentang konsep *ju'alah* dalam hukum Islam meliputi pengertian *ju'alah*, dasar hukum *ju'alah*, syarat dan rukun *ju'alah*, berakhirnya akad *ju'alah*, serta hukum positif yang terkait dengan aplikasi penghasil koin tersebut.

³⁹ Bachtiar, *Mendesain Penelitian Hukum* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 134.

Bab Ketiga, adalah Mengenal Aplikasi *Cashzine* yang menjelaskan tentang penyajian data dari objek penelitian yang dilakukan yakni aplikasi *Cashzine* beserta praktik penggunaan dan mekanisme dari aplikasi tersebut.

Bab Keempat, adalah Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi Penghasil Koin Pada Aplikasi *Cashzine* dimana pada bab ini menjelaskan tentang inti dari penelitian yang dilakukan yaitu menguraikan tentang analisis hukum Islam dan hukum positif terhadap praktik penggunaan aplikasi *Cashzine*.

Bab Kelima, adalah Penutup pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang merupakan jawaban singkat dari rumusan masalah yang dibahas kemudian diakhiri dengan penyampaian saran.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI *JU'ĀLAH* DAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

A. Akad *Ju'ālah*

1. Pengertian *Ju'ālah*

Ju'ālah sering disebut *ja'ālah*, *ji'ālah*, *ja'ilah*. Semua kata tersebut berasal dari kata *fiil māḍli* yang merupakan bentuk masdar dalam bahasa arab *ja'ala* (جعل). Menurut bahasa kata *ju'ālah* berarti upah atau sesuatu yang diserahkan kepada seseorang karena telah melakukan suatu pekerjaan.⁴⁰ Beberapa ulama yang mendefinisikan *ju'ālah*, diantaranya adalah menurut Wahbah Az-Zuhaili:

الجعلة أو الجعل أو الجعلية لغة : هي ما يجعل للإنسان على فعل شيء أو ما يعطاه الإنسان على أمر يفعله

“*Ju'ālah*, *ju'lun* atau *ju'āliyah* menurut bahasa adalah apa yang dijadikan seseorang atas memperbuat sesuatu atau sesuatu yang diberikan oleh orang atas sesuatu yang diperbuatnya.”⁴¹

Menurut Salamah Al-Qolyubi:

هي كالجعل والجعلية لغة اسم لما يجعل للإنسان على فعل شيء

“*Ju'ālah*, *ju'ālun* atau *ju'liyyah* menurut bahasa sesuatu yang diberikan kepada seseorang atas perbuatan yang dilakukannya.”⁴²

⁴⁰ Baharudin Fuad, *Terjemah Fathul Qarib...*, 25.

⁴¹ Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh Al-Islāmi Wa Adillatuh Juz 5* (Suriah: Dar Al-Fikr, 1989), 3864.

⁴² Ahmad Salamah Qolyubi dan Ahmad Barlisi Umairah, *Hasyiyatani Qolyubi Wa Umairah Juz III* (Beirut: Dar Al-Fikr, 1995), 131.

Sedangkan menurut syara' sebagaimana yang dikatakan Sayyid Sabiq bahwa akad *ju'ālah* adalah suatu akad yang digunakan untuk memperoleh materi (upah) yang dirasa kuat untuk mendapatkannya.⁴³ Menurut pendapat Abd Rahman Al-Jaziri, *ju'ālah* mempunyai arti pemberian hadiah tanpa atau dengan menyebutkannya dalam jumlah tertentu kepada orang yang melakukan suatu pekerjaan baik yang telah diketahui maupun tidak. Contoh, seseorang berkata “Barang siapa yang mampu membangun tembok ini, maka ia mempunyai hak untuk memperoleh uang.” Maka siapapun yang dapat menyelesaikan pekerjaan itu maka ia berhak atas hadiah (upah) yang telah disediakan penyelenggara, baik itu sedikit ataupun banyak.⁴⁴

Dalam kehidupan sehari-hari, para fuqaha mengartikan kata *ju'ālah* sebagai pemberian upah kepada seseorang yang dapat menemukan barang yang hilang, menyembuhkan orang yang sakit, ataupun memenangkan sebuah kompetisi. Artinya istilah *ju'ālah* tidak hanya terbatas pada suatu barang yang hilang saja, namun dalam setiap pekerjaan yang bisa menguntungkan orang lain.⁴⁵

Adapun pengertian *ju'ālah* dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah adalah suatu perjanjian untuk memberikan imbalan dari pihak pertama kepada pihak kedua karena terselesainya suatu pekerjaan yang

⁴³ Mardani, *Fiqih Ekonomi Syariah: Fiqih Muamalah...*, 314.

⁴⁴ Abd Rahman Al-Jaziri, *Kitab Al-Fiqhu 'Alā Al-Madhāhib Al-Arba'ah Vol. 3* (Beirut: Dār Al-Fikr, t.tp.), 326.

⁴⁵ Abdul Rahman Ghazaliy, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 70.

dilakukan oleh pihak kedua atas kepentingan pihak pertama.⁴⁶ Selain itu pengertian *ju'alah* juga terdapat dalam Fatwa Dewan Syariah Nasional No: 62/DSN-MUI/XII/2007 yang menyebutkan bahwa *ju'alah* adalah suatu janji atau komitmen (*iltizam*) untuk memberi sebuah imbalan (*reward/ 'iwadh/ju'l*) tertentu karena perolehan hasil (*natijah*) dari suatu pekerjaan tertentu.⁴⁷

Setelah melihat beberapa pengertian yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *ju'alah* adalah suatu imbalan yang diberikan kepada seseorang karena perolehan hasil dari suatu pekerjaan tertentu.

2. Dasar Hukum *Ju'alah*

Mengenai akad *ju'alah* ini, beberapa ulama berbeda pendapat tentang boleh atau tidaknya akad *ju'alah* dilakukan. Menurut ulama Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah mengatakan bahwa akad *ju'alah* diperbolehkan untuk pekerjaan yang mudah dengan memenuhi dua syarat, yaitu tidak memberikan tenggat waktu dan upah yang diberikan haruslah jelas. Sedangkan menurut ulama Hanafiah mengatakan bahwa akad *ju'alah* tidak diperbolehkan karena terdapat resiko dalam akad ini, yaitu adanya unsur penipuan (*gharar*) berupa ketidakjelasan pekerjaan yang dilakukan serta tenggat waktunya.⁴⁸

⁴⁶ Mardani, *Fiqih Ekonomi Syariah: Fiqih Muamalah...*, 316.

⁴⁷ Fatwa DSN MUI No: 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad *Ju'alah*.

⁴⁸ Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh Al-Islāmi Wa Adillatuhu*, diterjemahkan oleh Abdul Hayyie et al., *Fiqih Islam Wa Adillatuhu* (Jakarta: Gema Insani, 2010), 435.

Jumhur ulama telah sepakat bahwa hukum akad *ju'alah* itu mubah (boleh), sebab akad *ju'alah* memang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Akad *ju'alah* adalah akad yang benar-benar manusiawi, sebab setiap orang tidak mampu menyelesaikan pekerjaan dan keinginannya dengan sendiri kecuali jika memberi upah pada orang lain untuk membantunya.⁴⁹ Seperti mengembalikan barang yang hilang atau pekerjaan yang tidak mampu untuk dikerjakan dan tidak ada orang yang mau membantu dengan ikhlas. Karena pekerjaan semacam itu tidak boleh menggunakan akad *ijarah* sebab ketidakjelasan dalam pekerjaan maupun tenggat waktu dan sebagainya, maka akad *ju'alah* boleh digunakan.

Adapun dasar hukum akad *ju'alah* adalah sebagai berikut:

a. Al-Qur'an

قَالُوا نَفَقْدُ صُورَةَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

“Mereka menjawab, kami kehilangan alat takar, dan barang siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat beban unta), dan aku jamin itu.” (QS. Yusuf (12) Ayat: 72).⁵⁰

Dalam ayat tersebut dikisahkan bahwa Nabi Yusuf A.S. telah menjadikan bahan makanan seberat beban unta sebagai upah atau hadiah bagi siapa saja yang dapat menemukan dan menyerahkan piala raja yang hilang. Dalam bahasa Indonesia hal ini sering digunakan dengan istilah sayembara, karena pekerjaan untuk menemukan dan

⁴⁹ Abdul Rahman Ghazaliy et al., *Fiqh Muamalat cet.1* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 141.

⁵⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*...,244.

menyerahkan piala yang hilang itu bersifat terbuka, siapa saja yang mampu. Pekerjaan ini mungkin diusahakan oleh banyak orang, akan tetapi yang mendapat upah hanyalah orang yang berhasil menyelesaikan tugas dengan menyerahkan piala itu. Jika ada orang yang telah bekerja atau berusaha untuk mendapatkan piala yang hilang, namun tidak berhasil maka dia tidak berhak mendapatkan upah.

b. Al-Hadist

Dalam sebuah hadist yang diriwayatkan oleh Imam al-Buhkari dari Abu Sa'id Al-Khudri dikisahkan:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ نَاسًا مِنْ أَصْحَابِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَتَوْا عَلَى حَيٍّ مِنْ أَحْيَاءِ الْعَرَبِ فَلَمْ يَفْرُوهُمْ فَبَيَّنَمَا هُمْ كَذَلِكَ إِذْ لُدِعَ سَيْدٌ أَوْلِيكَ فَقَالُوا هَلْ مَعَكُمْ مِنْ دَوَاءٍ أَوْ رَاقٍ فَقَالُوا إِنَّكُمْ لَمْ تَفْرُونَا وَلَا نَفْعَلُ حَتَّى تَجْعَلُوا لَنَا جُعَلًا فَجَعَلُوا لَهُمْ قَطِيعًا مِنَ الشَّاءِ فَجَعَلَ يَقْرَأُ بِأَمِّ الْقُرْآنِ وَيَجْمَعُ بُرَاقَهُ وَيَنْفُلُ فَبِرًّا فَأَتَوْا بِالشَّاءِ فَقَالُوا لَا نَأْخُذُهُ حَتَّى نَسْأَلَ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَسَأَلُوهُ فَضَحِكَ وَقَالَ وَمَا أَدْرَاكَ أَهْمًا زُفِيَةً حُذُوهَا وَاضْرِبُونَا لِي بِسَهْمٍ (رواه البخاري)

“Sekelompok sahabat Nabi SAW melintasi salah satu kampung orang Arab. Penduduk kampung tersebut tidak menghidangkan makanan kepada mereka. Ketika itu, kepala kampung disengat kalajengking. Mereka lalu bertanya kepada para sahabat: “Apakah kalian mempunyai obat atau adakah yang dapat meruqyah (menjampi)?” Para sahabat menjawab: “Kalian tidak menjamu kami, kami tidak mau mengobati kecuali kalian memberi imbalan kepada kami.” Kemudian para penduduk berjanji akan memberikan sejumlah ekor kambing. Seorang sahabat membacakan surat Al-Fatihah dan mengumpulkan ludah, lalu ludah itu ia semprotkan ke kepala kampung tersebut, ia pun sembuh. Mereka kemudian menyerahkan kambing. Para sahabat berkata, “Kita tidak boleh mengambil kambing ini sampai kita bertanya kepada Nabi SAW.” Beliau tertawa dan bersabda,

“Bagaimana kalian tahu bahwa surat Al-Fatihah adalah *ruqyah*! Ambillah kambing tersebut dan berilah saya bagian.” (HR. Bukhari)⁵¹

Dalam hadist tersebut diceritakan bahwa, para sahabat pernah mendapatkan hadiah/imbalan berupa sekawanan kambing (tiga puluh ekor kambing) karena telah berhasil menyembuhkan seseorang yang terkena sengatan kalajengking dengan membaca Al-Fatihah. Karena sahabat tersebut takut hadiah yang diterima tidak halal, maka sahabat itu menceritakan kejadiannya kepada Rasulullah SAW. Setelah mendengar cerita itu Rasulullah pun tertawa sembari bersabda: “*Sesungguhnya itu adalah jampi-jampi (yang positif), maka terimalah hadiah tersebut dan beri aku sebagian.*” (HR. Al-Bukhori). Hadist tersebut merupakan pondasi bagi mazhab Syafi’i bahwa dalam objek *ju‘ālah* bisa jadi berbentuk kebaikan (*ibadah mahdalah*) seperti yang dilakukan oleh sahabat tersebut. Artinya, jika sebuah kebaikan atau ritual boleh dijadikan objek *ju‘ālah* maka dalam hal *muamalah* atau bisnis modern pun diperbolehkan.

3. Rukun dan Syarat *Ju‘ālah*

a. Rukun *Ju‘ālah*

Adapun rukun *ju‘ālah* ada empat, yaitu:⁵²

- 1) *Aqidain* (dua orang yang berakad)

⁵¹ Muhammad bin Ismail Abu ‘Abdillah al-Bukari, *Sahih al-Bukhari Jilid VII* (T.tp: Dar Al-Thawqun Najaat, 1442 H), Hadist Nomor 5736, 131.

⁵² Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah...*, 313.

Adalah orang yang mampu memberikan upah (*jā'il*) kepada orang yang melakukan pekerjaan (*maj'ūl lah*) atas suatu sayembara yang diadakan.

2) *Shighat* (ucapan)

Bagi *jā'il* ucapan harus dikatakan untuk menerangkan tentang apa yang akan dikerjakan. Namun bagi *maj'ūl lah* tidak diharuskan menjawab ucapan tersebut. Akad *ju'ālah* hukumnya sah apabila hanya dengan menggunakan ucapan atau perbuatan yang memperlihatkan izin melakukan suatu pekerjaan dengan upah tertentu. Karena akad *ju'ālah* merupakan akad saling memberi maka tidak diperbolehkan memberi batasan waktu terhadap pekerjaan yang dilakukan, jika diberi batasan waktu maka *ju'ālah* dianggap tidak sah.

3) Pekerjaan

Pekerjaan yang diberikan oleh *jā'il* haruslah jelas dan dibenarkan menurut agama. Tidak diperbolehkan mempekerjakan ahli sihir ataupun sejenisnya untuk mengusir jin karena hal tersebut termasuk perkara yang haram dilakukan. Dasarnya adalah setiap pekerjaan yang dapat dijadikan objek dalam akad *ijārah*, maka bisa juga dilakukan dalam akad *ju'ālah*. Kemudian mazhab Syafi'i menambahkan bahwa dari setiap pekerjaan yang

dilakukan dalam akad *ju'ālah* wajib memuat suatu beban (usaha), karena tidak ada imbalan tanpa adanya usaha yang dilakukan.⁵³

4) *Ju'l* (upah)

Dalam akad *ju'ālah* upah yang dijanjikan oleh *jā'il* baru diberikan setelah *maj'ūl lah* menyelesaikan pekerjaannya. Berbeda dengan akad *ijārah* yang memberikan upah sebelum pekerjaan dilakukan.

b. Syarat *Ju'ālah*

Adapun syarat *ju'ālah* adalah sebagai berikut:

1) Orang yang menjanjikan upah (*jā'il*)

Menurut pendapat ulama Syafi'iyah dan Hanabilah, seorang *jā'il* harus baligh, paham hukum, berakal dan rasional. Oleh karena itu, tidak sah bila seorang *jā'il* adalah anak kecil, orang gila ataupun orang yang bodoh/idiot yang tidak bisa membelanjakan hartanya karena tidak mampu berfikir secara rasional. Kemudian dalam pelaksanaan akad *ju'ālah* ini boleh dilakukan sendiri oleh orang yang memberikan pekerjaan ataupun diwakilkan oleh orang lain.⁵⁴

2) Orang yang melakukan pekerjaan (*maj'ūl lah*)

Adalah orang yang memiliki kemampuan dalam melakukan pekerjaan sehingga ada manfaat yang dapat dihasilkan. Oleh

⁵³ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), 168.

⁵⁴ Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh Al-Islāmi Wa Adillatuh*, diterjemahkan oleh Abdul Hayyie et al., *Fiqh Islam Wa Adillatuhu...*, 435.

karena itu tidak sah pekerjaan yang dilakukan anak kecil karena tidak ada manfaatnya.

3) Pekerjaan yang dilakukan

Pekerjaan yang dimaksud hendaknya memiliki tingkat kesulitan sebab tidak sah bila upah diberikan atas pekerjaan yang tidak memiliki nilai jerih payah atau beban. Pekerjaan yang dimaksud bukan pekerjaan yang wajib dilakukan menurut syar'i, sebab bila mengerjakan pekerjaan yang memang wajib dilakukan olehnya maka ia tidak berhak untuk mendapatkan upah atas pekerjaannya. Kemudian hendaklah *maj'ūl lah* memberikan barang yang harusnya dikembalikan pada *jā'il*, walaupun seandainya barang tersebut ada kecacatan sebelum dikembalikan, maka tidak perlu diganti.⁵⁵

4) Upah (*Ju'l*)

Upah yang dimaksud dalam akad *ju'ālah* harus memenuhi beberapa syarat tertentu. Di antaranya upah yang dijanjikan adalah sesuatu yang bernilai harta dan jelas jumlahnya, bila tidak diketahui atau upah berupa barang haram maka akad tersebut menjadi batal. Upah harus diberikan setelah selesainya pekerjaan dan tidak boleh diberikan diawal sebelum melakukan pekerjaan.

⁵⁵ Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Islam* (Jakarta: Amzah, 2017), 15.

5) Ucapan (*Shighat*)

Ucapan yang dimaksud dalam akad *ju'alah* yaitu berupa kejelasan pemberian izin untuk dapat melakukan pekerjaan, menjelaskan imbalan yang didapatkan serta menunjukkan adanya komitmen untuk melaksanakannya. Apabila seorang *maj'ul lah* melakukan pekerjaan tanpa adanya izin dari *jā'il* atau memberikan izin namun yang mengerjakan orang lain, maka *maj'ul lah* tidak berhak mendapatkan imbalan. Alasannya adalah dalam kasus pertama *maj'ul lah* dianggap bekerja secara sukarela, kemudian dalam kasus kedua *maj'ul lah* dianggap tidak melakukan pekerjaan. Dalam pelaksanaannya, tidak disyaratkan bahwa *jā'il* adalah pemberi imbalan sehingga boleh orang lain untuk memberi imbalan dan orang yang dapat menyelesaikan pekerjaan berhak menerima imbalan dari pekerjaan yang dilakukan.⁵⁶

4. Berakhirnya *Ju'alah*

Beberapa ulama yang memperbolehkan akad *ju'alah*, berpendapat bahwa kedua belah pihak boleh membatalkan akad tersebut sebab sifatnya yang tidak mengikat. Akan tetapi para ulama tersebut memiliki pendapat yang berbeda terkait waktu pembatalan akad. Menurut ulama Malikiyah akad *ju'alah* boleh dibatalkan sebelum dimulainya pekerjaan, karena akad

⁵⁶ Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh Al-Islāmi Wa Adillatuh*, diterjemahkan oleh Abdul Hayyie et al., *Fiqh Islam Wa Adillatuhu...*, 432.

tersebut hanya mengikat pada *jā'il* bukan *maj'ūl lah*. Bagi *maj'ūl lah* akad tersebut tidak mengikat baik sebelum atau sesudah melakukan pekerjaan maupun setelah pekerjaan itu dimulai.

Sedangkan menurut ulama Hanabilah dan Syafi'iyah, akad *ju'ālah* boleh dibatalkan oleh kedua belah pihak kapanpun saja baik sebelum atau sesudah melakukan pekerjaan. Bila yang membatalkan akad adalah *jā'il* atau *maj'ūl lah* sebelum pekerjaan dimulai, atau *maj'ūl lah* setelah pekerjaan dimulai, maka ia tidak berhak mendapatkan imbalan dari dua kasus tersebut. Alasannya adalah dalam kasus pertama, *maj'ūl lah* belum mengerjakan apapun lalu pada kasus kedua, maksud *jā'il* dalam akad tersebut belum berhasil.⁵⁷

B. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa negara Indonesia merupakan negara hukum, hal tersebut tertuang dalam Pasal 1 ayat 3 Undang-undang Dasar 1945.⁵⁸ Maksud dari negara hukum adalah negara yang di dalamnya mempunyai berbagai aspek peraturan-peraturan yang sifatnya tegas dan memaksa dan apabila dilanggar maka ada sanksinya. Negara hukum sendiri berdiri di atas hukum yang menjamin keadilan bagi seluruh warga negaranya. Untuk Indonesia negara hukum didasarkan pada nilai-nilai Pancasila yang merupakan pandangan hidup bangsa serta sumber dari segala sumber hukum, maksudnya hukum di Indonesia harus dilandasi dengan semangat

⁵⁷ Ibid., 437.

⁵⁸ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

mempertahankan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan sebagaimana yang termuat dalam Pancasila. Kemudian dalam pelaksanaan ketatanegaraanya negara Indonesia didasarkan pada peraturan dan ketentuan yang berlaku.⁵⁹

Di era globalisasi ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat pesat telah berdampak pada perubahan aktivitas manusia dalam segala bidang, sehingga secara tidak langsung perubahan tersebut membawa pada lahirnya perbuatan hukum yang baru. Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut harus selalu dikembangkan agar penggunaan dan pemanfaatannya tetap terjaga, terpelihara serta persatuan dan kesatuan nasional tetap stabil. Pemanfaatan tersebut mempunyai peran yang sangat penting dalam perdagangan dan pertumbuhan ekonomi negara agar kesejahteraan masyarakat dapat terwujud. Oleh karena itu, pemerintah sangat mendukung perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui prasarana hukum dan pengaturannya dengan tetap memperhatikan nilai-nilai agama, sosial dan budaya masyarakat Indonesia.⁶⁰

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran menyebutkan bahwa penyelenggara jaringan telekomunikasi yang melakukan kegiatan usaha dalam bentuk substitusi layanan telekomunikasi, platform layanan konten audio

⁵⁹ Muhammad Alim, *Asas-Asas Negara Hukum Modern Dalam Islam Kajian Komprehensif Islam dan Ketatanegaraan...*, 10.

⁶⁰ Soemarno Partodihardjo, *Tanya Jawab Sekitar Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), 2.

dan/atau visual, dan/atau layanan lainnya melalui internet disebut *Over The Top* (OTT). Selanjutnya dalam Pasal 15 disebutkan bahwa penyelenggara jaringan telekomunikasi baik nasional maupun asing yang melakukan kegiatan OTT di wilayah Indonesia harus menggunakan prinsip adil, wajar, non-diskriminatif serta memperhatikan kualitas layanan sebagaimana ketentuan yang tertera dalam Peraturan Perundang-undangan.⁶¹ Pada hakikatnya pemerintah telah menerbitkan draft uji publik Rancangan Peraturan Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Rperkominfo) pada Tahun 2016 terkait Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet (*Over The Top*) yang mengatur perkara apa saja yang harus dipatuhi oleh layanan OTT. Kemudian apabila dikaitkan dengan legalitas aplikasi yang dapat menghasilkan uang, maka kewajiban OTT adalah mematuhi peraturan perundang-undangan di bidang berikut:⁶²

1. Larangan praktik monopoli dan persaingan usaha tidak sehat;
2. Perdagangan;
3. Perlindungan Konsumen;
4. Hak atas kekayaan intelektual;
5. Filtering konten dan mekanisme sensor; dan
6. Menggunakan sistem pembayaran nasional yang berbadan hukum Indonesia.

⁶¹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 Tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran.

⁶² Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet.

Salah satu dasar hukum dari UU tersebut adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pada tanggal 21 April 2008 Presiden Susilo Bambang Yudhoyono atau akrabnya disebut SBY dengan Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia telah mengesahkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang mengatur terkait informasi dan transaksi elektronik atau teknologi informasi secara umum. Tujuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik diterbitkan guna mengatur segala macam kegiatan yang ada di dunia maya seperti internet dan sebagainya untuk menghindari adanya kejahatan maya (*cyber crime*) bila terjadi di Indonesia. Undang-undang tersebut berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum, baik yang berada di dalam Indonesia maupun di luar Indonesia yang berdampak pada kerugian kepentingan Indonesia.⁶³

Dalam bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dan Transaksi Elektronik (TE) terdapat 5 asas yang menjadi pedoman dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:⁶⁴

1. Asas kepastian hukum

Merupakan pedoman hukum untuk pemanfaatan TI dan TE beserta hal apapun yang dapat membantu penyelenggaraanya agar mendapatkan pengakuan hukum baik di dalam pengadilan maupun di luar pengadilan.

⁶³ Soemarno Partodihardjo, *Tanya Jawab Sekitar Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik...*, 3.

⁶⁴ *Ibid.*, 9-10.

2. Asas manfaat

Merupakan asas dalam pemanfaatan TI dan TE yang diusahakan untuk membantu proses berinformasi sehingga dapat memajukan kesejahteraan rakyat.

3. Asas kehati-hatian

Merupakan pedoman bagi pihak yang terkait untuk lebih hati-hati terhadap segala sesuatu yang mampu merugikan baik bagi dirinya ataupun pihak lain dalam TI dan TE.

4. Asas iktikad baik

Merupakan asas yang biasanya digunakan dalam melakukan transaksi elektronik tanpa tujuan oleh para pihak secara sengaja serta tanpa diketahui pihak lain.

5. Asas kebebasan memilih teknologi atau teknologi netral

Merupakan asas untuk pemanfaatan TI dan TE yang dapat mengikuti perkembangan teknologi di masa yang akan datang sebab tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi tertentu saja.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan undang-undang pertama di bidang Teknologi Informasi (TI) dan Transaksi Elektronik (TE) sebagai produk legislasi yang sangat diperlukan. Namun pada kenyataannya, implementasi dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut mengalami banyak sekali permasalahan dalam perjalanannya. Puncaknya adalah pada saat pemerintah dipimpin oleh Presiden Jokowi tepatnya pada tanggal 15 Februari 2021 lalu di

Istana Negara Jakarta, dengan banyak pertimbangan yang ada Undang-Undang tersebut harus direvisi dan diperbaiki mengingat banyaknya pasal-pasal yang bisa menimbulkan multitafsir. Tujuannya tidak lain adalah agar dapat menyesuaikan dengan dinamika teknologi masa kini serta mencegah adanya pihak yang dapat memanfaatkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan melakukan tindakan kriminalisasi pada pihak lain. Kini UU tersebut telah berubah menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).⁶⁵

Berikut adalah penjelasan dari beberapa istilah yang terdapat dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), diantaranya yaitu:⁶⁶

1. Informasi Elektronik adalah satu atau gabungan dari data elektronik yang termuat tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik, telegram, teleks, *telecopy* atau semacamnya, huruf, angka, tanda, simbol, kode akses, atau perforasi yang telah diolah dan mempunyai arti sehingga dapat diterima oleh orang yang mampu memahaminya.
2. Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dikerjakan dengan memakai komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik yang lain.

⁶⁵ Admin Kompas.com, "UU ITE Dinilai Harus Direvisi Sesuai Dengan Kebutuhan Hukum Masyarakat" <https://amp.kompas.com/nasional/read/2021/02/24/15350711/uu-ite-dinilai-harus-direvisi-sesuai-kebutuhan-masyarakat> diakses pada 25 April 2022.

⁶⁶ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Teknologi Informasi adalah sebuah cara untuk menggabungkan, merancang, membenahi, mengoperasikan, memublikasikan, mengkaji, dan/atau menyebarkan informasi.
4. Dokumen Elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibentuk, diteruskan, dikirim, diterima, atau diringkas dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau semacamnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termuat tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau semacamnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah dan mempunyai arti sehingga dapat diterima oleh orang yang mampu memahaminya.
5. Sistem Elektronik adalah rangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang mempunyai fungsi untuk menyiapkan, mengoperasikan, mengkaji, membenahi, menampilkan, memublikasikan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi.
6. Penyelenggara Sistem Elektronik adalah pemanfaatan sistem elektronik oleh penyelenggara negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat.
7. Jaringan Sistem Elektronik adalah tersambungannya dua atau lebih sistem elektronik yang mempunyai sifat tertutup maupun terbuka.
8. Agen Elektronik adalah suatu perangkat dari sistem elektronik yang dibuat dengan tujuan untuk melakukan langkah tertentu terhadap suatu informasi elektronik secara otomatis yang dijalankan oleh orang.

9. Sertifikat Elektronik adalah sertifikat yang sifatnya elektronik dan di dalamnya terdapat tanda tangan elektronik dan identitas yang menunjukkan status subjek hukum bagi para pihak yang terlibat dalam transaksi elektronik yang dikeluarkan oleh penyelenggara sertifikasi elektronik.
10. Penyelenggara Sistem Elektronik adalah suatu badan hukum yang dipercaya sebagai pihak yang dapat memberikan dan mengaudit sertifikat elektronik.
11. Lembaga Sertifikasi Keandalan adalah lembaga independen yang dibuat oleh seseorang profesional yang diakui, disahkan, serta diawasi oleh pemerintah dan mempunyai wewenang untuk dapat mengaudit dan mengeluarkan sertifikat keandalan dalam transaksi elektronik.
12. Tanda Tangan Elektronik adalah tanda tangan yang di dalamnya terdapat informasi elektronik yang melekat, tergabung, atau terkait dengan informasi elektronik lainnya yang digunakan sebagai alat verifikasi dan autentikasi.
13. Penanda Tangan adalah subjek hukum yang terasosiasikan atau terkait dengan tanda tangan elektronik.
14. Komputer adalah sebuah alat yang digunakan untuk memproses data elektronik, magnetik, optik, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika dan penyimpanan.
15. Akses adalah kegiatan berinteraksi dengan sistem elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.

16. Kode akses adalah suatu angka, huruf, simbol, karakter lainnya, atau kombinasi diantaranya yang merupakan kunci untuk bisa mengakses komputer dan/atau sistem elektronik lainnya.
17. Kontrak Elektronik adalah perjanjian antara para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik.
18. Pengirim adalah subjek hukum yang telah mengirimkan dan/atau dokumen elektronik.
19. Penerima adalah subjek hukum yang telah menerima dan/atau dokumen elektronik dari pengirim.
20. Nama Domain adalah alamat internet dari penyelenggara negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat yang bisa digunakan untuk berkomunikasi melalui internet yang berupa kode ataupun susunan karakter yang unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet.
21. Orang adalah perseorangan baik itu berupa warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun berupa badan hukum.
22. Badan Usaha adalah perusahaan perseorangan atau perusahaan persekutuan baik yang berbadan hukum maupun tidak.
23. Pemerintah adalah menteri atau pejabat yang telah ditunjuk oleh presiden.

Adapun hukum positif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 15, sebagai berikut:⁶⁷

⁶⁷ Ibid.

Penyelenggara Sistem Elektronik

Pasal 15

- (1) Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus dapat melaksanakan Sistem Elektronik secara andal, aman dan bertanggung jawab atas beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana layaknya. Andal maksudnya Sistem Elektronik mempunyai kapasitas yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Aman maksudnya Sistem Elektronik terjaga baik secara fisik maupun non fisik. Beroperasi sebagaimana layaknya maksudnya kapasitas Sistem Elektronik tersebut sinkron dengan spesifikasinya.
- (2) Penyelenggara sistem elektronik mempunyai tanggung jawab yang penuh terhadap Penyelenggaraan Sistem Elektroniknya. Bertanggung jawab secara hukum terhadap penyelenggaraan sistemnya.
- (3) Ketentuan pada ayat (2) tidak berlaku bila dalam keadaan memaksa, kesalahan dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik dapat dibuktikan.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

MENGENAL APLIKASI CASHZINE

A. Aplikasi *Cashzine*

1. Profil Aplikasi *Cashzine*

Cashzine adalah sebuah aplikasi membaca yang menyajikan berita dan artikel populer yang tengah beredar di internet. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis melalui *Google Play Store* oleh pengguna *smartphone*. Aplikasi *Cashzine* sangat berguna untuk menemukan berbagai macam berita dan informasi yang tengah beredar di internet sama halnya seperti Kompas, CNN, IDN Times, Detik, dan aplikasi baca berita lainnya. Namun terdapat hal menarik yang membedakan aplikasi *Cashzine* dengan aplikasi baca berita lainnya, yaitu dalam aplikasi *Cashzine* ini selain pengguna mendapatkan informasi mereka juga akan mendapatkan komisi berupa koin dari berita yang mereka baca. Karena keunggulannya tersebut, tidak diragukan lagi jika aplikasi *Cashzine* telah memiliki jutaan pengguna aktif dan menjadi salah satu aplikasi paling populer di masa pandemi *Covid-19*, serta banyak mendapatkan review positif dari pengguna. Hal tersebut dapat dilihat dari ranting aplikasi dengan perolehan empat bintang berdasarkan review pengguna aplikasi *Cashzine* di *Google Play Store*.

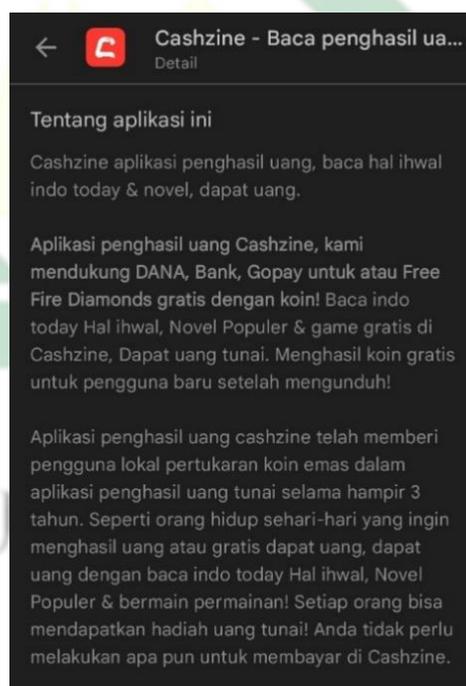


Gambar 1 Aplikasi Cashzine di Google Play Store

Nama *Cashzine* mungkin saja berasal dari nama *cash machine* yang artinya mesin uang, karena benar aplikasi ini dapat menjadi mesin uang bagi siapa saja yang mempunyai *smartphone* dan punya keinginan untuk mendapatkan uang. Aplikasi *Cashzine* dengan slogan “Baca Penghasil Uang” telah resmi diliris pada bulan Januari tahun 2020 oleh Points Culture, sebuah *developer* aplikasi yang tengah berkembang pesat di Asia Tenggara. Walaupun terbilang masih baru, namun aplikasi ini sudah memiliki ranting yang cukup tinggi yaitu sebanyak 4,0 bintang dengan total 470.000 lebih ulasan dari para pengguna di *Google Play Store* dan telah berhasil diunduh sebanyak lebih dari 10.000.000 pengguna, yang artinya aplikasi *Cashzine* telah dipercaya sebagai aplikasi yang terbukti dapat diandalkan serta memberikan manfaat nyata bagi penggunanya.⁶⁸

⁶⁸ Admin idrbizz.com, “Eksklusif! Cara Cepat Dapat Uang Jutaan Dari *Cashzine*” <https://idrbizz.com/2021/01/cashzine.html> diakses pada 7 Mei 2022.

Namun sangat disayangkan aplikasi ini tidak dipublish untuk seluruh negara, hanya ada beberapa negara saja yang dapat mengakses aplikasi *Cashzine* diantaranya yaitu: Indonesia, Singapura, Malaysia, Filipina, Thailand, New Zeland, Amerika, Vietnam, dan Britania Raya. Karena Indonesia termasuk dalam daftar negara yang dapat mengakses *Cashzine* maka pengguna bisa mendapatkannya secara resmi dan legal. Selain dari negara yang telah disebutkan, artinya aplikasi *Cashzine* tidak akan dapat ditemukan di platform resmi seperti *Google Play Store*.⁶⁹



Gambar 2 Tentang Aplikasi Cashzine

Aplikasi *Cashzine* menyediakan berbagai macam berita dan artikel paling populer di Indonesia mulai dari lokal, gaya hidup, kecantikan,

⁶⁹ Nurul Inayah, “Aplikasi *Cashzine* Penghasil Uang dengan Baca Berita” <https://www.therantnation.com/aplikasi-cashzine-penghasil-uang/> diakses pada 8 Mei 2022.

makanan, kesehatan, olahraga dan lain sebagainya. Tidak hanya berita dan artikel saja, aplikasi tersebut juga menyediakan banyak novel populer termasuk romansa, fantasi, horor, aksi dan lainnya. Selain itu terdapat game gratis yang bisa dimainkan oleh pengguna tanpa harus membayar dan video pendek yang bisa ditonton. Semua hal yang dilakukan pengguna dalam aplikasi *Cashzine* dapat menghasilkan hadiah berupa koin, dan setelah koin tersebut terkumpul dalam jumlah tertentu tentunya dapat ditukarkan dalam bentuk rupiah. Aplikasi *Cashzine* sangat cocok bagi pengguna yang mempunyai hobi membaca berita-berita yang sedang *trending* dan hanya dengan membaca saja pengguna akan mendapatkan bayaran berupa uang dari hobi tersebut.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dari aplikasi *Cashzine* ada baiknya jika mengetahui terlebih dahulu keunggulan dan kekurangannya. Berikut beberapa keunggulan dari aplikasi *Cashzine* yang dapat dijadikan alasan untuk memilih aplikasi ini dibandingkan aplikasi penghasil uang lainnya, yaitu:

- a. Mempunyai tampilan visual yang tidak sulit sehingga cenderung mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
- b. Informasi yang diberikan cukup lengkap dalam bentuk berita dan disajikan dengan berbagai macam kategori.
- c. Data internet yang terpakai untuk menggunakan aplikasi lebih hemat karena informasi yang disajikan berbentuk teks.

Meskipun memiliki beberapa keunggulan, tentunya aplikasi *Cashzine* tidak luput dari kekurangan. Berikut beberapa kekurangan dari aplikasi *Cashzine* yang dapat dijadikan sebagai gambaran agar pengguna tidak terlalu kecewa pada nantinya, yaitu:

- a. Terkadang berita yang disajikan kurang *up to date*.
- b. Informasi dalam berita terkadang terkesan seadanya dan dibuat dengan tata bahasa yang kurang rapi dan mudah dipahami.
- c. Nilai koin dan rupiah jauh berbeda karena itu untuk menukarkan koin menjadi uang cenderung tinggi sehingga pengguna merasa kesulitan.

Dari beberapa keunggulan dan kekurangan aplikasi *Cashzine* diatas sudah dapat digambarkan bahwa aplikasi *Cashzine* tidak disarankan menjadi sumber penghasilan utama bagi pengguna, namun bila aplikasi ini digunakan sebagai sumber penghasilan sampingan saja sembari memanfaatkan waktu luang, aplikasi *Cashzine* dapat dijadikan sebagai pilihan yang tepat.⁷⁰

2. Peraturan Dalam Aplikasi *Cashzine*

Setelah mengetahui gambaran umum dari aplikasi *Cashzine* serta keunggulan dan kekurangannya, pengguna juga harus mengetahui beberapa peraturan dalam aplikasi *Cashzine*. Tujuannya adalah untuk mencegah timbulnya tindakan penipuan dengan bermain curang dalam

⁷⁰ Kiran, "Aplikasi *Cashzine*: Aman atau Scam?" <https://fauxsaics.com/4613/aplikasi-cashzine/> diakses pada 11 Mei 2022.

mengumpulkan koin yang dapat merugikan *developer* aplikasi *Cashzine*. Pengguna yang melanggar peraturan aplikasi berakibat pada koin yang telah dikumpulkan tidak dapat dicairkan atau lebih parahnya lagi akun pengguna dapat dibanned (tidak dapat diakses). Oleh karena itu, peneliti akan menjelaskan hal-hal apa saja yang dapat mengakibatkan koin tidak cair atau akun di banned berdasarkan review pengguna aplikasi *Cashzine* di *Google Play Store* sebagai berikut:

a. Melakukan aksi nuyul/ternak akun

Maksudnya adalah pengguna yang ingin mengumpulkan koin dengan cepat secara sengaja membuat beberapa akun bodong. Dari akun bodong tersebut pengguna memasukkan kode *referral* dari akun asli, sehingga pengguna bisa mendapatkan koin secara gratis dalam waktu yang singkat.

b. Menggunakan *auto scroll*

Maksudnya adalah pengguna yang ingin mengumpulkan koin namun merasa malas untuk membaca atau scroll berita secara sengaja mengunduh aplikasi yang dapat membantunya untuk menggeser layar secara otomatis sehingga misi dapat terselesaikan meskipun tidak memegang *handphone*. Tentunya aplikasi tersebut sangat membantu pengguna yang tengah sibuk dan ingin mendapatkan koin. Namun berbeda dengan *developer* aplikasi *Cashzine* yang melarang hal tersebut dan menganggapnya sebagai perilaku curang sebab pengguna mendapatkan koin tanpa berusaha.

3. Menu-Menu Dalam Aplikasi *Cashzine*

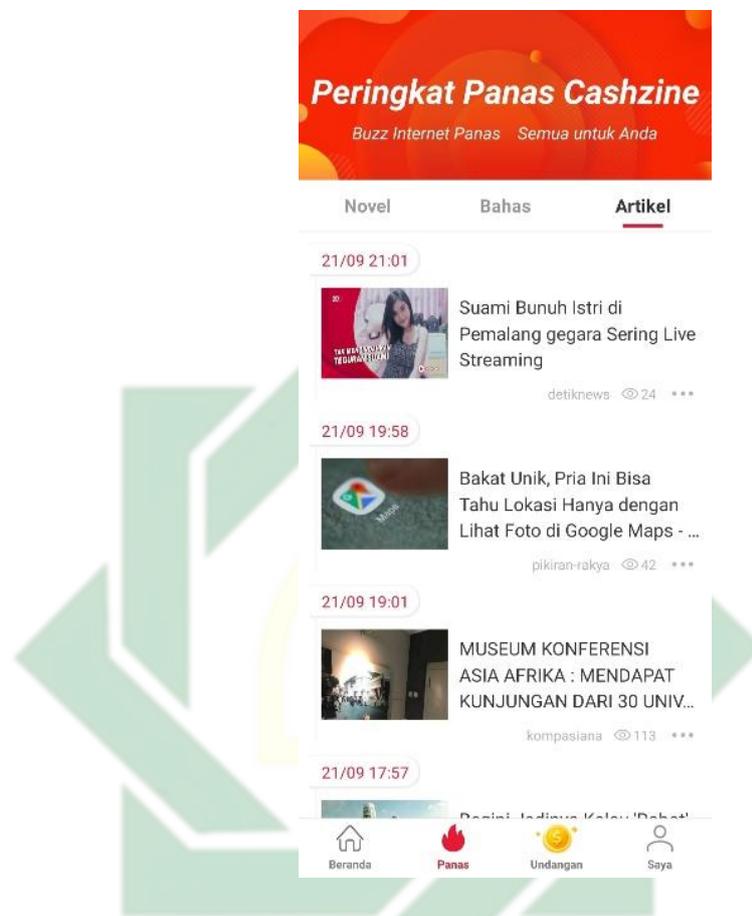
a. Beranda



Gambar 3 Tampilan Menu Beranda Aplikasi *Cashzine*

Layaknya beranda pada umumnya, di menu ini pengguna dapat menemukan banyak berita dan artikel yang beragam mulai dari lokal, gaya hidup, kecantikan, makanan, kesehatan, olahraga dan lain sebagainya. Berita dan artikel yang muncul akan ditampilkan secara acak atau dapat diatur sesuai dengan minat pengguna dalam aplikasi *Cashzine*. Selain berita dan artikel yang ada, juga terdapat novel gratis yang dapat dibaca bila pengguna sedang tidak ingin membaca berita.

b. Panas



Gambar 4 Tampilan Menu Panas Aplikasi Cashzine

Menu ini sangat memudahkan pengguna untuk dapat menemukan terkait novel yang paling banyak dibaca, berita yang paling banyak dibahas dan diperbincangkan, serta artikel paling *up to date* sekalipun. Lebih menariknya lagi dalam aplikasi *Cashzine* pengguna juga dapat berkomentar dan bertukar pendapat terkait informasi, berita dan artikel yang mereka baca dengan pengguna lain sehingga terbangun interaksi yang baik diantara pengguna aplikasi *Cashzine*.

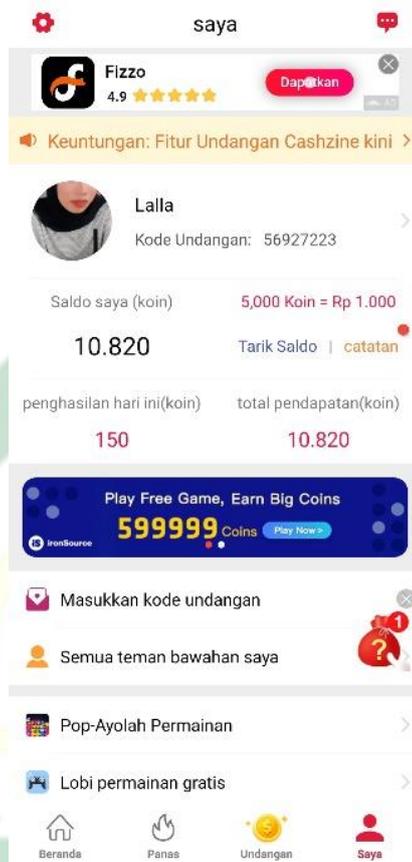
c. Undangan



Gambar 5 Tampilan Menu Undangan Aplikasi Cashzine

Dalam menu ini pengguna dapat menemukan kode undangan miliknya serta penjelasan tentang tips menghasilkan uang dengan cepat sehingga dapat memudahkan pengguna untuk membagikan dan mengajak orang lain untuk menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu juga terdapat tugas harian yang dapat membantu pengguna untuk menghasilkan koin selain dengan membaca. Tugas harian tersebut tidaklah sulit dilakukan, seperti melakukan *check-in*, bermain *lucky draw*, bermain kuis, dan masih banyak lagi.

d. Saya



Gambar 6 Tampilan Menu Saya Aplikasi Cashzine

Menu ini berisi informasi pribadi dari pengguna aplikasi *Cashzine*. Dalam menu ini juga tertera koin yang didapatkan sehingga memudahkan pengguna untuk mengecek seberapa banyak koin yang dimilikinya. Selain itu apabila pengguna ingin menukarkan koin miliknya dalam bentuk rupiah juga bisa dilakukan dalam menu ini.

B. Mekanisme Kerja Penggunaan Aplikasi *Cashzine*

Sebuah aplikasi yang terdaftar di *Google Play Store* bila memiliki ranting yang cukup tinggi maka pihak *Google* akan menaruh beberapa iklan tertentu dalam aplikasi tersebut seperti pada aplikasi *Cashzine* ini. Aplikasi *Cashzine*

menjadi salah satu aplikasi penghasil uang paling populer di masa pandemi *Covid-19* karena cara kerjanya yang simple, mudah dan gratis. Kebanyakan orang mungkin sudah sering membaca berita dari suatu *website* atau aplikasi tertentu yang di dalamnya juga terdapat iklan. Dari situlah perusahaan pemilik *website* dan pengembang aplikasi mendapatkan keuntungan, sedangkan pengguna hanya mendapatkan informasi saja. Namun berbeda dengan aplikasi *Cashzine* yang membangun hubungan simbiosis mutualisme (saling menguntungkan) antara pengembang aplikasi dengan pengguna aplikasi. Dimana pengembang aplikasi mendapatkan keuntungan dari iklan dan jasa yang ditayangkan, sedangkan pengguna juga mendapatkan keuntungan berupa bagi hasil atau profit sharing dalam bentuk koin yang bisa diubah menjadi uang. Keuntungan yang diperoleh *Cashzine* berasal dari hasil penayangan iklan dari *Audience Network Facebook* atau *Google Admob* dalam platformnya kepada para pengguna.⁷¹ Dari keuntungan yang diperoleh tersebut *developer* membagikan sebagian pendapatannya kepada pengguna untuk menarik lebih banyak orang lagi agar menggunakan aplikasi ini sehingga semakin banyak pengguna maka ranting aplikasi tersebut di *Google Play Store* akan semakin tinggi.

Aplikasi *Cashzine* adalah salah satu aplikasi penghasil uang yang tidak mengharuskan penggunanya untuk melakukan deposit terlebih dahulu, pengguna tidak perlu mengeluarkan modal sepeserpun untuk menggunakan

⁷¹ Admin Pulipu.com, "Pengalaman Cairkan 18 Juta Lebih Koin dari *Cashzine* Jadi Uang Tunai" <https://paulipu.com/cairkan-18-juta-lebih-koin-dari-cashzine/> diakses pada 19 Mei 2022.

aplikasi ini artinya pengguna tidak perlu takut merasa rugi. Bahkan seluruh aktivitas yang pengguna lakukan akan diberi imbalan. Namun jika pada suatu saat nanti pengguna sudah merasa tidak memerlukan aplikasi ini, pengguna boleh *uninstall* aplikasi tersebut kapanpun dia mau dan tidak ada yang melarangnya.

1. Cara Menggunakan Aplikasi *Cashzine*

Untuk dapat menggunakan aplikasi *Cashzine*, tahap pertama yang harus dilakukan adalah melakukan pendaftaran untuk membuat akun *Cashzine* tujuannya agar *Cashzine* mengetahui dengan jelas data dari pihak pengguna serta sebagai penyedia informasi bagi *developer* dalam menyerahkan uang yang telah dikumpulkan pengguna. Adapun langkah untuk membuat akun *Cashzine* sebagai berikut:

- a. Download dan *install* aplikasi *Cashzine*, pada *Google Play Store*.
- b. Buka aplikasi *Cashzine* dan setelah berada di beranda utama pilih menu Saya kemudian pilih Daftar.
- c. Pada pilihan daftar, akan tersedia dua opsi yaitu melalui akun *Facebook* dan akun *google*. Pilih salah satu opsi untuk membuat akun *Cashzine*.
- d. Kemudian pilih negara untuk dapat memudahkan penukaran.
- e. Setelah pendaftaran selesai pengguna bisa langsung menggunakan aplikasi ini.

- f. Jika pengguna ingin mendapatkan bonus koin secara gratis masukkan kode undangan berikut 56927223 pada menu Saya kemudian pilih masukkan kode undangan, maka pengguna akan mendapatkan 8.000 koin secara langsung.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas untuk mendaftar ke aplikasi *Cashzine* sangatlah mudah, cukup dengan menggunakan akun *Facebook* atau akun *Google* saja pengguna sudah dapat mengakses aplikasi tersebut. Tanpa perlu diminta untuk mengisi informasi pribadi seperti data diri pengguna, nomor *handphone*, NIK, atau rekening bank. Namun rekening bank dapat diminta ketika pengguna ingin menarik saldo saja.

2. Cara Mendapatkan Uang di Aplikasi *Cashzine*

- a. Membaca berita

Ada banyak aplikasi yang dapat menghasilkan uang dengan cara membaca berita dalam aplikasi, *Cashzine* menjadi salah satu aplikasi baca berita yang populer di masa pandemi *Covid-19*. Aplikasi *Cashzine* menyediakan banyak berita dari media-media besar seperti Detik, Tribun, Kompas, Jawapos, Liputan6 dan masih banyak lagi. Aplikasi ini bekerja seperti *news aggregator* yang mengumpulkan berbagai macam berita dan artikel dari sumber-sumber terpercaya. Pengguna aplikasi bisa menemukan banyak berita serta artikel paling populer di Indonesia mulai dari lokal, gaya hidup, kecantikan, makanan, kesehatan, olahraga dan lain sebagainya. Untuk dapat menghasilkan uang dari membaca, pengguna hanya tinggal mengklik

pada berita atau artikel yang ingin dibaca. Selanjutnya bacalah berita tersebut atau menggulir layar *smartphone* ke bawah sambil menunggu *coin meter* pada berita tersebut terisi penuh, karena apabila pengguna berhenti membaca berita atau menjalankan layar maka *coin meter* tidak akan berjalan. Setelah *coin meter* terisi penuh maka secara otomatis koin yang didapatkan dari hasil membaca berita akan langsung masuk ke saldo akun pengguna. Hadiah membaca dari setiap berita, artikel, atau novel dalam aplikasi *Cashzine* tidak selalu sama yaitu sekitar 18 koin sampai 24 koin tergantung pada keseriusan pengguna saat membaca.

Seperti penjelasan yang didapatkan peneliti dari media sosial berupa Twitter, yang disampaikan oleh Sari Nurhidayat usia 21 Tahun (@OHumanO_O) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan April 2020 lalu, "*Tinggal klik aja kak artikel yang ingin dibaca, per artikel yang kita scroll dapatnya macam-macam, range pengalamanku kisaran 18-24 koin atau kalau dirupiahkan 3-5 rupiah per artikel. Dan per artikel ini ada semacam coin meter gitu di pinggir kiri artikel. Nah kalo artikelnya gak discroll atau cuma diam aja atau layarnya gak ke scroll ya coin meter itu gak jalan. Terus berita yang disajikan itu cuma setengah jadi kalau mau baca artikel seutuhnya bisa klik tulisan "lihat asal" dibawah berita yang dibaca nanti akan diarahkan ke situs asal berita itu. Tapi kalau baca berita di situs aslinya itu coin*

meter gak jalan, jadi kalau mau dapat koin harus baca berita dan stay di aplikasi Cashzine itu.”⁷²

b. Undang teman

Cara tercepat untuk menghasilkan uang di aplikasi *Cashzine* adalah dengan mengundang teman melalui media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Line, Twitter. Apabila pengguna berhasil mengundang teman untuk mengunduh aplikasi *Cashzine* dan memasukkan kode undangan maka total hadiah yang bisa didapatkan pengguna adalah sebanyak 20.000 koin dengan akumulasi 4.000, 6.000, dan 10.000 koin dengan ketentuan yang tertera pada undangan. Sedangkan apabila pengguna mengunduh aplikasi tersebut karena ajakan pengguna lain dan memasukkan kode undangan yang diberikan maka hadiah yang diperoleh adalah sebanyak 8.000 koin. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa orang yang mengajak dan orang yang diajak untuk menggunakan aplikasi *Cashzine* mereka akan sama-sama memperoleh keuntungan. Melalui undangan ini juga, ketika teman bawahanmu membaca berita maka pengguna juga akan mendapatkan komisi sebesar 15% dari koin yang teman bawahan hasilkan setiap hari.

Seperti penjelasan yang didapatkan peneliti dari media sosial berupa Twitter, yang disampaikan oleh Vinda Anggraeni usia 19 Tahun (@aeris_kimkai) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Juli 2020

⁷² Sari Nurhidayat (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 30 Juli 2022.

lalu, *“Lebih worth it kalau ngundang teman kak. Kalau untuk masukkan kode kita udah dapat 4000 koin, kalau yang kita undang baca berita dalam 3 hari dapat 2000 koin kita dapat 6000 koin, kalau dalam 7 hari dapat 5000 koin kita dapat 10.000 koin.”*⁷³

c. Putar lucky draw

Cara lain untuk menghasilkan uang di aplikasi *Cashzine* selain membaca berita dan mengundang teman adalah dengan memutar lucky draw. Lucky whell diadakan 4 kali sehari pada jam-jam tertentu saja yaitu mulai pukul 05:00-10.00; 11:00-15.00; 16:00-19.00; dan 20:00-24.00. Dalam setiap kesempatan pengguna diberi 10 peluang untuk bergabung dengan lucky whell. Pada setiap putaran pengguna bisa mendapatkan hadiah sebanyak 50 koin, 100 koin, 2000 koin dan hadiah lainnya. Ketika pengguna berhasil mendapatkan koin maka secara otomatis koin tersebut akan langsung masuk ke saldo akun pengguna.

Seperti penjelasan yang didapatkan peneliti dari media sosial berupa Twitter, yang disampaikan oleh Putri Liana usia 19 Tahun (@Universaryn) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak Januari 2022 lalu, *“Selain baca berita sama ngundang teman biar dapat koin ada jawab kuis, spin, sama koin kedatangan tiap absen. Yang lucky draw ada 10 kesempatan tiap hari. Terus ada hadiah koin 50, 100, dan lain-lain.*

⁷³ Vinda Anggraeni (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 20 Juni 2022.

Kalau yang absen cuma sehari sekali kak, kalau yang lucky draw ada 10 kesempatan nanti setelah 24 jam direset gitu kak.”⁷⁴

d. Selesaikan misi

Cara lain yang bisa dilakukan untuk menghasilkan uang yaitu menyelesaikan misi di pusat bonus. Pengguna bisa langsung mengikuti instruksi yang diberikan dalam aplikasi *Cashzine* untuk menuntaskan misi, seperti melakukan Check-in setiap hari maka hadiah yang didapatkan mulai dari 50 koin sampai 200 koin. Tidak hanya itu pengguna juga bisa menyelesaikan misi lainnya seperti bonus terbatas dan bonus harian. Pada bonus terbatas pengguna bisa mendapatkan koin tambahan dalam jumlah yang cukup besar, namun bonus terbatas merupakan misi yang mempunyai batas untuk dilakukan. Pada bonus harian pengguna dapat menghasilkan koin dengan menyelesaikan misi yang telah diperintahkan dalam aplikasi. Misi tersebut seperti mengundang teman, putar lucky draw, memenangkan kuis, membuka harta karun, dan lain sebagainya.

Seperti penjelasan yang didapatkan peneliti dari media sosial berupa Twitter, yang disampaikan oleh Firgi Ayu usia 24 Tahun (@firzyxna) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Agustus 2021 lalu, “*Jadi di misi harian itu ada kuisnya juga kak ada 5 pertanyaan yang gampang terus setiap pertanyaan hadiahnya 50 koin jadi kalo bisa jawab semua dengan benar ya bisa dapat 250 koin. Selain kuis aku juga sering*

⁷⁴ Putri Liana (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 04 Juli 2022.

*“dapat koin dari buka harta karun, lumayan banget kak sekali klik bisa dapat 100 koin, pernah juga sampai 250 koin.”*⁷⁵

Begitu juga penjelasan yang disampaikan oleh Keyla usia 17 Tahun (@jennsxie) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Juni 2022 lalu, “*Saya Check-in untuk dapat koin gak setiap hari cuma pas ingat biasanya dalam satu hari dapat 100-150, hari ini dapat 150, selain itu juga nyelesain misi kaya baca berita, ajak teman-teman, buka harta karun, dapat bonus terbatas sama bonus harian, kalau bonus terbatas dapat 10.000.*”⁷⁶

e. Menonton video iklan

Cara terakhir untuk menghasilkan uang di aplikasi *Cashzine* adalah dengan menonton video iklan. Pengguna dapat menonton video iklan tiap satu jam sekali, jadi apabila pengguna sudah menonton video iklan maka dapat menonton video iklan lagi pada satu jam berikutnya, namun pengguna bisa mendapatkan tambahan bonus koin bila bersedia untuk terus menonton video yang ditampilkan. Adapun video iklan yang ditampilkan dalam aplikasi *Cashzine* biasanya berupa video iklan dari aplikasi lain atau *trailer* film dan lain sebagainya dengan durasi mulai dari 30 detik bahkan lebih. Hadiah yang didapatkan pengguna dari menonton video iklan adalah 100 koin.

⁷⁵ Firgi Ayu (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 21 Juli 2022.

⁷⁶ Keyla (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 06 Juli 2022.

Seperti penjelasan yang didapatkan peneliti dari media sosial berupa Twitter, yang disampaikan oleh Aprillia usia 20 Tahun (@cendoldawetboba) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Januari 2022 lalu, "*Biasanya kalo lagi malas baca kadang aku lihat video iklan gitu kak durasinya gak lama kok paling cepat ya sekitar 30 detik lah lumayan kak dapat 100 koin. Video yang ditampilin ya kebanyakan iklan aplikasi lain pernah juga kayak trailer film tapi jarang banget.*"⁷⁷

Begitu juga penjelasan yang disampaikan oleh Elle usia 19 Tahun (@etoileonduty) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Juni 2021 lalu, "*Di Cashzine itu isinya gak cuma berita aja kak, ada game sama video juga. Sebenarnya kalau buat nonton video aku jarang sih soalnya sepengalaman aku video yang ditampilin ya itu-itu aja. Tapi hadiah koin yang didapat lumayan kok maksimal sekitar 100 koin.*"⁷⁸

3. Cara Mencairkan Uang di Aplikasi *Cashzine*

Sebelum mengetahui bagaimana cara mencairkan uang di aplikasi *Cashzine*, perlu diperhatikan bahwa dalam aturannya aplikasi *Cashzine* menstandartkan 5000 koin setara dengan Rp. 1000 artinya 5 koin dalam *Cashzine* bernilai Rp. 1 apabila dirupiahkan. Batas maksimal dalam pencairan koin menjadi rupiah adalah 2.000.000 koin yang setara dengan Rp. 400.000 apabila dirupiahkan, sedangkan batas minimum dalam

⁷⁷ Aprillia (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 16 Juli 2022.

⁷⁸ Elle (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 25 Juli 2022.

pencairan koin menjadi rupiah adalah Rp. 100.000, artinya pengguna harus mengumpulkan setidaknya sebanyak 500.000 koin apabila ingin mencairkannya. Setelah koin sudah terkumpul pengguna dapat mencairkannya dengan cara menarik saldo menggunakan salah satu metode yang disediakan dalam aplikasi, yaitu dapat melalui DANA, FFF-Diamonds, Gopay, atau Transfer Bank.

Adapun langkah untuk mencairkan uang di aplikasi *Cashzine* melalui DANA sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi *Cashzine* di *smartphone*
- b. Klik ikon profil atau tulisan “Saya” di bagian pojok kanan bawah
- c. Klik tarik saldo
- d. Selanjutnya pilih metode pencairan melalui DANA
- e. Tentukan nominal saldo yang akan dicairkan
- f. Proses berikutnya adalah pencairan saldo *Cashzine*. Pada tahap ini akan ditampilkan sebuah perjanjian penebusan dan dilanjutkan dengan memasukkan ID DANA (nomor *handphone* yang didaftarkan di DANA).

Adapun langkah untuk mencairkan uang di aplikasi *Cashzine* melalui FFF-Diamonds sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi *Cashzine* di *smartphone*
- b. Klik ikon profil atau tulisan “Saya” di bagian pojok kanan bawah
- c. Klik tarik saldo

- d. Selanjutnya pilih metode pencairan melalui FFF-Diamonds
- e. Pilih salah satu dari empat pilihan yang disediakan sesuai dengan saldo yang dimiliki
- f. Proses selanjutnya adalah pencairan saldo *Cashzine*. Pada tahap ini akan ditampilkan sebuah perjanjian penebusan dan dilanjutkan dengan memasukkan ID akun FFF dan nickname.

Adapun langkah untuk mencairkan uang di aplikasi *Cashzine* melalui Gopay sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi *Cashzine* di *smartphone*
- b. Klik ikon profil atau tulisan “Saya” di bagian pojok kanan bawah
- c. Klik tarik saldo
- d. Selanjutnya pilih metode pencairan melalui Gopay
- e. Tentukan nominal saldo yang akan dicairkan
- f. Proses selanjutnya adalah pencairan saldo *Cashzine*. Pada tahap ini akan ditampilkan sebuah perjanjian penebusan dan dilanjutkan dengan memasukkan ID Gopay (nomor *handphone* yang didaftarkan di Gopay).

Adapun langkah untuk mencairkan uang di aplikasi *Cashzine* melalui Transfer Bank sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi *Cashzine* di *smartphone*
- b. Klik ikon profil atau tulisan “Saya” di bagian pojok kanan bawah
- c. Klik tarik saldo

- d. Selanjutnya pilih metode pencairan melalui Transfer Bank
- e. Tentukan nominal saldo yang akan dicairkan
- f. Proses selanjutnya adalah pencairan saldo *Cashzine*. Pada tahap ini akan ditampilkan perjanjian penebusan dan dilanjutkan dengan menentukan nama bank yang akan digunakan serta mengisi nomor rekening bank.

Pastikan nomor yang digunakan untuk DANA, Gopay sudah benar agar saldo dapat langsung dikirim. Begitu pula dengan metode pencairan melalui FFF-Diamonds, pastikan ID akun Free Fire sudah benar. Hal tersebut juga berlaku bila menggunakan metode Transfer Bank maka pastikan nomor rekening bank yang dimasukkan sudah benar.

Terdapat beberapa syarat dan ketentuan yang harus diperhatikan oleh pengguna apabila ingin mencairkan uang di aplikasi *Cashzine*, yaitu:

- a. Waktu untuk mendapatkan Cash-Out dari aplikasi adalah 5 hari setelah melakukan pengajuan penarikan
- b. Tidak dapat melakukan penarikan pada hari libur umum dan tanggal merah nasional (menurut penanggalan Singapura)
- c. Penarikan yang dilakukan akan disesuaikan dengan kebijakan pada pihak bank
- d. Dalam satu hari pengguna hanya dapat mencairkan koinnya sebanyak satu kali saja
- e. Satu *device smartphone* hanya bisa digunakan untuk satu akun saja.

Seperti penjelasan yang didapatkan peneliti dari media sosial berupa Twitter, yang disampaikan oleh Vinda Anggraeni usia 19 Tahun (@aeris_kimkai) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Juli 2020 lalu, *“Kalau cairannya klik aja tarik saldo disitu 500.000 koin = Rp. 100.000 nah itu nunggu 5 hari baru masuk ke rekening pilihannya di Dana gopay kak. Selama pakai aplikasi ini aku udah pernah cairin sampai lebih 1 jutaan aku cairin ke dana kak.”*⁷⁹

Begitu juga penjelasan yang disampaikan oleh Nila Nuur Khomariyah usia 23 Tahun (@hayiramohk) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Juli 2021 lalu, *“Selama menggunakan aplikasi tersebut aku baru cash out 1 kali. Karena untuk cash out kedua harus mengumpulkan 500.000 koin, untuk ditukar dengan uang sejumlah IDR 100.000 yang mana untuk mengumpulkan jumlah tersebut membutuhkan waktu yang lama, sedangkan aku membuka aplikasi tersebut hanya ketika ingat saja.”*⁸⁰

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁷⁹ Vinda Anggraeni (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 09 Juli 2022.

⁸⁰ Nila Nuur Khomariyah (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), Hasil Wawancara, Pada Tanggal 18 Juli 2022.

BAB IV
ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF TERHADAP
PENGUNAAN APLIKASI PENGHASIL KOIN PADA APLIKASI
CASHZINE

A. Analisis Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Cashzine*

Agama Islam telah mengatur semua kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat. Seperti kegiatan muamalah yang tentunya melibatkan dua pihak atau lebih untuk saling bertransaksi. Dilihat dari mekanisme aplikasi *Cashzine* yang telah peneliti jelaskan di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan transaksi yang digunakan dalam aplikasi *Cashzine* tersebut termasuk dalam akad *Ju'alah* (sayembara). Menurut bahasa *ju'alah* adalah upah atau sesuatu yang diserahkan kepada seseorang karena telah melakukan suatu pekerjaan.⁸¹ Sedangkan menurut *syara'* sebagaimana pendapat Abd Rahman Al-Jaziri, *ju'alah* mempunyai arti pemberian hadiah tanpa atau dengan menyebutkannya dalam jumlah tertentu kepada orang yang melakukan suatu pekerjaan baik yang telah diketahui maupun tidak. Contoh, seseorang berkata “Barang siapa yang mampu membangun tembok ini, maka ia mempunyai hak untuk memperoleh uang.” Maka siapapun yang dapat menyelesaikan pekerjaan itu, ia berhak atas hadiah (upah) yang telah disediakan penyelenggara baik sedikit ataupun banyak.⁸²

⁸¹ Baharudin Fuad, *Terjemah Fathul Qarib...*, 25.

⁸² Abd Rahman Al-Jaziri, *Kitab Al-Fiqhu 'Alā Al-Madhāhib Al-Arba'ah Vol. 3...*, 326.

Pada dasarnya semua bentuk kegiatan *muamalah* boleh saja dilakukan, asalkan sesuai dengan ketentuan dalam syariat Islam serta tidak ada dalil yang melarangnya. Adapun dalil yang menunjukkan mengenai *ju'alah* dapat ditemukan dalam Al-qur'an pada surat Yusuf (12) ayat 72:

فَا لُوْا نَفَقْدُ صُوَاعَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

"Mereka menjawab, kami kehilangan alat takar, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat beban unta), dan aku jamin itu." (QS. Yusuf 12: Ayat 72).

Secara hukum akad *ju'alah* menjadi penyelesaian yang tepat dari pelayanan jasa yang tidak memungkinkan apabila menggunakan akad *ijarah*. Dikarenakan dalam akad *ju'alah* terdapat kebebasan beberapa syarat yang tidak mungkin didapatkan dalam akad *ijarah*, seperti kebolehan pekerjaan *maj'ul lah* yang tidak jelas. Aplikasi *Cashzine* menggunakan akad *ju'alah* karena *developer* (pihak yang menyediakan dan membuat aplikasi untuk *smartphone*) membayar pengguna aplikasi setelah pengguna berhasil menyelesaikan misi-misi yang disediakan dan mendapatkan hadiah berupa koin dari misi yang telah dilakukan. Pengguna aplikasi *Cashzine* juga tidak dituntut untuk menyelesaikan semua misi-misi yang ada, cukup dengan melakukan misi-misi yang ingin dikerjakan saja. Dalam menerapkan akad *ju'alah* pada aplikasi *Cashzine* tentunya terdapat rukun dan syarat yang telah dipenuhi, diantara rukun tersebut yaitu: *Aqidain* (dua orang yang berakad), *Shighat* (ucapan), Pekerjaan, dan *Ju'l* (upah) dengan syarat-syarat yang telah ditetapkan.

Aqidain (dua orang yang berakad) dalam menjalankan aplikasi *Cashzine* terdapat dua orang yang saling berakad yaitu pihak *developer* sebagai pihak yang memberikan upah (*jā'il*) dan pengguna aplikasi sebagai pihak yang melakukan pekerjaan (*maj'ūl lah*) yang berhak mendapatkan upah setelah menjalankan misi-misi yang disediakan *developer* aplikasi *Cashzine*. Syarat yang ditetapkan para ulama dalam akad *ju'ālah* adalah seorang *jā'il* haruslah baligh, paham hukum, berakal dan rasional. *Developer* aplikasi *Cashzine* tentunya adalah orang yang telah memenuhi syarat yang telah disebutkan karena bisa menciptakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh banyak orang. Selanjutnya syarat bagi *maj'ūl lah* yaitu orang yang memiliki kemampuan dalam melakukan pekerjaan sehingga ada manfaat yang dapat dihasilkan. Dari penelitian yang dilakukan peneliti terhadap pengguna aplikasi *Cashzine* dapat diketahui bahwa kebanyakan dari mereka adalah seorang pelajar yang menggunakan aplikasi *Cashzine* ini hanya sekedar untuk mengisi waktu luang.

Shighat (ucapan) dari *jā'il* harus dikatakan kepada *maj'ūl lah* untuk menerangkan terkait apa saja yang akan dikerjakan serta hadiah dari pekerjaan tersebut. Oleh karena itu *developer* aplikasi *Cashzine* telah mencantumkan mengenai ketentuan dalam aplikasi serta menjelaskan mengenai misi-misi yang disediakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sehingga para pengguna aplikasi mengerti apa yang harus dilakukan. Dalam hal ini *ijāb* dan *qabūl* yang dilakukan *developer* dengan pengguna aplikasi berupa sebuah tulisan dan hal tersebut diperbolehkan sebab *shighat* yang disampaikan tidak

harus berupa ucapan bisa juga dilakukan dalam bentuk lisan, tulisan, ataupun isyarat selama dapat memberi kejelasan tentang adanya *ijāb* dan *qabūl*.

Pekerjaan yang diberikan pihak *developer* aplikasi *Cashzine* kepada pengguna aplikasi yaitu pengguna harus mengerjakan misi-misi yang disediakan dalam aplikasi. Hal tersebut telah sesuai dengan rukun akad *ju'ālah* bahwa pekerjaan yang diberikan haruslah jelas dan tidak bertentangan dengan agama. Syarat yang ditetapkan dalam akad *ju'ālah* yaitu pekerjaan yang diberikan harus memiliki nilai jerih payah atau beban usaha sebab tidak ada imbalan tanpa adanya usaha yang dilakukan. *Developer* aplikasi *Cashzine* memberi pekerjaan kepada pengguna aplikasi dengan cara menyelesaikan misi-misi yang disediakan seperti membaca berita, *check-in* setiap hari, *putar lucky draw*, menonton video iklan, mengundang teman dan lain sebagainya untuk mendapatkan koin. Hal tersebut telah membuktikan bahwa pekerjaan yang diberikan *devolper* kepada pengguna tentunya mempunyai nilai jerih payah dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda sebab tidak ada misi yang bisa selesai dengan mudah, perlu adanya usaha untuk menyelesaikannya. Dari usaha yang dilakukan, pengguna akan mendapatkan imbalan berupa koin setelah berhasil menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Ju'l (upah) yang diberikan pihak *developer* aplikasi *Cashzine* pada pengguna aplikasi yaitu berupa koin yang dapat dicairkan dalam bentuk rupiah setelah koin tersebut mencapai kuota minimum yang ditentukan. Koin baru diberikan setelah pengguna berhasil menyelesaikan misi-misi yang disediakan. Hal tersebut telah sesuai dengan rukun *ju'ālah* bahwa upah yang diberikan

tergantung pada barang atau benda tertentu. Syarat yang ditetapkan dalam akad *ju'ālah* yaitu upah yang dijanjikan adalah sesuatu yang bernilai harta dan jelas jumlahnya. Dalam aplikasi *Cashzine*, upah yang diberikan telah disebutkan dengan jelas jumlahnya dengan mencantumkan jumlah koin yang berbeda-beda dalam setiap misi yang ada. Kemudian koin yang diberikan *developer* aplikasi *Cashzine* tersebut bernilai harta karena koin tersebut dapat dicairkan dalam bentuk rupiah melalui salah satu metode yang disediakan dalam aplikasi yaitu: DANA, Gopay, FFF-Diamonds, ataupun Transfer Bank.

Developer aplikasi *Cashzine* juga memberikan bonus kepada para pengguna aplikasi dengan cara memberikan bonus koin secara gratis bagi pengguna yang berhasil mengajak orang lain untuk mendownload aplikasi ini dan memasukkan kode *referral* yang diberikan, seperti yang sudah peneliti jelaskan pada bagian misi undang teman. Adapun orang yang mengajak orang lain untuk mendownload aplikasi tersebut disebut *upline*. *Upline* adalah orang yang levelnya di atas *downline*. Sedangkan orang yang diajak agar mendownload aplikasi tersebut kemudian memasukkan kode *referral* (undangan) dari *upline* disebut *downline*. *Downline* adalah orang yang levelnya di bawah *upline*. Semakin banyak *downline* maka semakin besar pula keuntungan yang didapatkan *upline*. Dalam aplikasi *Cashzine* ini apabila *downline* dapat menjalankan misi-misi yang disediakan dalam aplikasi, maka

secara otomatis *upline* akan mendapatkan keuntungan atau komisi berupa koin dari penghasilan yang didapatkan *downline*.⁸³

Seperti penjelasan yang didapatkan peneliti dari media sosial berupa Twitter, yang disampaikan oleh Vinda Anggraeni usia 19 Tahun (@aeris_kimkai) pengguna aplikasi *Cashzine* sejak bulan Juli 2020 lalu, “Awalnya aku bikin theard gitu kak di twitter, aku cantumin kode referral ku juga. Ternyata banyak yang join kak dan jadi downline aku ya sekitar 10 orang lebih kayaknya. Kalau mereka bisa menghasilkan koin otomatis aku juga dapat komisinya sekitar 15% dari koin mereka lumayan banget bisa nambahin koinku. Karena aku sudah punya banyak downline jadi aku jarang selesaiin misinya kak soalnya gak buka aplikasi *Cashzine* pun koinku selalu nambah terus gitu.”⁸⁴



Gambar 7 Bonus Koin yang Didapatkan Upline

⁸³ Umi Lailatul Hanifah, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Buzzbreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan”..., 2-3.

⁸⁴ Vinda Anggraeni (Pengguna Aplikasi *Cashzine*), *Hasil Wawancara*, Pada Tanggal 18 Juli 2022.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa semakin banyak *downline* maka semakin besar pula keuntungan yang didapatkan *upline*, *upline* yang mempunyai *downline* secara otomatis akan mendapatkan keuntungan atau komisi berupa bonus koin sebanyak 15% dari penghasilan yang didapatkan *downline* pada hari itu. Oleh karena itu semakin banyak *upline* mempunyai *downline* artinya semakin banyak pula bonus koin yang bisa didapatkan *upline* secara gratis. Bonus tersebut diberikan oleh developer aplikasi *Cashzine* secara langsung kepada akun pemberi *referral*, ini berarti tidak ada sepeserpun kerugian pihak pemberi *referral* atas bonus tersebut karena itu bonus tersebut mutlak dari *developer* dan apabila dilihat secara syara' hukumnya sah.

Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN MUI) memberi ketentuan terkait bonus yang diberikan oleh perusahaan kepada mitra usaha di bawahnya dalam Penjualan Langsung Berjenjang Syariah. Fatwa tersebut menjelaskan bahwa dalam memberikan bonus terdapat lima kebijakan yang harus dipenuhi sesuai dengan ekonomi Islam. Salah satu fatwanya menyebutkan bahwa tidak diperbolehkan adanya komisi atau bonus yang didapatkan tanpa menjalankan penjualan barang atau produk jasa.⁸⁵ Namun dalam aplikasi *Cashzine* ini masih terdapat bonus yang diberikan secara tidak intensif. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan narasumber, dapat dipahami bahwa pengguna yaitu *upline* bisa mendapatkan bonus koin dari pendapatan *downline* sebanyak 15% secara cuma-cuma tanpa ia harus

⁸⁵ Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

menjalankan misi yang ada dalam aplikasi *Cashzine* bahkan tanpa ia membuka aplikasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan peneliti di atas, dapat diketahui bahwa akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *Cashzine* telah sesuai dengan rukun dan memenuhi syarat dalam akad *ju'alah*. Selain itu pendapatan yang diperoleh pengguna aplikasi tergantung pada keseriusan pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan bukan tergantung pada waktu, inilah yang menjadi pembeda untuk tidak memasukkan akad tersebut dalam akad *ijarah* melainkan akad *ju'alah*. Jumhur ulama telah sepakat bahwa hukum akad *ju'alah* itu mubah (boleh), maka tanpa ragu-ragu lagi penghasilan yang diperoleh pengguna dari hasil mengakses aplikasi tersebut adalah halal sebab dalam aplikasi tersebut tidak mengandung unsur *gharar* (menipu), *ghabn* (curang), riba, atau menjual barang haram.

B. Analisis Hukum Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi *Cashzine*

Negara Indonesia merupakan negara hukum, oleh karena itu segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat didasarkan pada peraturan dan ketentuan yang berlaku. Peran pemerintah sebagai regulator adalah membuat peraturan dan kebijakan guna mengtaur terkait aplikasi *online* yang beroperasi di Indonesia, salah satunya adalah Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), UU tersebut dibentuk guna mengatur segala macam kegiatan yang ada di dunia maya seperti internet dan sebagainya untuk menghindari terjadinya *cyber crime* dan mencegah adanya tindakan kriminalisasi yang dapat merugikan warga negara

Indonesia. Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik, yang menjadi pedoman Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah agar dilakukan sesuai dengan asas kepastian hukum, asas manfaat, asas kehati-hatian, asas iktikad baik dan asas kebebasan dalam memilih teknologi sebagaimana yang tertera dalam Pasal 3 dari undang-undang tersebut.

Dalam Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet (*Over The Top*) telah dijelaskan mengenai ketentuan-ketentuan apa saja yang harus dipatuhi oleh OTT serta larangan-larangan yang harus dihindarinya, seperti larangan menyediakan konten yang bertentangan dengan undang-undang, konten yang mengandung unsur kekerasan, melawan hukum, perjudian, penindasan, pencemaran nama baik, pornografi, dan hal buruk lainnya.⁸⁶ Artinya tidak semua aplikasi *online* di media sosial bisa masuk di Indonesia, karena aplikasi tersebut harus sesuai dengan peraturan negara.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi salah satu dasar hukum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran dimana pada Pasal 15 disebutkan bahwa penyelenggara jaringan telekomunikasi baik nasional maupun asing yang melakukan kegiatan OTT di wilayah Indonesia harus menggunakan prinsip adil, wajar, non-diskriminatif serta memperhatikan kualitas layanan sebagaimana ketentuan yang tertera dalam Peraturan

⁸⁶ Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet.

Perundang-undangan. Kemudian apabila dikaitkan dengan legalitas aplikasi yang dapat menghasilkan uang seperti aplikasi *Cashzine*, maka kewajiban OTT adalah mematuhi peraturan perundang-undangan dalam bidang larangan praktik monopoli dan persaingan usaha tidak sehat, perdagangan, perlindungan konsumen, hak atas kekayaan intelektual, filtering konten dan mekanisme sensor, dan menggunakan sistem pembayaran nasional yang berbadan hukum Indonesia.

Developer Aplikasi *Cashzine* sebagai penyelenggara sistem elektronik asing yang mengoperasikan aplikasinya di Indonesia, harus mematuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku dan menghindari larangannya sehingga aplikasi tersebut dapat diakses oleh warga negara Indonesia. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Pasal 15 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, bahwa setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus dapat melaksanakan Sistem Elektronik secara andal, aman dan bertanggung jawab atas beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana layaknya. Aplikasi *Cashzine* dapat diandalkan oleh pengguna aplikasi untuk mencari berita atau artikel paling *up to date* sekalipun, tidak hanya itu aplikasi tersebut juga telah berhasil diunduh sebanyak lebih dari 10 juta pengguna yang artinya aplikasi *Cashzine* telah dipercaya sebagai aplikasi yang terbukti dapat diandalkan serta memberikan manfaat nyata bagi penggunanya. Aplikasi *Cashzine* aman digunakan sebab aplikasi tersebut dapat diperoleh secara resmi dan legal melalui *Google Play Store*, selain itu aplikasi *Cashzine* adalah salah satu aplikasi penghasil uang yang tidak mengharuskan penggunanya untuk

melakukan deposit terlebih dahulu, pengguna tidak perlu mengeluarkan modal sepeser pun untuk menggunakan aplikasi ini artinya aplikasi tersebut aman digunakan dan pengguna tidak perlu takut merasa rugi. *Developer* aplikasi *Cashzine* juga bertanggung jawab atas beroperasinya sistem elektronik sebagaimana layaknya dengan cara selalu *update* aplikasi untuk menjaga keamanan perangkat, mengingat kapasitas *smartphone* yang semakin lama semakin meningkat. Tidak hanya itu, mereka juga dengan senang hati memberi masukan atas setiap keluhan yang dikeluhkan pengguna aplikasi pada kolom komentar di *Google Play Store*.

Aplikasi *Cashzine* menjadi salah satu aplikasi paling populer di masa *Covid-19* yang berdampak negatif pada kebanyakan orang. Dengan membaca berita dari aplikasi *Cashzine* selain mereka dapat mengikuti berita terbaru, mereka juga dapat menghasilkan pundi-pundi rupiah dari aplikasi tersebut. Pengguna aplikasi *Cashzine* kebanyakan dari mereka adalah orang-orang yang mempunyai banyak waktu luang, kemudian untuk mengisi waktu luang tersebut mereka lebih memilih untuk menyelesaikan misi-misi dalam aplikasi *Cashzine*. Mereka beranggapan bahwa aplikasi *Cashzine* adalah aplikasi yang sangat mudah dijalankan kapanpun dan dimanapun tempatnya. Selain itu untuk mengunduh aplikasi tersebut juga tidak membutuhkan biaya dengan kata lain gratis. Manfaat yang didapatkan pengguna diantaranya adalah waktu luang mereka tidak terbuang sia-sia, mereka juga dapat mengikuti berita *update* dengan membaca, dan dari kegiatan membaca tersebut mereka bisa mendapatkan uang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis yang telah diuraikan peneliti, maka dapat diperoleh kesimpulan dari jawaban permasalahan sebagai berikut:

1. Tahap pertama agar dapat mengakses aplikasi *Cashzine* adalah melakukan pendaftaran. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan pengguna agar mendapatkan uang di aplikasi *Cashzine* seperti: membaca artikel berita yang disajikan oleh aplikasi, mengundang teman dan membagikan kode *referral*, menyelesaikan misi-misi, menonton video iklan dan masih banyak lagi. Setelah koin sudah terkumpul pengguna dapat mencairkannya dalam bentuk rupiah dengan cara menarik saldo menggunakan salah satu metode yang disediakan *Cashzine*, yaitu dapat melalui DANA, FFF-Diamonds, Gopay, atau Transfer Bank dengan memperhatikan syarat dan ketentuan yang ada.
2. Berdasarkan mekanismenya kegiatan transaksi dalam aplikasi *Cashzine* termasuk dalam akad *Ju'alah* (sayembara). Dalam menerapkan akad *ju'alah* ada beberapa rukun dan syarat yang harus dipenuhi, yaitu: *Aqidain* (dua orang yang berakad), *Shighat* (ucapan), Pekerjaan dan Upah. Menurut jumhur ulama hukum akad tersebut adalah mubah (boleh), artinya penggunaan aplikasi *Cashzine* diperbolehkan dan sah menurut agama sebab tidak ditemukan unsur tipu-menipu serta telah memenuhi rukun dan syarat dari akad *ju'alah*. Adapun pendapatan yang diperoleh pengguna

halal hukumnya sebab merupakan upah atas pekerjaan yang telah diselesaikan. Peran Pemerintah sebagai regulator yaitu membuat peraturan guna mengatur terkait aplikasi *online* yang beroperasi di Indonesia, salah satunya Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 15 UU ITE menjelaskan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus dapat melaksanakan sistem elektronik secara andal, aman dan bertanggung jawab atas beroperasinya sistem elektronik sebagaimana layaknya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengguna aplikasi *Cashzine* tidak disarankan menjadikan aplikasi ini sebagai penghasilan utama sebab nilai koin dari aplikasi tersebut cukup rendah untuk ditukar dengan rupiah. Namun bila dijadikan sebagai sumber penghasilan sampingan sembari memanfaatkan waktu luang aplikasi *Cashzine* bisa dijadikan pilihan yang tepat.
2. Bagi masyarakat baiknya lebih berhati-hati dan cermat dalam memilih serta menggunakan aplikasi penghasil uang. Mengingat ramainya aplikasi penghasil uang yang bermunculan di tengah masyarakat, maka tidak sedikit dari mereka yang terbukti scam (melakukan penipuan) atau tidak membayar. Oleh karena itu pengguna sebaiknya memilih aplikasi yang dinilai mendapat banyak review positif dari penggunanya seperti pada aplikasi *Cashzine* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bukhari, Abi ‘Abdillah Muhammad bin Ismail. *Shahih Bukhari*. Riyadh: Baitul Afkar, 1998.
- Alim, Muhammad. *Asas-Asas Negara Hukum Modern Dalam Islam Kajian Komprehensif Islam dan Ketatanegaraan*. Yogyakarta: PT. Lkis, 2010.
- Al-Jaziri, Abd Rahman. *Kitab Al-Fiqhu ‘Alā Al-Madhāhib Al-Arba’ah Vol. 3*. Beirut: Dār Al-Fikr, t.tp.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Peneitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Az-Zuhaili, Wahbah. *Al-Fiqh Al-Islāmi Wa Adillatuh Juz 5*. Suriah: Dar Al-Fikr, 1989.
- Az-Zuhaili, Wahbah. *Al-Fiqh Al-Islāmi Wa Adillatuh*. Diterjemahkan oleh Abdul Hayyie et al. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani, 2010.
- Bachtiar. *Mendesain Penelitian Hukum*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Candra, Vivi et al. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*. Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema.
- Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008.
- Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.
- Fatwa DSN MUI No: 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad *Ju’ālah*.
- Fuad, Bahrudin. *Terjemah Fathul Qarib*. Kediri: Mobile Santri, 2020.
- Gainau, Maryam B. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- Ghazaliy, Abdul Rahman. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Kusumaatmadja, Mochtar dan Arief Sidharta. *Pengantar Ilmu Hukum*. Bandung: Alumni, 1999.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Muhammad, Abdul Aziz. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Islam*. Jakarta: Amzah, 2017.

- Nur, MiftaChun. *Rumahku Kantorku*. Jakarta: Miftachun Nur, 2019.
- Partodihardjo, Soemarno. *Tanya Jawab Sekitar Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 Tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran.
- Qolyubi, Ahmad Salamah dan Ahmad Barlisi Umairah. *Hasyiyatani Qolyubi Wa Umairah Juz III*. Beirut: Dar Al-Fikr, 1995.
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Rohidin. *Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arabia Hingga Indonesia*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara, 2016.
- Rosyidah, Masayu dan Rafiq Fijra. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Setyawan, Febri Enda Budi. *Pengantar Metode Penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2017.
- Siyoto, Sandu dan Ali Shodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Suhendi, Hendi. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet.
- Syahrum, Muhammad. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum Kajian Penelitian Normatif, Empiris, Penelitian Proposal, Laporan Skripsi dan Tesis*. Riau: Dotplus Publisher, 2022.
- Tersiana, Andra. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Start Up, 2018.
- Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya. *Pedoman Penyusunan Karya Ilmiah Fakultas Syariah dan Hukum*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2022.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Wahyujati, Bertha Bintari. *Metode Perancangan: Rangkuman Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2022.

Skripsi

Faqih, Muhammad. “Urgensi Pengawasan Layanan Konten Melalui Internet (*Over The Top*) Prespektif Hak Asasi Manusia” (Tesis---UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2022).

Hanifah, Umi Lailatul. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Buzzbreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan” (Skripsi---IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2021).

Huda, Saiful. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jasa Membuka Kode Sandi Kontrol Teknologi (*Unclock*) Andromax Smartfren” (Skripsi---UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014).

Muhtar, Muthmah Sutrisna. “Aplikasi Pengola Keuangan Pribadi dan Rumah Tangga Berbasis *Android*” (Skripsi---UIN Alaudin Makassar, Makassar, 2015).

Syahputra, Rizandi. “Bisnis Aplikasi *Buzzbreak* di Tengah Pandemi *Covid-19* Dalam Prespektif Hukum Islam” (Skripsi---IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2021).

Wijaya, Imam Kusuma. “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Layanan Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis *Android*” (Skripsi--- Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2017).

Website

Admin idrbizz.com. “Eksklusif! Cara Cepat Dapat Uang Jutaan Dari *Cashzine*” <https://idrbizz.com/2021/01/Cashzine.html> diakses pada 7 Mei 2022.

Admin kawal berita.com. “UNESCO Rilis Minat Baca Indonesia Urutan Ke (60) Kedua Setelah Bostwanda (61)” <https://kawalberita.com/2021/06/unesco-rilis-minat-baca-indonesia-urutan-ke-60-kedua-setelah-bostwanda-61/> diakses pada 5 April 2022.

Admin Kompas.com. “UU ITE Dinilai Harus Direvisi Sesuai Dengan Kebutuhan Hukum Masyarakat” <https://amp.kompas.com/nasional/read/2021/02/24/15350711/uu-ite-dinilai-harus-direvisi-sesuai-kebutuhan-masyarakat> diakses pada 25 April 2022.

Admin Pulipu.com. “Pengalaman Cairkan 18 Juta Lebih Koin dari *Cashzine* Jadi Uang Tunai” <https://paulipu.com/cairkan-18-juta-lebih-koin-dari-Cashzine/> diakses pada 19 Mei 2022.

Devega, Evita. “Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos” https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media#:~:text=Menurut%20data%20UNESCO%2C%20minat%20baca,1%20orang%20yang%20rajin%20membaca! diakses pada 6 April 2022.

Inayah, Nurul. “Aplikasi *Cashzine* Penghasil Uang dengan Baca Berita” <https://www.therantnation.com/aplikasi-Cashzine-penghasil-uang/> diakses pada 8 Mei 2022.

Kiran. “Aplikasi *Cashzine*: Aman atau Scam?” <https://fauxsaics.com/4613/aplikasi-Cashzine/> diakses pada 11 Mei 2022.

Merdikaningrun, Gustiana. “Cashzine: Lakukan Tips-Tips Ini Untuk Hasilkan Uang Secara Nyata Dengan Membaca Berita” <https://www.lintashaba.com/teknologi/cashzine-lakukan-tips-tips-ini-untuk-hasilkan-uang-secara-nyata-dengan-membaca-berita> diakses pada 14 April 2022.

Wawancara

Anggraeni, Vinda. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 20 Juni 2022.

Aprillia. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 16 Juli 2022.

Ayu, Firgi. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 21 Juli 2022.

Elle. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 25 Juli 2022.

Keyla. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 06 Juli 2022.

Khomariyah, Nila Nuur. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 18 Juli 2022.

Liana, Putri. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 04 Juli 2022.

Nurhidayat, Sari. Pengguna Aplikasi *Cashzine*. *Hasil Wawancara*. Pada Tanggal 30 Juli 2022.