

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN  
APLIKASI *SNACK VIDEO* UNTUK MENDAPATKAN  
PENGHASILAN PADA MAHASISWA  
STAIN MANDAILING NATAL**

**SKRIPSI**

*Skripsi Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar  
Sarjana Hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah*



Oleh:  
**ERMAYA SARI HASIBUAN**  
NIM : 18-02-0036

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARI'AH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
MANDAILING NATAL  
TAHUN 2022**

---

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI  
SNACK VIDEO UNTUK MENDAPATKAN PEHASILAN PADA  
MAHASISWA STAIN MANDAILING NATAL**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Melengkapi Syarat-Syarat untuk Mencapai  
Gelara Sarjana (SH) Dalam Program Hukum Ekonomi Syariah*

---



Oleh :

**ERMAYA SARI HASIBUAN**

**NIM: 18020036**

**PEMBIMBING I**

**Resi Atna Sari Siregar, M.S.I**  
**NIP. 199110252019032014**

**PEMBIMBING II**

**Akhyar, M.H**  
**NIP. 199005202019031012**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
MANDAILING NATAL**

**2022**

**NOTA DINAS**

Nomor : .. Panyabungan, Agustus 2022  
Lampiran : 5 (Lima) Exp. Kepada :  
Perihal : Skripsi a.n Ermaya Sari Hasibuan Yth. Bapak Ketua STAIN MADINA  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Ermaya Sari Hasibuan yang berjudul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Snack Video* Untuk Mendapatkan Peghasilan Pada Mahasiswa Stain Mandailing Natal”**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam Program Studi Hukum Ekonomi Syariah pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA) Panyabungan.

Untuk itu dalam waktu yang dekat kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.


Demikian kami sampaikan, dan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalam

**PEMBIMBING I**

  
**Resi Atna Sari Siregar, M.S.I**  
NIP. 199110252019032014

**PEMBIMBING II**

  
**Akhyar, M.H**  
NIP. 199005202019031012

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Pembimbing skripsi atas nama Ermaya Sari Hasibuan NIM : 18-02-0036 dengan judul skripsi **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Snack Video* Untuk Mendapatkan Penghasilan (Studi Kasus Mahasiswa STAIN Mandailing Natal)”**.

Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diujikan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2022

**Pembimbing I**



**Resi Atna Sari Siregar M.S.I**  
NIP. 199110252019032014

**Pembimbing II**



**Akhyar M.H**  
NIP. 19900520201903101

**LEMBARAN PENGESAHAN MUNAQASAH**

Skripsi yang berjudul: **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi Snack Video Untuk Mendapatkan Penghasilan Pada Mahasiswa Stain Mandailing Natal”** a.n Ermaya Sari Hasibuan. NIM: 18-02-0036 Telah di munaqasahkan dalam sidang munaqasah program studi hukum ekonomi syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA) pada tanggal 11 Agustus 2022. Skripsi ini telah diterima sebagai syarat untuk mencapai gelar sajana hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah.

Panyabungan, Agustus 2022

Panitia munaqasah skripsi

Program Studi Hukum Ekonomi  
Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam  
Negeri Mandailing Natal ( STAIN  
MADINA)

Ketua

Amrar Mahfuzh Faza, M.A  
NIP.198512012019031003

Sekretaris

Akhyar, M.H  
NIP. 199005202019031012

Anggota Penguji

Amrar Mahfuzh Faza, M.A  
NIP.198512012019031003

Akhyar, M.H  
NIP. 199005202019031012

Asru Hamid, M.H.I  
NIP. 198709072019031013

Resi Atna Sari Siregar, M.S.I  
NIP. 199110252019032014

Yang Mengetahui

Ketua STAIN MADINA



Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag  
NIP. 197203132003121002

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ermaya Sari Hasibuan  
NIM : 18-02-0036  
Tempat / Tgl Lahir : Bangkelang, 13 November 1999  
Alamat : Bangkelang  
No. Telp / Hp : 081370629229

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Snack Video* Untuk Mendapatkan Penghasilan Pada Mahasiswa STAIN Mandailing Natal”**, adalah benar hasil karya sendiri dan saya bertanggung jawab penuh atas semua data yang termuat di dalamnya.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Agustus 2022

Hormat Saya



**ERMAYA SARI HASIBUAN**  
**NIM : 18-02-0036**

---

**MOTTO**

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Artinya : *Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman. (al-imran 139)*

---

## ABSTRAK

Nama : Ermaya Sari Hasibuan, Nim : 18-02-0036. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Snack Video* Untuk Mendapatkan Penghasilan (Studi Kasus Mahasiswa STAIN Mandailing Natal).”

*Snack Video* merupakan salah satu aplikasi penghasil uang tunai yang bisa diunduh dengan gratis di Android di Google Play Store. Pada aplikasi *Snack Video*, *reward* yang diberikan kepada pengguna saat menyelesaikan misi menonton video tidak diketahui berapa jumlahnya karena pada setiap selesai menonton video koin yang didapat berbeda-beda yaitu kisaran 40-150 koin per video yang selesai ditonton.

Jenis penelitian yang dipakai ialah penelitian lapangan (*FieldResearch*). Sumber data primer dalam penelitian ini mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal dengan jumlah pengguna kurang lebih 100 orang. Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari buku, artikel, buku harian, situs perguruan tinggi, dan sebagainya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket/kuesioner, dokumentasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini adalah mekanisme penghitungan pendapatan dari aplikasi *Snack Video* adalah yang pertama dengan cara menyelesaikan misi terlebih dahulu, seperti menonton video, login pada aplikasi setiap hari, dan mengundang teman. Setelah menyelesaikan misi pengguna akan mendapatkan koin dari setiap misi yang dijalankan. Perlu diketahui bahwa penghasilan yang diperoleh pengguna *Snack Video* berbeda-beda. Semakin banyak misi yang dijalankan maka akan semakin banyak koin yang didapatkan, koin-koin yang telah dikumpulkan akan diubah atau dikonversikan menjadi rupiah pada saldo *Snack Video*. Jika saldo telah mencukupi maka kita bisa menarik penghasilan dari dompet digital seperti, OVO, DANA, GoPay, dan ShoopePay. Patokan pendapatan diaplikasi *Snack Video* adah 1 koin sama dengan 0,02 rupiah, atau setara dengan 50 koin sama dengan 1 rupiah.

Tinjauan hukum Islam tentang pendapatan uang dari aplikasi *Snack Video* yang dilakukan oleh Mahasiswa STAIN Mandailing Natal diperbolehkan selama tidak terdapat unsur haram dalam setiap video yang ditonton. Ketika dalam menjalankan aktivitas menonton video terdapat banyak tayangan yang melanggar hukum Islam dibandingkan yang tidak, maka uang atau pendapatan yang dihasilkan dapat menjadi haram karena telah tercamour dengan aktivitas yang dapat merusak maqasid syariah. Dan selain itu ada beberapa Mahasiswa yang memperoleh penghasilan dari aplikasi *Snack Video* tetapi tidak paham cara penghitungan pendapatan dari aplikasi tersebut, sesuai dengan kaidah muamalah upah seharusnya diketahui oleh masing-masing para pihak yang berakad.

**Kata Kunci** : Hukum Islam, *Snack Video*, Penghasilan



---

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi Snack Video Untuk Mendapatkan Penghasilan (Studi Kasus Mahasiswa Stain Mandailing Natal)”.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi Snack Video Untuk Mendapatkan Penghasilan yang dilakukan oleh Mahasiswa Stain Mandailing Natal.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Orang tua maupun keluarga yang telah memberikan doa, dorongan dan semangat selama penyusunan proposal ini.
2. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Ketua STAIN Madina.
3. Asrul Hamid, M.H.I selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah.
4. Resi Atna Sari Siregar, M.S.I selaku pembimbing I yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini
5. Akhyar, M.H selaku pembimbing II yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.

- 
6. Bapak Jannus Tambunan, M.H.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama penyusunan proposal ini.
  7. Seluruh Dosen Hukum Ekonomi Syariah.
  8. Teman-temanku selaku satu bimbingan penelitian proposal yang telah berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan proposal ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa proposal ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan pada penyusunan proposal ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga proposal penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

*Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Panyabungan, November2021

Penulis

---

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Batasan Penelitian.....	12
F. Penelitian Terdahulu .....	12
G. Sistematika Penulisan .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengertian <i>Ju'alah</i> .....	17
B. Dasar Hukum <i>Ju'alah</i> .....	20
C. Rukun dan Syarat <i>Ju'alah</i> .....	23
D. <i>Akad Ju'alah</i> Dalam Kajian Mazhab.....	28
E. <i>Ju'alah</i> Dalam Fatwa DSN-MUI.....	31
F. Perselisihan <i>Aqidain</i> .....	34
G. Berakhirnya <i>Akad Ju'alah</i> .....	35
H. Perbedaan Antara <i>ju'alah</i> , <i>ijarah</i> , dan hibah.....	36
I. Hilmah <i>ju'alah</i> .....	39
J. <i>Gharar</i> .....	40

---

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	45
B. Sumber Data .....	46
C. Teknik Pengumpulan Data .....	47
D. Teknik Pengolahan Data .....	48

**BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	50
B. Mekanisme Penghitungan Pendapatan Dari Aplikasi <i>Snack Video</i> .....	54
C. Tinjauan Hukum Islam Tentang Pendapatan Uang Dari Aplikasi <i>Snack Video</i> .....	63

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	75

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada peningkatan inovasi data, terdapat kemajuan dalam aplikasi serbaguna. Seperti yang mungkin kita sadari hari ini, kebutuhan manusia jarang dibatasi, karena kebutuhan korespondensi adalah salah satunya. Selanjutnya, telepon seluler yang dikenal sebagai telepon genggam (khusus) gadget berkembang begitu pesat dengan aplikasi terbaru juga paling membantu dalam kebutuhan manusia. Banyak ponsel yang populer kini memakai sistem operasi Android. Pada gilirannya, klien Android di Indonesia berkembang dengan pesat, ini dibuktikan yakni kemajuan sistem kerja Android ialah hasil oleh aplikasi Google.<sup>1</sup>

Kini, individu memanfaatkan ponsel berdasar sistem kerja Android juga web di semua hal. Di lihat pada masa pandemi virus corona seperti saat ini, adanya aktivitas yang dibatasi, terutama yakni bekerja karena adanya Pemutusan Hubungan Kerja (PKH) oleh organisasi untuk mengefektifkan kerja modern, dan juga berdampak pada dunia pendidikan yang mana harus dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu, banyak orang menggunakan ponsel dan web untuk mengamati bayaran ekstra untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka selama pandemi corona virus ini.

Orang-orang juga menjadi lebih inovatif dengan mengembangkan program berbasis web yang bisa dipakai guna memperoleh gaji tambahan selain gaji pokok. Yakni membuat program ataupun aplikasi yang dapat mendatangkan uang.

---

<sup>1</sup> Android mengepakan sayapnya di Indonesia  
<http://techno.okezone.com/read/2013/08/02/325/846744/android-kian-mengepakan-sayapnya-diindonesia>, diakses 02 September 2022 pukul 19.00.

Ada banyak aplikasi di Android yang bisa menghasilkan uang. Aplikasi ini bisa diunduh dengan gratis di Google Play Store di Android. Dengan mengikuti cara-cara dalam aplikasi tersebut, orang akan memperoleh fokus ataupun *reward* yang dapat ditukarkan dengan rupiah.

*Snack Video* merupakan salah satu aplikasi penghasil uang tunai yang bisa diunduh dengan gratis di Android di Google Play Store. Beberapa klien memperkenalkan aplikasi ini dengan niat penuh guna mendapatkan bayaran ekstra. Apalagi saat masa pandemi virus corona seperti sekarang, rating aplikasi ini meningkat dikarenakan banyak orang yang mengunduh serta memakainya. Pengguna aplikasi *Snack Video* memperoleh koin yang di tukar ke rupiah yakni mengirim saldo ke dompet digital misal Dana, Gopay, dan ShopeePay.<sup>2</sup>

Cara kerja aplikasi *Snack Video* ini secara eksklusif dengan menyelesaikan misi yang diberikan di dalamnya, seperti masuk satu kali per hari, menonton rekaman, menonton promosi, mentransfer rekaman, dan menyambut orang lain dalam mengunduh aplikasi *Snack Video*, kita akan memperoleh hadiah sebagai fokus dan selanjutnya akan diubah ke rupiah.

*Framework* pada aplikasi *Snack Video* seperti *framework* pada *multi level marketing*, ialah membentuk suatu organisasi yakni mempersilahkan orang lain mendownload aplikasi *Snack Video*. Selanjutnya pada saat itu, individu yang diterima akan berubah menjadi *downline* dengan asumsi sudah mengunduh aplikasi *Snack Video* serta memasukkan kode referensi dari orang yang mengundang (*upline*). Untuk situasi ini, bila *downline* telah mempunyai akun

---

<sup>2</sup> Rendy Adrikni Sadikin, “*Pengertian Snack Video* ”, artikel diakses pada 03 November 2021 dari <https://www.suara.com/tekno/2021/05/25/132032/snack-video-apk-aplikasi-berbagi-video-dan-penghasil-uang>

*Snack Video* maka otomatis *upline* akan mendapatkan bonus karena telah berhasil mengundang pengguna baru untuk mengunduh aplikasi *Snack Video*.

Dan apabila *downline* telah menjalankan aplikasi misal dengan menonton video, dengan itu *upline* pun memperoleh poin berdasar pendapatan *downline*. *Upline* akan menerima uang sebesar 9.450 rupiah untuk setiap akun *downline* yang memasukkan kode referral dari akun *snack video*. Jika *downline* telah menonton video setidaknya 15 menit dalam 3 hari, maka *upline* akan menerima sebesar 3.000 rupiah per akun. Jika *downline* rutin menonton video di aplikasi *snack video*, maka *upline* bisa mendapatkan uang sebesar 40.000 rupiah untuk setiap akun yang telah diundang.<sup>3</sup> Dari sumber yang didapatkan penulis tidak ada yang tahu pasti berapa banyak koin yang didapatkan pengguna *snack video* setiap harinya, karena untuk setiap hari koin yang didapatkan tidak tetap jumlahnya.

Berdasarkan keterangan resmi *snack video* dalam aplikasinya, setiap koin yang berhasil dikumpulkan oleh para pengguna akan bernilai sama dengan Rp.0,02 atau setara 1/50 kali. Misalnya, pengguna yang baru pertama *login* telah mempunyai 500 koin dari program *Daily Check-in*. Jika ingin menghitung konversinya, mereka hanya perlu mengalikan angka tersebut dengan 1/50 di mana pada akhirnya akan menghasilkan nominal senilai Rp 10.

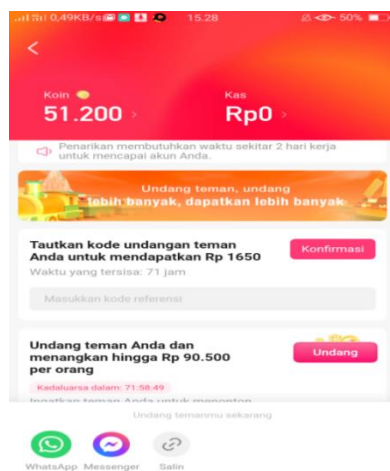
---

<sup>3</sup>Laruan, “cara menghasilkan uang dari aplikasi *snack video*”, artikel diakses pada 04 november 2021 dari <https://www.kreditpintar.com/education/cara-menghasilkan-uang-dari-snack-video>



Gambar 1.1 daftar akun *Snack Video*

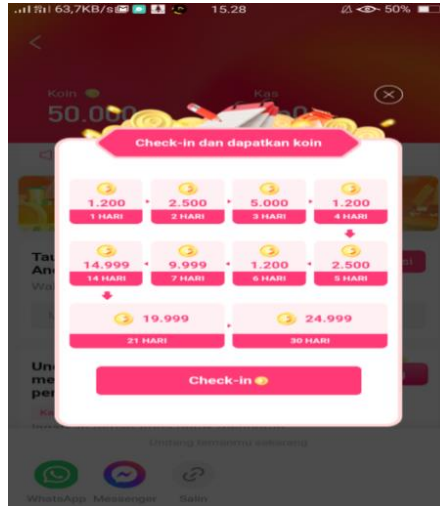
Dari gambar terlihat untuk membuat akun aplikasi *Snack Video*, pertama-tama aplikasi *Snack Video* meminta calon pengguna untuk *login* melalui akun *facebook*, *googel*, nomor telepon, atau akun *line* milik calon pengguna akun *Snack Video*.



Gambar 1.2 hadiah yang akan didapat setelah berhasil mengundang teman

Dari gambar, apabila *Upline* berhasil mengundang teman dengan menggunakan kode undangan miliknya, maka ia dapat memperoleh koin sebesar Rp. 1.650. Dan dia juga mendapat kesempatan untuk mendapatkan koin sebesar Rp.90.000 dari setiap orang yang dia undang.





Gambar 1.3 hadiah cek-in

Dari gambar, bahwa setiap cek-in perharinya pengguna akun *Snack Video* akan mendapatkan hadiah berupa koin yang jumlahnya berbeda-beda setiap harinya.



Gambar 1.4 hadiah khusus pengguna baru

Setiap pengguna baru akan mendapatkan hadiah berupa koin setelah berhasil mendaftar dan memiliki akun di aplikasi *Snack Video*.

Adapun ketentuan-ketentuan yang terdapat didalam aplikasi *Snack video* adalah diantaranya adalah sebagai berikut :

## 1. Konfirmasi dan Persetujuan

### a. Hubungan pengguna dengan Aplikasi

Pengguna harus membaca dengan cermat ketentuan layanan *Snack Video* yang merupakan seluruh perjanjian antara pengguna dengan aplikasi.

### b. Menyetujui Ketentuan

Dengan mengakses atau menggunakan layanan aplikasi, pengguna mengonfirmasi bahwa dia telah membuat kontrak yang mengikat dengan perusahaan, menyetujui ketentuan ini berarti sepakat untuk mematuhi. Dan jika pengguna mengklik tombol “Saya Setuju” atau benar-benar menggunakan layanan, pengguna dengan ini dianggap menyatakan dan menjamin bahwa pengguna adalah individu yang secara sah dapat terikat oleh ketentuan yang dibuat aplikasi, kebijakan privasi dan peraturan serta kebijakan lain yang tersedia di aplikasi. Selanjutnya pengguna dianggap sepakat dengan aplikasi dan menerima semua ketentuan.<sup>4</sup>

Secara Islam semua latihan muamalah telah dikontrol di dalamnya, sistem yang digunakan dalam aplikasi *Snack Video* dikenal dengan akad *ju'alah*. Secara etimologis, *ju'alah* adalah pemberian upah ke orang yang sudah mengurus usaha untuknya, misal orang yang mengembalikan hewan yang hilang (*dhalalah*), mengembalikan budak yang melarikan diri, membuat sekat-sekat, menjahitkan pakaian, serta segala pekerjaan yang memperoleh imbalan. Sedangkan menurut Majelis Hukum Ekonomi Syariah, *ju'alah* adalah suatu pemberian yang pasti dari

---

<sup>4</sup> Ketentuan Layanan, *Ketentuan umum*, Aplikasi *Snack Video*.

pihak utama kepada pihak kedua atas pelaksanaan usaha/administrasi yang dilaksanakan pihak secara terus menerus guna mendukung pihak utama.<sup>5</sup>

Dengan demikian, akad *ju'alah* ialah akad yang merupakan jawaban pilihan bagi pemerintah yang secara sah yang tidak dapat dilakukan melalui akad *ijarah*. Karena dalam *ju'alah* terdapat kelonggaran terhadap syarat-syarat yang tidak terdapat dalam akad *ijarah*, misalnya keabsahan *ju'alah* mengenai pekerjaan atau pekerja (*maj'ul lah*) yang tidak jelas (*majhul*).

Ada banyak dalil yang menunjukkan tentang *ju'alah*, mengingat Al-Qur'an juga Hadits. Salah satu ayat yang menunjukkan *ju'alah* ialah surah Yusuf : 72, yang berbunyi :

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

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

Dalam *ju'alah* atau bonus, Islam memberikan ketentuan dasar bahwa kedua belah pihak harus membuat kesepakatan yang dituangkan dalam sebuah perjanjian mengenai jenis pekerjaan, jumlah komisi yang jelas, imbalan tidak boleh diraih kecuali setelah selesainya amal/pekerjaan, keadaan *al-jialah* itu hendaknya ditentukan, uang atau barang sebelum seseorang mengerjakan pekerjaan.<sup>6</sup> Namun dalam aplikasi *Snack Video* peneliti menemukan kemungkinan adanya unsur *gharar* karena adanya ketidakjelasan komisi dan imbalan yang didapat dari aplikasi *Snack Video* dan di dalam perjanjian atau ketentuannya juga tidak disebutkan.

<sup>5</sup>Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah, Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gema Insani, 2012), h. 314.

<sup>6</sup>Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 207.

Sementara itu, seperti yang ditunjukkan oleh pengaturan DSN MUI tentang penghargaan dalam Transaksi Langsung Berjenjang Syariah, itu adalah penghargaan yang diberikan oleh organisasi kepada rekan-rekan untuk kesepakatan, ukuran dan keadaan yang ditentukan tergantung pada pelaksanaan pekerjaan yang sebenarnya, yang secara langsung diidentifikasi dengan volume atau nilai tawaran tenaga kerja dan produk. Fatwa tersebut menjelaskan lima tempat metode untuk memberikan kekuatan pendorong sebagai imbalan sesuai dengan aspek keuangan Islam, khususnya:

1. Komisi (menghitung imbalan) yang diberi dari organisasi ke individu baik dalam ukuran ataupun struktur perlu didasarkan dengan pelaksanaan pekerjaan yang tulus yang secara langsung diidentifikasi dengan volume atau nilai dari tawaran tenaga kerja dan produk.
2. Imbalan yang diberi dari organisasi ke individu perlu jelas jumlahnya saat pertukaran (kontrak) dibuat berdasar fokus bisnis barang dagangan ataupun barang administrasi yang ditetapkan organisasi.
3. Tidak boleh ada komisi ataupun penghargaan yang diperoleh dengan konsisten tanpa instruksi dan penjualan tambahan tenaga kerja dan produk.
4. Pemberian komisi atau penghargaan ekstra oleh organisasi tidak menyebabkan *ighra'*.
5. Tidak ada penyalahgunaan dan permainan curang dalam peredaran hadiah antara bagian satu dan bagian berikutnya.<sup>7</sup>

Orang dengan cara yang berbeda secara konsisten membutuhkan hal-hal yang sederhana, fungsional, dan lebih jauh lagi gratis. Ternyata, di Indonesia

---

<sup>7</sup> Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009, Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

sendiri yang mayoritas penduduknya beragama Islam, banyak yang mengunduh aplikasi *Snack Video*, karena interaksi yang dianggap sederhana, cenderung dilakukan di mana saja asalkan ada bisa dijangkau internet, serta terakhir gratis atau gratis saat mengunduh aplikasi *Snack Video* itu.

Di Sekolah Tinggi Agama Islam Negri Mandailing Natal banyak mahasiswa telah mengunduh aplikasi *Snack Video* ini. Mereka menggunakan aplikasi ini dengan alasan untuk mendapatkan bayaran mengingat perkuliahan yang akhir ini dilaksanakan secara online dan mereka tidak mendapatkan uang saku, atau ada juga kekurangan uang saku yang diberikan karena pandemi Corona virus. Selanjutnya mereka memutuskan untuk mengisi waktu ekstra mereka dengan menyelesaikan misi di aplikasi *Snack video* untuk mendatangkan uang tunai. Selain mahasiswa, pelajar dan juga masyarakat banyak yang memanfaatkan aplikasi *Snack Video* guna menambahkan penghasilan serta mengisi waktu luang mereka di rumah.

Kerangka pemberian *reward* dalam aplikasi *Snack Video* sebenarnya memiliki pendapatan otomatis yang diperoleh klien jika klien mempunyai beberapa *downline* serta tanpa membuka aplikasi dan melaksanakan misi yang diberikan di aplikasi *Snack Video*, klien ataupun *upline* masih memperoleh fokus di sebagian gaji yang didapat *downline*-nya.

Berdasar landasan di atas, maka terdapat hal yang menarik guna dikaji, khususnya perjanjian dan sistem yang diterapkan dalam aplikasi *Snack Video*, apakah sesuai syariat Islam atau tidak, karena peneliti dalam hal ini fokus melakukan penelitian kepada mahasiswa STAIN Mandailing Natal yang sudah pasti beragama Islam, dan kemudahan pendapatan yang diperoleh klien dari

aplikasi Snack Video. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut, dengan judul penelitian **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI *SNACK VIDEO* UNTUK MENDAPATKAN PENGHASILAN PADA MAHASISWA STAIN MANDAILING NATAL”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dipaparkan tersebut, dapat diambil rumusan masalah ialah:

1. Bagaimana mekanisme penghitungan pendapatan dari aplikasi *Snack Video*?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam tentang pendapatan uang dari aplikasi *Snack Video* pada Mahasiswa STAIN Mandailing Natal?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasar kepada rumusan masalah diatas, penelitian ini mempunyai tujuan guna:

1. Untuk mengetahui mekanisme penghitungan pendapatan dari aplikasi *Snack Video*.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam mengenai pendapatan uang dari aplikasi *Snack Video* pada Mahasiswa STAIN Mandailing Natal .

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberi saran juga sumbangan wawasan mengenai aplikasi penghasil uang yakni aplikasi *Snack Video*.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan studi ini diharapkan bisa memberi sumbangan wawasan untuk pihak yang terkait yakni:

- a. Untuk klien aplikasi yang menggiurkan di Android, terkhusus aplikasi Snack Video, yang membaca proposal ini diharapkan akan menjadi panduan saat menjalankan sistem aplikasi *Snack Video*.
- b. Untuk ilmuwan tambahan untuk memimpin penelitian, ini sangat berharga sebagai sumber arah hipotetis atau referensi tambahan dan dapat digunakan sebagai bahan tambahan untuk pemeriksaan tambahan.
- c. Untuk seluruh populasi untuk merealisasikan instrumen yang digunakan dalam aplikasi Snack Video.
- d. Untuk peneliti, dalam menyelesaikan sebagian dari prasyarat guna mendapatkan gelar sarjana program Starata satu (S1) di jurusan Hukum Ekonomi Syariah STAIN Mandailing Natal.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang berkenaan dengan analisis tehnikal yakni memakai indikator sudah dilaksanakan beberapa peneliti sebelumnya, ialah:

*Pertama*, Fiqrul Arif SRG, *Pandangan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Koin Higgs Domino*. Permasalahan dalam penelitian ini tentang bagaimana praktik jual beli chip koin higgs domino dan pandangan hukum Islam terhadap jual beli chip koin higgs domino. Hasil dari penelitian ini adalah praktik jual beli *chip koin Higgs Domino* dilakukan secara langsung atau pun dengan bertemunya si penjual dan si pembeli. Dan *chip* yang dijual harganya tergantung kesepakatan antara sipenjual dan sipembeli. Atau pun dengan harga ketetapan yaitu berkisar sekitar Rp65,000 Rp70,000. Setelah kesepakatan ini tercapai maka sipenjual akan mengirim *chip atau pun koin* ke akun si pembeli melalui si pembeli. Dan si

pembeli akan memberikan uang yang sesuai dengan kesepakatan mereka. Menurut pandangan Hukum Islam yang ada di Indonesia transaksi jual beli apapun bentuknya selagi tidak ada unsur haram itu diperbolehkan apabila sudah sesuai dengan syariat Islam. Namun di dalam jual beli *chip* koin di dalam permainan *Higgs Domino* ini mengandung unsur haram maka jual beli yang dilakukan dalam permainan ini menurut para ulama yang ada di Indonesia ini haram atau tidak diperbolehkan. Namun transaksi jual belinya kalau dilihat secara rukun dan syarat jual beli itu sah. Namun dilihat dari objek yang diperjual belikan ini adalah hasil dari perjudian maka banyak ulama mengeluarkan fatwa untuk mengharamkan jual beli *chip* koin *Higgs domino* ini.<sup>8</sup>

*Kedua*, Ananda Putra Ia Siregar, Analisis Dampak Go-Jek Terhadap Pendapatan Tukang Becak di Kota Padangsidempuan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak Go-Jek terhadap pendapatan tukang becak di kota Padangsidempuan. Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti, maka kesimpulan yang dapat diperoleh adalah, berdasarkan penelitian yang dilakukan, kehadiran ojek online memberikan dampak negatif terhadap tingkat pendapatan para tukang becak yaitu mengalami penurunan pendapatan tukang becak, yang dulunya mencukupi sekarang berkurang setiap hari setelah adanya ojek online. Rata-rata pendapatan yang diterima oleh tukang becak dari setiap pelanggan setiap harinya sebelum adanya ojek online adalah sebesar Rp.200.000,00 dan sesudah adanya ojek online adalah sebesar Rp.80.000,00. Berdasarkan penelitian yang dilakukan kehadiran ojek online memberikan dampak negatif terhadap jumlah pelanggan tukang becak, karena

---

<sup>8</sup> Fiqrul Arif SRG, "Pandangan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Koin Higgs Domino", Skripsi (Panyabungan : STAIN Mandailing Natal, 2021), h 70.



sebagian besar masyarakat lebih memilih menggunakan ojek online yang lebih mudah, murah dan cepat, dan juga menambah lapangan kerja. Rata-rata pelanggan tukang becak sebelum adanya ojek online berkisar 5 sampai 6 orang dan sesudah adanya ojek online berkisar 1 sampai 2 orang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terjadi persaingan antara ojek online dan tukang becak yang menimbulkan adanya konflik, terutama dalam permasalahan tarif penumpang.<sup>9</sup>

*Ketiga*, Rizandi Syaputra, *Bisnis Aplikasi BuzzBreak di Tengah Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Islam*. permasalahan pada tinjauan ini tentang kebijakan strategis aplikasi *BuzzBreak* di tengah pandemi Corona virus di Kota Bengkulu juga sudut pandang syariat Islam tentang pendekatan strategis aplikasi *BuzzBreak* di Kota Bengkulu. Hasil dari *review* ini ialah pelaksanaan praktik bisnis aplikasi *BuzzBreak* di Kota Bengkulu, terdapat langkah untuk memanfaatkan aplikasi itu. Untuk memulainya, mendownload terlebih dahulu aplikasi *BuzzBreak* di Google Play Store, setelah itu aplikasi ini bisa dimanfaatkan dengan pengaturan yang terdapat pada aplikasi, baik pada aturan penggunaan aplikasi, cara mendapatkan fokus dari aplikasi maupun cara merubah atas fokus tersebut ke dalam rupiah. Dilihat dari sudut pandang hukum Islam tentang akad *ujrah* pada aplikasi *BuzzBreak* di Kota Bengkulu, sistem penggunaan aplikasi *BuzzBreak* diperbolehkan oleh hukum Islam dengan alasan ada tugas yang diselesaikan oleh klien aplikasi. Sementara itu, tentang cara tarik tunai di aplikasi *BuzzBreak* yang sesuai dengan syariat Islam, tidak ada batasan dengan alasan setelah klien menjalankan aplikasi, ia bisa langsung menarik uang dalam rupiah.

---

<sup>9</sup>Ananda Putra Ia Siregar, “*Analisis Dampak Go-Jek Terhadap Pendapatan Tukang Becak di Kota Padangsidempuan*”, Skripsi ( Padangsidempuan : IAIN Padangsidempuan, 2021), h 60.

Motivasi di balik penggunaan aplikasi ini adalah untuk mendapatkan keuntungan bersama bagi kedua pemain, sehingga dalam syariat Islam diperbolehkan.<sup>10</sup>

## G. Sistematika Penulisan

Untuk membuat skripsi ini lebih efisien dan efektif, peniti akan membagi komposisinya menjadi lima bab, sebagai berikut:

BAB I : Bab ini berisikan pendahuluan, di dalamnya terdapat latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II: Bab ini berisi landasan teori yang diidentifikasi dengan penelitian, yaitu teori tentang pengertian *ju'alah*, dasar hukum *ju'alah*, rukun dan syarat *ju'alah*, *ju'alah* dalam fatwa DSN-MUI, dan *gharar*.

BAB III: Bab ketiga ini berisi tentang metode penelitian, yaitu yang memuat jenis dan sifat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV: Bab ini memuat tentang gambaran secara umum penelitian yang akan dipaparkan dengan menjelaskan hasil penelitian, analisis penelitian, dan akan memuat beberapa jawaban atas pertanyaan yang peneliti sampaikan dalam rumusan masalah, yaitu bagaimana mekanisme penghitungan pendapatan dari aplikasi *Snack Video* dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penggunaan aplikasi *Snack Video* untuk mendapatkan penghasilan

Bagian V: Bagian ini akan menjelaskan kesimpulan dari penelitian secara keseluruhan sebagai tujuan dan gagasan yang disusun oleh ilmuwan tentang hasil penelitian yang telah selesai dan saran untuk peneliti selanjutnya.

---

<sup>10</sup>Rizandi Syahputra, “*Bisnis Aplikasi BuzzBreak di Tengah Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Islam*”, Skripsi (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), h. 67-68.