

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Terbentuknya suatu peradaban merupakan bukti kehidupan manusia mengalami perkembangan setiap waktunya. Salah satu perkembangan peradaban manusia bisa dilihat dari cara menyampaikan informasi antara masing-masing individu manusia. Sebagai makhluk yang saling memerlukan satu sama lain, manusia terus berupaya menciptakan alat dan sistem untuk memudahkan dalam berkomunikasi. Inovasi terus dilakukan sampai pada akhirnya manusia menemukan istilah “teknologi informasi”. Teknologi informasi merupakan salah satu penemuan terpenting yang keberadaannya memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kinerja dan produktivitas lantaran mampu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat, tepat, dan akurat.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi informasi membentuk aktivitas berbasis teknologi seperti *e-commerce*, *e-education*, *e-government*, *e-medicine*, dan kegiatan lainnya yang berbasis teknologi. Teknologi tidak hanya digunakan untuk menjalankan manajemen operasional suatu institusi saja, melainkan dapat dimanfaatkan dalam mencari penghasilan. Perkembangan teknologi yang begitu pesat berdampak pada profesi yang saat ini semakin beragam. Beberapa contoh profesi baru yang bermunculan di era digital antara lain *content creator*, *programmer*, *graphic designer*, *social media specialist*, *web designer*, *SEO specialist*, dan masih banyak lagi.<sup>2</sup>

Menghasilkan uang dengan cara memanfaatkan teknologi tidak hanya berprofesi seperti yang telah disebutkan di atas, melainkan bisa mendapatkan uang dengan cara memainkan aplikasi *online*. Saat ini banyak bermunculan aplikasi *online* yang dapat menghasilkan uang dengan cara menyelesaikan

---

<sup>1</sup> Hery Nuryanto, *Sejarah Perkembangan Teknologi Dan Komunikasi*, Cet. 1 (Jakarta: Balai Pustaka, 2012).

<sup>2</sup> Aisyah Ros malia, “Intip 9 Pekerjaan Baru Di Era Digital”, <https://argiaacademy.com/intip-9-pekerjaan-baru-di-era-digital/> (diakses pada 24 Oktober 2023)

tugas pada aplikasi tersebut. Misi atau tugas pada aplikasi-aplikasi ini berupa membaca artikel, menonton video, mengisi survei, atau memainkan *game*. Apabila berhasil menyelesaikan tugas tersebut, pengguna akan mendapatkan uang sesuai ketentuan masing-masing aplikasi. Tugas yang harus diselesaikan pada aplikasi seperti ini merupakan aktivitas yang ringan dan memang tidak dijadikan sebagai pekerjaan utama. Hanya perlu smartphone dan tersambung ke internet, sekadar membaca, menonton, dan bermain *game*, seseorang bisa menambah penghasilan sambil mengisi waktu luang.

Salah satu aplikasi yang bisa menghasilkan uang yaitu Tap Coin. Tap Coin merupakan aplikasi penghasil uang dengan cara menyelesaikan misi atau tugas yang cukup beragam. Aplikasi Tap Coin termasuk ke dalam aplikasi baru karena baru saja dirilis pada 29 April 2022. Tap Coin berasal dari negara Vietnam yang dikembangkan oleh Tap2Coin.<sup>3</sup> Terhitung sejak awal perilisannya, kini jumlah pengunduh aplikasi Tap Coin di *Play Store* sudah lebih dari 10 juta pengunduh dengan rating rata-rata 3,9.

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk mendapatkan koin pada aplikasi Tap Coin di antaranya bermain *game*, *check-in* setiap hari, menyelesaikan tugas harian, menonton video iklan, spin roda keberuntungan, mengundang teman, dan memasukkan kode redeem atau kode unik. Apabila koin sudah terkumpul, selanjutnya koin tersebut dapat ditukarkan menjadi saldo *e-money*. *E-wallet* yang dapat digunakan dalam menukarkan koin pada aplikasi Tap Coin di antaranya DANA, OVO, GoPay, dan Mobile Top UP. Koin tidak dapat ditukarkan sesuka hati karena Tap Coin memiliki syarat penarikan yaitu koin yang ditukarkan dengan saldo *e-money* harus berjumlah sebagai berikut:

---

<sup>3</sup> Trendjabarinfo.com, “Tap Coin apk Penghasil Uang Apakah Membayar? Simak Penjelasan”. <https://www.trendjabarinfo.com/2022/05/tap-coin-penghasil-uang-apakah-membayar.html> (diakses pada 17 Oktober 2023)

**Tabel 1. 1 Jumlah Penukaran Koin Menjadi saldo E-Money**

Jumlah Koin	Saldo
300.000	Rp. 100.000
600.000	Rp. 200.000
1.500.000	Rp. 500.000

Adanya janji dari *developer* Tap2Coin memberikan saldo *e-money* merupakan aktivitas memberi imbalan kepada pengguna aplikasi Tap Coin atas tugas yang telah dikerjakan. Praktik pemberian imbalan atau upah dalam fikih muamalah disebut dengan *ju'alah*. *Ju'alah* menurut bahasa adalah janji seseorang untuk memberikan imbalan jika pihak lain berhasil mencapai *natijah* (prestasi/pencapaian) tertentu. Apabila *maj'ul lah* (yang mengerjakan tugas) tidak mencapai target dengan sempurna, maka *ja'il* (yang memberi *reward*) tidak berhak memberi imbalan kepada *maj'ul lah*. Jadi pemberian imbalan dapat dilakukan apabila adanya imbalan (*al-jul*) dan tercapainya prestasi/pencapaian (*al-natijah*) tertentu.<sup>4</sup>

Secara eksplisit sifat *ju'alah* adalah janji (*al-wa'd*) untuk memberikan *awards*, hal ini menunjukkan bahwa *ju'alah* merupakan janji, bukan akad atau perjanjian. Apabila dilihat secara substansi, *ju'alah* merupakan perjanjian (akad maupun perikatan), sebab di dalamnya terdapat hak dan kewajiban masing-masing pihak. Adapun secara implisit, *ju'alah* bukan domain akad, tetapi termasuk domain janji (*al-wa'd*). Karena itu pengertian *ju'alah* dalam Fatwa DSN-MUI Nomor 62 Tahun 2007 tentang Akad *Ju'alah* adalah sebagai janji atau komitmen (*iltizam*) untuk memberikan imbalan (*rewards/wadh//ju*) tertentu atas pencapaian hasil (*natijah*) yang ditentukan dari suatu pekerjaan.<sup>5</sup>

Akad *ju'alah* memiliki empat istilah yang berkaitan, yakni *awards* (*al-ja'izah*), bonus (*al-mukafa'ah*), komisi (*al-ju'l*), dan upah tertentu (*al-ujrah al-mu'ayyan*). Dari keempat kata tersebut istilah imbalan yang tepat

<sup>4</sup> Jaih Mubarak and Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Ijarah Dan Ju'alah*, Cet. 1 (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 272.

<sup>5</sup> Jaih Mubarak dan Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Ijarah dan Ju'alah*, hlm. 273.

digunakan dalam akad *ju'alah* yaitu komisi (*al-ju'l*).<sup>6</sup> salah satu dalil yang menjadi bolehnya akad *ju'alah* yaitu firman Allah Swt. surat Yusuf [12] ayat 72 :<sup>7</sup>

قَالُوا نَفَقْدُ صُوعَ الْمَلِكِ وَلَمَن جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ ﴿٧٢﴾

Artinya: “Mereka menjawab, ‘kami kehilangan piala (tempat minum) raja, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh (bahan makanan seberat) beban unta, dan aku jamin itu.’”

Sebelum memperoleh imbalan dari aplikasi Tap Coin, langkah yang harus dilakukan yaitu mengumpulkan koin terlebih dahulu. Adapun cara untuk mendapatkan koin salah satunya menyelesaikan tugas dengan bermain *game*. *Game* yang harus dimainkan pada aplikasi Tap Coin sangat banyak dan beragam. *Game* pada aplikasi Tap Coin diklasifikasikan menjadi dua jenis, pertama *game* utama atau sebagai tugas utama dan kedua mini *game*. Perbedaannya adalah bermain *game* utama akan mendapatkan koin yang lebih banyak dibandingkan mini *game* yang hanya mendapatkan beberapa koin saja. Di samping itu, pada *game* utama selalu ada *game* yang bertuliskan “HOT”, artinya apabila berhasil menyelesaikan tantangan dari tiap-tiap *game* tersebut akan mendapatkan banyak koin.

Mini *game* terdiri dari *game casual* yang memiliki ciri tidak ada tekanan dalam memainkannya dan visualisasi yang sederhana. Mini *game* yang tersedia pada aplikasi Tap Coin di antaranya Cooking Tile, Jelly Crush, Jelly Boom, Bubble Legend, Shopping Mall Tycoon, Makeup Master, Dream Chefs. dan masih banyak lagi. Daftar *game* pada *game* utama selalu berubah-ubah setiap waktunya, tetapi *game* yang sering muncul di antaranya Lucky Fishing, Lucky Slot, Lords Mobile: Kingdom Wars, Luxy Domino Gaple QiuQiu Poker, dan 888 Casino-Fortune God. Kebanyakan *game* yang

<sup>6</sup> Jaih Mubarak dan Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Ijarah dan Ju'alah*, hlm. 273.

<sup>7</sup> QS. Yusuf [12] ayat 72. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Qur'an, 2013), hlm. 244.

bertuliskan “HOT” pada aplikasi Tap Coin yaitu permainan kartu seperti slot, poker, gable, dan qiu-qiu.

Jika melihat kaidah fikih muamalah, bahwa hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya.<sup>8</sup> Akan tetapi, menilik kembali aplikasi Tap Coin kebanyakan *game* yang bertuliskan “HOT” adalah permainan kartu, hal ini menimbulkan keraguan terhadap hukum mendapatkan uang dari aplikasi Tap Coin. Permainan kartu selalu berkaitan dengan judi atau dalam bahasa arab disebut *maisir* atau *qimar*. Biasanya dalam permainan kartu selalu ada taruhan atau undian yang dapat mengakibatkan satu pihak beruntung kemudian pihak lain mengalami kerugian. Sebagaimana telah diketahui memainkan permainan yang mengandung taruhan dan untung-untungan sudah jelas keharamannya berdasarkan hukum syariah.

Teknologi yang kian hari berkembang dimanfaatkan oleh penggemar judi untuk membuat aplikasi permainan judi *online*. Dengan begitu aktivitas perjudian tidak hanya dilakukan secara berhadap-hadapan dalam satu tempat saja, melainkan saat ini judi dapat dilakukan secara *online*. Di Indonesia sendiri perjudian *online* sedang marak terjadi dan bahkan menjadi tren yang buruk. Setiap tahunnya jumlah pemain judi *online* terus meningkat. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) rentang tahun 2017-2022 terdapat 157 juta transaksi judi *online* dengan total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. Puncaknya terjadi pada 2022 dengan jumlah dan nilai transaksi judi *online* dengan rekor tertinggi pada lima tahun terakhir ini.<sup>9</sup>

Permainan kartu yang terdapat pada aplikasi Tap Coin belum diketahui apakah terdapat taruhan atau tidak dan apakah dalam permainan kartu ini pemain melawan pemain lainnya atau melawan sistem yang sudah diatur oleh

---

<sup>8</sup> A Djazuli, *Kaidah-kaidah Fikih: Kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 130.

<sup>9</sup> Nabilah Muhamad, “Tren Judi *Online* di Indonesia Terus Meningkat. Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022”, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>, (diakses pada 27 Oktober 2023)

developer. Berkenaan dengan hukum bermain kartu seperti ini terdapat ulama yang mengharamkan permainan sejenis yang sering mengandung untung-untungan yakni catur dan lotere. Imam Malik berpendapat bahwa yang tergolong *maisir* yaitu permainan yang diharamkan seperti catur dan lotere meskipun tidak ada harta yang dipertaruhkan.<sup>10</sup> Jadi menurut Imam Malik, meskipun permainan tersebut tidak ada taruhan maka termasuk permainan yang diharamkan.

Adanya tugas memainkan *game* kartu seperti slot, poker, qiu-qiu, dan gapple menimbulkan beberapa pertanyaan, apakah mendapatkan uang dari aplikasi Tap Coin menurut syariat diperbolehkan atau tidak diperbolehkan. Kemudian apabila diperbolehkan apakah ada batasan tertentu dalam menyelesaikan tugas pada aplikasi Tap Coin. Praktik pemberian upah seperti pada aplikasi Tap Coin merupakan hal yang baru, karena itu penulis ingin melaksanakan penelitian terhadap permasalahan ini yang diberi judul **“PENDAPATAN YANG DIHASILKAN DARI APLIKASI TAP COIN DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Tap Coin merupakan aplikasi yang dapat menghasilkan uang apabila berhasil menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan. Tugas yang harus dikerjakan pada aplikasi Tap Coin salah satunya memainkan *game*. Dari berbagai *game* tersebut terdapat *game* slot, qiu-qiu, gapple, poker, dan permainan kartu lainnya. Permainan kartu sering kali berkaitan dengan taruhan dan untung-untungan, maka dari itu perlunya penelitian mengenai hukum mendapatkan uang dari aplikasi Tap Coin ditinjau dari perspektif hukum ekonomi syariah. Berdasarkan rumusan masalah di atas, disusunlah pertanyaan penelitian yang terdiri dari:

1. Bagaimana proses mendapatkan uang dari aplikasi Tap Coin?
2. Bagaimana analisis maslahat dan mafsadat terhadap tugas di aplikasi Tap Coin?

---

<sup>10</sup> Jaih Mubarak dan Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Prinsip-prinsip Perjanjian*, hlm. 230.



3. Bagaimana analisis hukum ekonomi syariah terhadap pendapatan yang dihasilkan dari aplikasi Tap Coin?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses mendapatkan uang dari aplikasi Tap Coin.
2. Untuk mengetahui analisis masalah dan mafsadat terhadap tugas di aplikasi Tap Coin.
3. Untuk mengetahui analisis hukum ekonomi syariah terhadap pendapatan yang dihasilkan dari aplikasi Tap Coin.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca dari dua aspek, yaitu:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan ilmu pengetahuan di bidang hukum ekonomi syariah mengenai kegiatan muamalah pada masa modern yaitu penerapan akad *ju'alah* pada aktivitas memperoleh imbalan pada aplikasi *online*.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini ditujukan kepada pengguna aplikasi Tap Coin maupun masyarakat yang mendapatkan uang dari berbagai aplikasi sejenis untuk memahami pandangan hukum ekonomi syariah terhadap uang yang didapatkan dari aplikasi Tap Coin. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan bahan literatur dan referensi pada kepustakaan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian berikutnya.

### **E. Studi Terdahulu**

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan topik penelitian penulis. Penelitian-penelitian ini dijadikan sebagai bahan kajian untuk mendapatkan ide, gambaran, dan informasi mengenai pandangan hukum Islam terhadap uang yang dihasilkan dari berbagai aplikasi *online*. Dengan mengetahui penelitian terdahulu, penulis

dapat melakukan penelitian baru yang tidak ada kesamaan pada objek penelitian.

Pertama, skripsi Hasfira Ariwargi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung (2020) berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Acara Live Streaming di Aplikasi Yogrt (Studi Kasus Agensi 488 Poundasion)”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Hasil penelitiannya yaitu praktik *live streaming* diperbolehkan, tetapi dengan syarat yakni praktik tersebut tidak melanggar prinsip syariah. Praktik ini mengandung beberapa akad, yakni akad *ju'alah* dalam pemberian upah pada praktik *live streaming*, hibah dalam pemberian bonus, dan akad jual beli dalam transaksi jual beli koin *online*. Aktivitas tersebut diperbolehkan sebab rukun dan syarat dari akad yang terkandung terpenuhi.<sup>11</sup>

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, Umi Hani, IAIN Palangkaraya (2021) judul penelitiannya yaitu “Aplikasi Snack Video dalam Perspektif Hukum Islam”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian naturalistik dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitiannya yaitu aplikasi Snack Video di dalamnya terdapat akad *ju'alah*. Akad *ju'alah* yang terdapat pada aplikasi Snack Video sah apabila misi yang diterapkan tidak mengandung kemudharatan dan tidak bertentangan dengan hukum Islam. Adapun menurut konsep muamalah kontemporer, uang yang didapatkan dari aplikasi Snack Video hukumnya makruh bisa menjadi haram jika ada aktivitas yang merusak *maqashid syariah* pada unsur *daruriyyat*, yaitu *hifdz al-mal* menjaga harta dari hal-hal batil.<sup>12</sup>

Ketiga, skripsi Arifah Hilmi, UIN Walisongo Semarang (2021) dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Bisnis pada Aplikasi Penghasil Uang (Studi Kasus Aplikasi Helo)”. Jenis penelitian yang digunakan adalah hukum normatif-empiris dengan pendekatan yuridis empiris. Hasil

---

<sup>11</sup> Hasfira Ariwargi, Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Acara Live Streaming di Aplikasi Yogrt (Studi Kasus Agensi 488 Poundasion), Skripsi (Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020).

<sup>12</sup> Raudatunnisa, dkk, “Aplikasi Snack Video dalam Perspektif Hukum Islam”, jurnal Transformatif, Vol. 5, No. 2, Oktober 2021.



penelitian menyatakan bahwa praktik bisnis pada aplikasi Helo termasuk akad *ju'alah* tetapi terdapat beberapa rukun dan syarat yang tidak terpenuhi karena adanya hal yang tidak sesuai dengan syariat yaitu terdapat konten-konten gosip, berita hoax, dan konten-konten yang kurang bermanfaat. Prakti pada aplikasi Helo dapat dikatakan sah menurut syara apabila para pihak yakni pengguna dan pengembang aplikasi tidak melanggar syariat Islam.<sup>13</sup>

Keempat, skripsi Rizka Nita Deffi, UIN Raden Mas Said Surakarta (2022), dengan judul penelitian “Aplikasi Penghasil Uang Cashzine Dalam Perspektif Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUL/XII/2007 Tentang Akad *Ju'alah*”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pustaka dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitiannya yaitu aplikasi Cashzine termasuk ke dalam akad *ju'alah* karena aplikasi tersebut terdapat misi yang harus dikerjakan dan akan mendapatkan upah sebagai imbalan apabila tugas berhasil diselesaikan. Akad dalam aplikasi Cashzine telah memenuhi ketentuan rukun dan syarat Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUI/X11/2007 tentang Akad *Ju'alah*.<sup>14</sup>

Kelima, skripsi Imas Aninda Sukma UIN Raden Mas Said Surakarta (2023) dengan judul “Tinjauan Akad *Ju'alah* Terhadap Praktik Ambil Gratis Di Aplikasi Akulaku (Studi Kasus Aplikasi Akulaku)”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif lapangan (*field research*). Hasil penelitiannya adalah praktik ambil gratis di Akulaku merupakan program aplikasi Akulaku di mana pengguna dapat memperoleh barang gratis dengan cara memberi link kepada teman untuk mendaftarkan diri pada aplikasi Akulaku. Ditinjau dari ketentuan akad *ju'alah*, praktik ambil gratis Akulaku tersebut sah karena telah memenuhi rukun dan syarat akad *ju'alah*.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Arifah Hilmi, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Bisnis pada Aplikasi Penghasil Uang (Studi Kasus Aplikasi Helo), Skripsi (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2021).

<sup>14</sup> Rizka Nita Deffi, Aplikasi Penghasil Uang Cashzine Dalam Perspektif Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad *Ju'alah*, Skripsi (Surakarta: UIN Raden Mas Said Surakarta, 2022).

<sup>15</sup> Imas Aninda Sukma, Tinjauan Akad *Ju'alah* Terhadap Praktik Ambil Gratis Di Aplikasi Akulaku (Studi Kasus Aplikasi Akulaku), Skripsi (Surakarta: UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023).

Keenam, skripsi Izam Bahtiar Rahmika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2023) dengan judul “Tinjauan Akad *Ju’alah* Terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin pada Aplikasi Hago”. Jenis penelitian yang digunakan adalah hukum yuridis normatif yang membahas asas-asas dan doktrin-doktrin dalam hukum Islam. Hasil penelitiannya adalah praktik misi berhadiah pada aplikasi Hago merupakan akad *ju’alah* yang diperbolehkan selama tidak melanggar ketentuan syariat Islam. *Gharar* yang terkandung pada misi tersebut merupakan *gharar al-yasir* yang masih diperbolehkan. Misi pejuang koin dapat dikategorikan sebagai akad hibah apabila menjalankan misi secara gratis. Namun, jika memainkannya menggunakan koin maka termasuk *maysir*.<sup>16</sup>

Persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian penulis disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1. 2 Studi Terdahulu**

No.	Identitas Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hasfira Ariwargi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung (2020)	Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Acara Live Streaming di Aplikasi Yogrt (Studi Kasus Agensi 488 Poundasion)	Praktik pada aplikasi <i>live streaming</i> Yogrt berkaitan dengan akad <i>ju’alah</i> . Metode penelitian sama-sama menggunakan penelitian deskriptif.	Objek penelitian yang berbeda. Meneliti upah yang didapat dari fitur <i>live streaming</i> aplikasi Yogrt.
2	Raudatunnisa,	Aplikasi Snack	Sama-sama	Objek

<sup>16</sup> Izam Bahtiar Rahmika, Tinjauan Akad *Ju’alah* Terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin pada Aplikasi Hago, Skripsi (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2023).

	Galuh Nashrulloh Kartika MR, Umi Hani, IAIN Palangkaraya (2021)	Video dalam Perspektif Hukum Islam	mengkaji pengupahan dari aplikasi yang berkaitan dengan akad <i>ju'alah</i> .	penelitian berbeda, yaitu aplikasi Snack Video. Metode penelitian menggunakan penelitian naturalistik dengan pendekatan studi kasus.
3	Arifah Hilmi, UIN Walisongo Semarang (2021)	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Bisnis pada Aplikasi Penghasil Uang (Studi Kasus Aplikasi Helo)	Sistem pengupahan pada aplikasi Helo sama-sama menggunakan akad <i>ju'alah</i> .	Aplikasi Helo sebagai objek penelitiannya. Jenis penelitian menggunakan hukum normatif-empiris dengan pendekatan yuridis empiris.
4	Rizka Nita Deffi, UIN Raden Mas Said Surakarta (2022)	Aplikasi Penghasil Uang Cashzine Dalam Perspektif Farwa DSN MUI No. 62/DSN-MUL/XII/2007	Sistem pengupahan pada aplikasi Cashzine sama-sama menggunakan akad <i>ju'alah</i> . Metode penelitian yang	Objek penelitian yang berbeda yaitu aplikasi Cashzine.

		Tentang Akad <i>Ju'alah</i>	digunakan sama yaitu pendekatan kualitatif.	
5	Imas Aninda Sukma, UIN Raden Mas Said Surakarta (2023)	Tinjauan Akad <i>Ju'alah</i> Terhadap Praktik Ambil Gratis Di Aplikasi Akulaku (Studi Kasus Aplikasi Akulaku)	Sistem imbalan pada aplikasi Akulaku sesuai dengan akad <i>ju'alah</i> .	Objek penelitian yang berbeda yaitu meneliti praktik ambil gratis di aplikasi Akulaku. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif lapangan.
6	Izam Bahtiar Rahmika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2023)	Tinjauan Akad <i>Ju'alah</i> Terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin pada Aplikasi Hago	Praktik misi berhadiah pada aplikasi Hago merupakan akad <i>Ju'alah</i> yang boleh untuk dilakukan.	Aplikasi Hago sebagai objek penelitiannya. Jenis penelitian menggunakan hukum yuridis normatif.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, terlihat bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dari segi objek penelitian. Penelitian ini akan mengkaji kesesuaian akad *ju'alah* dari segi rukun dan syarat terhadap sistem pengupahan pada praktik aplikasi Tap Coin. Oleh

karena itu penelitian ini layak untuk diteliti karena belum pernah dilakukan sebelumnya.

## F. Kerangka Pemikiran

Uang adalah alat tukar sah yang diterima secara luas sebagai pembayaran barang, jasa, aset, dan pembayaran utang.<sup>17</sup> Uang menurut ulama kontemporer seperti timbangan yang bisa untuk mengukur atau menakar harga suatu barang. Menurut Al-Ghazali uang memiliki beberapa fungsi di antaranya sebagai satuan hitung (*qiwam al-dunya*), untuk mengukur nilai suatu barang (*hakim mutawasith*), dan sebagai alat tukar (*al-mu'awwidlah*).<sup>18</sup>

Setiap manusia tentu memerlukan uang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Allah Swt memerintahkan dalam mencari rezeki harus dilakukan dengan cara yang benar dan baik. Islam juga mengajarkan bahwa mencari rezeki untuk memenuhi kebutuhan hidup harus bersungguh-sungguh dari usahanya sendiri, sebab di hari kiamat nanti amal perbuatan di dunia akan diperlihatkan di hadapan Allah, Rasul-Nya, dan orang-orang mukmin. Firman Allah pada surat At-Taubah [9] ayat 105.<sup>19</sup>

وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ اِلَىٰ عَالَمِ الْغَيْبِ  
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya: “Dan katakanlah, Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui yang gaib dan yang telah kamu kerjakan.”

Allah Swt. menentukan rezeki setiap manusia dan sudah tertuliskan di *Lauh Mahfuzh*, adapun tugas manusia yakni menjemputnya dengan cara bekerja. Seiring berkembangnya teknologi, pekerjaan manusia semakin

<sup>17</sup> Wahjudi Djaja, *Sejarah Uang*, (Klaten: Cempaka Putih, 2008), hlm. 3.

<sup>18</sup> Satriak Guntoro dan Husni Thamrin, “Pemikiran Al Ghazali Tentang Konsep Uang”. *Jurnal Rumpun Ekonomi Syariah*, Volume 4 Nomor 2, Desember 2021, hlm. 22.

<sup>19</sup> QS. At-Taubah [9] ayat 105. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Qur'an, 2013), hlm. 203.

beragam. Di samping itu juga, era digital melahirkan berbagai aplikasi yang dapat menghasilkan uang. Salah satu cara untuk mendapatkan uang melalui aplikasi yaitu dengan menyelesaikan misi atau tugas. Aplikasi penghasil uang bermacam-macam, sehingga tugas pada aplikasi yang satu berbeda dengan aplikasi lainnya, seperti membaca berita, membaca novel, mengisi survei, menonton video, atau bermain *game*.

Uang yang didapatkan dari aplikasi-aplikasi *online* merupakan upah atas pekerjaan yang telah diselesaikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), upah merupakan uang dan sebagainya yang dibayarkan sebagai pembalas jasa atau sebagai pembayaran tenaga yang sudah dikeluarkan untuk mengerjakan sesuatu.<sup>20</sup> Dalam fikih muamalah upah disebut dengan *ju'alah*. *Ju'alah* adalah janji seseorang untuk memberi hadiah atau imbalan atas pencapaian atau pekerjaan yang telah berhasil dilaksanakan oleh orang lain.

Pihak yang terlibat dalam akad *ju'alah* disebut *ja'il* dan *maj'ul lah*. *Ja'il* adalah pihak yang menjanjikan memberi imbalan apabila pihak lain berhasil menyelesaikan pekerjaan (*natijah*) yang ditentukan. *Maj'ul lah* adalah pihak yang melaksanakan *ju'alah*. Apabila *maj'ul lah* (yang mengerjakan tugas) tidak mencapai target dengan sempurna, maka *ja'il* (yang memberi *reward*) tidak berhak memberi imbalan kepada *maj'ul lah*. Pemberian imbalan hanya terjadi ketika adanya pertukaran antara *al-jul* (imbalan) dengan *al-natijah* (prestasi/pencapaian).<sup>21</sup>

Firman Allah swt. mengenai akad *ju'alah* yakni surat Yusuf [12] ayat 72.<sup>22</sup>

قَالُوا نَفَقْدُ صُوعَ الْمَلِكِ وَلَمَن جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ ﴿٧٢﴾

Artinya: “Mereka menjawab, ‘Kami kehilangan cawan raja, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh (bahan makanan seberat) beban unta dan aku jamin itu.’”

<sup>20</sup> <https://kbbi.web.id/upah> diakses pada 26 Mei 2023

<sup>21</sup> Jaih Mubarak dan Hasanudin, *Fikih Muamalah Maliyah Akad Ijarah dan Ju'alah*, hlm. 272.

<sup>22</sup> QS. Yusuf [12] ayat 72. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Qur'an, 2013), hlm. 244.



Kemudian hadis Nabi Muhammad Saw. riwayat Imam al-Bukhari dari Abu Sa'id al-Khudri.<sup>23</sup>

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ نَا سًا مِنْ أَصْحَابِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَتَوْعَلَى حَيٍّ مِنْ أَحْيَاءِ الْعَرَبِ فَلَمْ يَقْرُوهُمْ فَبَيَّنْتَاهُمْ كَذَلِكَ إِذْ لُدِعَ سَيِّدٌ أَوْلَيْكَ فَقَالُوا هَلْ مَعَكُمْ مِنْ دَوَاءٍ أَوْرَاقٍ فَقَالُوا إِنَّا لَمْ تَقْرُونَا وَلَا نَفْعَلُ حَتَّى تَجْعَلُوا لَنَا جُعْلًا فَجَعَلُوا لَهُمْ قَطِيعًا مِنَ الشَّاءِ فَجَعَلَ يَقْرَأُ بِأَمِّ الْقُرْآنِ وَيَجْمَعُ بَرَاقَهُ وَيَنْفِلُ فَبَرَأَ فَأَتَوْا بِالشَّاءِ فَقَالُوا لَا نَأْخُذُهُ حَتَّى نَسْأَلَ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَسَأَلُوهُ فَصَحِكَ وَقَالَ وَمَا أَدْرَاكَ أَنَّهَا رُفِيَةٌ خُدُوهَا وَاضْرِبُوا لِي بِسَهْمٍ (رواه البخاري)

Artinya: “Sekelompok sahabat Nabi Saw. melintasi salah satu kampung orang Arab. Penduduk kampung tersebut tidak menghidangkan makanan kepada mereka. Ketika itu, kepala kampung disengai kalajengking Mereka lalu bertanya kepada para sahabat: ‘Apakah kalian mempunyai obat, atau adakah yang dapat me-ruqyah (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. Nabi Saw. tertawa dan bersabda. ‘Bagaimana kalian tahu bahwa surat al-Fatihah adalah ruqyah? Ambillah kambing tersebut dan berilah saya bagian’”. (HR. Bukhari).

Selain itu dalam Fatwa DSN-MUI Nomor 62 Tahun 2007 tentang Akad *Ju'alah* menimbang adanya fatwa ini adalah bahwa salah satu bentuk pelayanan jasa, baik dalam sektor keuangan, bisnis, maupun sektor lainnya, yang menjadi kebutuhan masyarakat adalah pelayanan jasa yang

<sup>23</sup> Muhammad Fu'ad Abdul, *Sahih Bukhari Muslim*, terjemahan oleh Muhammad Ahsan, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), hlm. 828

pembayaran imbalannya (*reward/ 'iwadh/ju' l*) bergantung pada pencapaian hasil (*natijah*) yang telah ditentukan.<sup>24</sup>

Jika melihat aplikasi Tap Coin, praktik pengupahan atas aktivitas yang telah diselesaikan oleh pengguna termasuk ke dalam akad *ju'alah*. Walaupun praktik aplikasi Tap Coin merupakan hal yang baru, tetapi pada prinsipnya aktivitas ini boleh saja dilakukan asal tidak ada dalil yang melarangnya. Sebagaimana kaidah fikih tentang bermuamalah.<sup>25</sup>

الْأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: “Pada dasarnya, semua bentuk muamalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya.”

Hadits Nabi Muhammad saw. tentang prinsip bermuamalah.<sup>26</sup>

وَالْمُسْلِمُونَ عَلَى شُرُوطِهِمْ إِلَّا شَرْطًا حَرَّمَ حَلَالًا أَوْ أَحَلَّ حَرَامًا

Artinya: “Kaum muslimin terikat dengan syarat-syarat yang mereka buat kecuali syarat yang mengharamkan yang halal atau menghalalkan yang haram.” (HR. Tirmidzi dari Amr bin Auf)

Dalam aplikasi Tap Coin terdapat permainan slot, qiu-qiu, gapple, poker, dan permainan kartu lainnya. Permainan kartu seperti ini selalu berkaitan dengan permainan untung-untungan yang melibatkan perjudian. Perjudian merupakan tindakan bertaruh untuk mendapatkan keuntungan dari hasil suatu permainan, pertandingan, atau peristiwa yang mana hasilnya tidak dapat diprediksi. Dalam bahasa Arab istilah perjudian disebut *qimar*, yaitu permainan yang pemenangnya dijanjikan memperoleh sesuatu dari yang kalah. Sedangkan dalam Al-qur'an menggunakan istilah *al-maisir*.

<sup>24</sup> Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad *Ju'alah*

<sup>25</sup> A Djazuli, *Kaidah-kaidah Fikih: Kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*, hlm. 130.

<sup>26</sup> Issa, Muhammad bin Issa bin Sura bin Musa bin Darhak Al-Tirmidzi Abu. *Sunan Tirmidzi T-Shaker Edisi Kedua*. Mesir: Perusahaan Perpustakaan dan Percetakan Mustafa al-Babi al-Halabi, 1975.

Perbuatan judi merugikan diri sendiri maupun orang lain, karena itu Allah Swt. berfirman tentang perbuatan judi dalam surat Al-Maidah [5] ayat 90.<sup>27</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ  
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan selan Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”

Allah melarang manusia melakukan judi sebagai bentuk kasih sayang karena perjudian merupakan perbuatan yang banyak mudharatnya. Dampak dari berjudi sama seperti bahayanya meminum khamar karena dapat menimbulkan amarah, permusuhan, merampok, pembunuhan, dan bunuh diri apabila mengalami kekalahan. Dampak lainnya membuat hati jenuh untuk mengingat Allah, menjadi malas dalam melaksanakan ibadah, dan malas untuk mencari rezeki dengan cara yang baik.<sup>28</sup> Firman Allah dalam qur'an surat Al-Maidah [5] ayat 91.<sup>29</sup>

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ  
ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya: “Dengan meminum keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat, maka tidaklah kamu mau berhenti?”

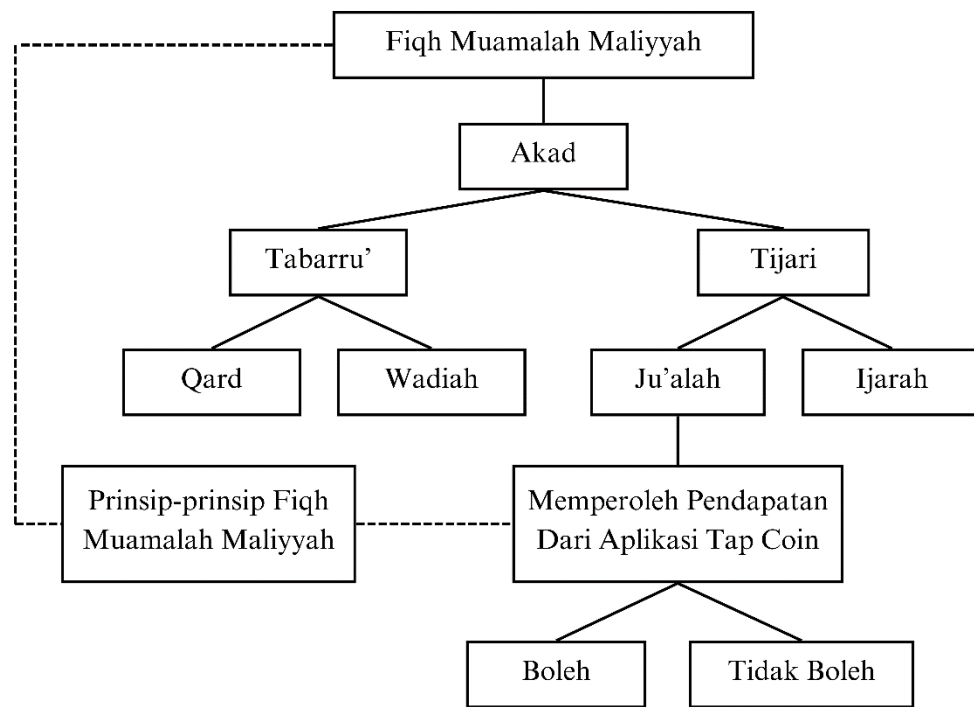
<sup>27</sup> QS. Al-Maidah [5] ayat 90. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Qur'an, 2013), hlm. 123.

<sup>28</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Jilid 03*, (Tangerang: Lentera Hati, 2005), hlm. 194-195

<sup>29</sup> QS. Al-Maidah [5] ayat 91. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Qur'an, 2013), hlm. 123.

Berdasarkan uraian di atas, jika digambarkan kerangka berpikirnya dalam bentuk bagan, maka akan terlihat seperti ini.

**Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir**



## G. Langkah-langkah Penelitian

### 1. Pendekatan dan Metode Penelitian

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk melihat dan menyampaikan situasi dan objek dalam konteksnya. Pendekatan kualitatif menemukan makna dan pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan yang ditemui dalam bentuk kata, gambar, maupun kejadian.<sup>30</sup>

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Nazir, metode deskriptif adalah metode dalam mempelajari keadaan sekelompok manusia, benda, kondisi, sistem

<sup>30</sup> Andi Ibrahim, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018), hlm. 21.

pemikiran, atau peristiwa yang sedang terjadi. Penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, akurat, dan faktual mengenai fakta, sifat, dan hubungan antar fenomena yang diteliti.<sup>31</sup> Pada penelitian ini penulis akan mendeskripsikan praktik memperoleh uang sebagai imbalan telah menyelesaikan misi pada aplikasi Tap Coin.

## 2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif. Data kualitatif merupakan data hasil analisis yang mendalam berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan.<sup>32</sup> Data ini berasal dari pengamatan, wawancara, pemotretan, rekaman, dan lain-lain.<sup>33</sup> Data kualitatif tidak dianalisis secara statistik, tetapi secara naratif, yaitu mendeskripsikan fenomena, peristiwa situasi, atau kegiatan tertentu.<sup>34</sup> Pada penelitian ini data kualitatif memuat gambaran mekanisme pengupahan pada aplikasi Tap Coin sebagai imbalan atas misi yang telah diselesaikan.

## 3. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber, yaitu:

### a. Data Primer

Data primer merupakan data utama dalam penelitian ini. Data primer berasal dari sumber pertama tanpa melalui perantara. Data atau informasi diperoleh menggunakan pertanyaan tertulis melalui kuesioner atau secara lisan melalui metode wawancara.<sup>35</sup> Pada penelitian ini data primer diperoleh dari pengamatan pada aplikasi Tap Coin dan wawancara dengan pengguna aplikasi Tap Coin.

---

<sup>31</sup> Andi Ibrahim, dkk, *Metodologi Penelitian*, hlm. 46.

<sup>32</sup> Kaharuddin, “*Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi*”. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* Vol. IX. Issu 1. Jan-April 2021, hlm. 2.

<sup>33</sup> Rumusstatistik, “Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data Untuk Penelitian”. <https://www.rumusstatistik.com/2019/03/jenis-dan-metode-pengumpulan-data-penelitian.html>, (diakses pada 26 Oktober 2023)

<sup>34</sup> Andi Ibrahim, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018), hlm. 22.

<sup>35</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 18.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang melengkapi data primer. Sumber data sekunder adalah data yang tidak langsung pengumpul data dapatkan dari pihak yang bersangkutan atau pihak yang dianggap dapat memberi informasi secara valid. Namun, pengumpul data mendapatkan melalui perantara. Perantara yang dimaksud pada sumber data sekunder yakni buku, skripsi, jurnal, internet, dokumentasi, dan lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap utama dalam penelitian. Penelitian bertujuan untuk memecahkan masalah, karena itu sebelum melakukan penelitian perlu mengetahui terlebih dahulu indikator masalah, kemudian mencari sumber yang akan memberikan informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian.<sup>36</sup> Teknik pengumpulan data bisa dilakukan dengan pengamatan (observasi), wawancara (interview), kuesioner, dan dokumentasi. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut:

a. Pengamatan (observasi)

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati kemudian mencatat fakta-fakta selama melakukan penelitian. Pengamatan tersebut dilakukan dengan cara melihat, mendengar, dan merasakan keadaan tempat penelitian.<sup>37</sup> Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara tidak langsung karena penulis mengamati cara kerja aplikasi Tap Coin dengan mencoba mengerjakan tugas atau misi yang ditentukan pada aplikasi Tap Coin.

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan komunikasi langsung antara pewawancara yaitu pihak yang menyajikan pertanyaan dengan

---

<sup>36</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, hlm. 80.

<sup>37</sup> Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 90.



terwawancara yaitu pihak yang menjawab pertanyaan tersebut.<sup>38</sup> Wawancara dilakukan kepada orang yang dianggap valid memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara dimana pengumpul data tidak menggunakan panduan wawancara yang terstruktur, melainkan hanya garis-garis besar pertanyaan yang akan diajukan.<sup>39</sup> Penulis akan melakukan wawancara kepada tiga orang pengguna aplikasi Tap Coin.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati peristiwa terdahulu yang dimuat dalam bentuk catatan, buku, foto-foto, transkrip, majalah, data yang tersimpan pada server, flashdisk, atau website, dan sebagainya.<sup>40</sup> Pada penelitian ini penulis akan mengamati website yang memuat informasi aplikasi Tap Coin seperti mekanisme penggunaan aplikasi Tap Coin, cara mendapatkan koin, hingga cara menukar koin menjadi uang sebagai upah dari menyelesaikan misi tersebut.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah teori-teori dari penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian penulis. Dalam penelitian ini penulis mengkaji tulisan ilmiah skripsi dan jurnal tahun sebelumnya yang membahas implementasi akad *ju'alah* pada aplikasi *online*.

## 5. Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan pemilihan, penyederhanaan, pemfokusan, serta pengorganisasian data secara sistematis dan rasional

---

<sup>38</sup> Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, hlm. 67.

<sup>39</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), hlm. 146-147.

<sup>40</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, hlm. 149-150.

berdasarkan suatu masalah penelitian.<sup>41</sup> Menurut Miles dan Huberman, analisis pada data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tidak diperolehnya data atau informasi baru lagi. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data meliputi:<sup>42</sup>

a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk mendapatkan data yang mampu menjawab pertanyaan penelitian. Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan informasi atau data melalui observasi, wawancara, dan mengkaji berbagai literatur mengenai permasalahan yang akan diteliti. Setelah data didapatkan, data tersebut akan diseleksi dengan membuang data yang tidak diperlukan.

b. Penyajian Data

Pada tahap ini akan menyajikan data yang telah dikumpulkan dan diseleksi sebelumnya. Penyajian data dilakukan agar data hasil reduksi dapat tersusun secara terstruktur, sehingga informasi yang didapatkan mudah disimpulkan dan dipahami. Proses menyimpulkan informasi dilakukan dengan cara menampilkan data, menghubungkan data dengan fenomena yang terjadi dan apa yang perlu ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan pada tahap sebelumnya bersifat sementara dan kemungkinan ada perubahan jika ditemukan bukti-bukti baru pada tahap pengumpulan data berikutnya, adapun pada tahap ini akan ditarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data akhir. Apabila kesimpulan sebelumnya didukung bukti-bukti yang kuat dan konsisten apa yang ditemukan oleh peneliti tahap selanjutnya, maka kesimpulan tahap terakhir ini merupakan kesimpulan yang kredibel.

---

<sup>41</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, hlm. 193.

<sup>42</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, hlm. 176-181