

SISTEM CASH DAN MEMBER GET MEMBER PADA PENGGUNA APLIKASI SNACK VIDEO SEBAGAI SUMBER INCOME PENDAPATAN

Yessi Tri Anggraini¹, Atika, Fatroyah Ars Himsyah

Fakultas Syariah dan Hukum

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang,

Email. yessi.tria01@gmail.com

ABSTRAK

Snack Video adalah platform sosial video pendek bagi semua pengguna untuk merekam dan berbagi kehidupan mereka, dengan misi inti “**Tangkap Dunia, Bagikan Kisah Anda**”. Adapun Sistem Member Get Member pada aplikasi Snack Video merupakan cara, metode lain untuk menghasilkan uang melalui aplikasi snack video dengan cara mengundang dan mendaftarkan teman lalu selanjutnya pengguna yang mengundang teman melalui kode undangannya akan mendapatkan uang senilai Rp.52.600,- (dapat disesuaikan dengan promo dari snack video) secara tunai. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field Research*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui wawancara, dan langsung ke obyek penelitian, dan studi pustaka menggunakan dokumentasi dari beberapa literatur buku terkait penelitian. Data primer dari skripsi ini diperoleh melalui data yang diperoleh langsung dari lapangan melalui hasil keterangan wawancara dengan informan yang terkait dengan penelitian. Data sekunder diperoleh dengan studi pustaka seperti dokumentasi dari buku-buku primer yang dianggap representatif terhadap penelitian, dan didukung juga buku-buku sekunder dan tesier sebagai pelengkap dari buku-buku primer yang ada. Dan analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode berpikir induktif, yaitu mempelajari suatu gejala khusus yang ada dilapangan untuk mendapatkan kaidah-kaidahnya.

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) Snack Video adalah platform sosial video pendek yang semua pengguna untuk merekam dan berbagi kehidupan mereka, dengan misi-misi selasaiakan dan pengguna mendapatkan banyak koin yang terkumpul dari misi tersebut. Salah satunya Sistem *Member Get Member* pada aplikasi Snack Video merupakan cara, metode lain untuk menghasilkan uang melalui aplikasi snack video dengan cara mengundang dan mendaftarkan teman lalu selanjutnya pengguna yang mengundang teman melalui kode undangannya akan mendapatkan uang senilai Rp.52.600,- (dapat disesuaikan dengan promo dari snack video) secara tunai. (2) Sistem *cash* dan *Member Get Member* pada pengguna aplikasi snack video sebagai *income* / pendapatan dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah menggunakan akad *Ju’alah* karena pihak aplikasi snack Video membayar pengguna setelah pengguna menjalankan misi yang ada di dalam aplikasi tersebut dengan memberikan sejumlah poin yang telah ditentukan jumlahnya dari masing-masing misi yang ada di aplikasi snack video yang secara umum telah terpenuhi syarat dan rukunnya dan telah berdasarkan asas dan prinsip dalam Hukum Ekonomi Syariah, sesuai dengan syariat Islam.

Kata Kunci: *Snack Video, Sistem cash dan Member Get Member, Akad, Ju’alah*

Abstract

Snack Video is a short video social platform for all users to record and share their life, with the core mission of “Capture the World, Share Your Story”. The Member Get Member System in the Snack Video application is another way to make money through the snack video application by inviting and registering friends, then users who invite friends via the invitation code will receive money worth IDR 52,600 (can be adjusted according to promos). From snack video) in cash. This study uses a type of field research (field research). Data collected in this study through interviews, and directly to the object of research, and literature study using documentation from several literature books

¹ *Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang, 082297629330, Email. yessi.tria01@gmail.com*

related to research. Primary data from this thesis were obtained through data obtained directly from the field through the results of interviews with informants related to the research. Secondary data was obtained by means of literature studies such as documentation from primary books which were considered representative of the research, and were also supported by secondary and thesis books as a complement to the existing primary books. And the data analysis used is a qualitative descriptive method using inductive thinking methods, namely studying a specific phenomenon that exists in the field to obtain its rules. Based on this research, it can be concluded that (1) Snack Video is a short video social platform where all users can record and share their lives, with missions completed and users get lots of coins collected from these missions. One of them is the Member Get Member System in the Snack Video application which is another way to make money through the snack video application by inviting and registering friends, then users who invite friends via the invitation code will receive money worth IDR 52,600 (can be adjusted according to promo from snack video) in cash. (2) The cash and Member Get Member system for snack video application users as income / income in the perspective of Sharia Economic Law uses the *Ju'alah* contract because the video snack application pays users after the user has carried out the mission in the application by giving a predetermined number of points from each mission in the video snack application which in general have fulfilled the conditions and pillars and have been based on principles and principles in Sharia Economic Law, in accordance with Islamic law.

Keywords: *Snack Video, Cash System and Member Get Member, Akad, Ju'alah*

A. Latar Belakang

Teknologi merupakan kebutuhan yang sangat dipenting di zaman serba maju seperti sekarang, manusia mengomunikasikan pikiran, pengetahuan, dan gagasannya ke lingkungan sosial secara verbal dan dalam beberapa kasus, Menurut Sayling Wen manusia berkomunikasi lewat enam jenis media yaitu, suara, grafik, teks, musik, animasi dan video.² Melalui keenam hal tersebut manusia selalu mengembangkan teknologi tersebut hingga memberikan kemudahan kepada manusia sehingga dapat dimanfaatkan dan memberikan keuntungan dari segala sisi.

Kemajuan digital yang saat ini sedang berkembang dapat menjadi penunjang pada masa-masa sulit para pelaku usaha dalam menghadapi pandemi seperti sekarang. Pemasaran yang sulit dilakukan secara langsung dan besar-besaran dapat disiasati dengan melakukan pemasaran melalui jejaring sosial. Berbagai kemudahan diberikan pada pemasaran melalui media sosial, seperti kemudahan dalam memasang iklan baik yang berbayar maupun yang gratis, kemudahan dalam mencari mode untuk melakukan iklan disebabkan karena dimedia sosial banyak orang yang sebabkan karena di media sosial banyak orang yang melakukan *personal branding* sehingga kriteria-kriteria orang dapat mempromosikan produk dapat diketahui dengan baik. Aplikasi-aplikasi yang kini diciptakan juga berbagai macam dengan fitur-fitur menarik dan mudah digunakan untuk melakukan promosi dan memasang iklan.³

Dari beberapa aplikasi yang ada sekarang, banyak diantaranya yang merupakan aplikasi yang dijadikan bisnis dan menghasilkan uang salah satunya *conten creator*, aplikasi semacam ini mengandalkan pengguna untuk membuat video-video menarik yang mampu menarik banyak pengguna internet untuk melihatnya, dari hal-hal mudah semacam itu semua orang mampu mendapatkan uang dari hasil orang-orang yang menonton video dan mengikuti pengguna *conten creator* sehingga dapat menghasilkan uang tanpa modal. Tanpa modal artinya kita tidak memerlukan

²Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, Cet-1, (Jakarta: Kencana, 2015), 1.

³ Krueger Kristanto Tumiwa, *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19*, Jilid-II, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 154.

modal untuk investasi alat atau bahan namun kita tetap memerlukan minimal niat, komitmen, kuota dan smartphone.⁴

Dalam aplikasi *conten creator* pengguna menawarkan produk dalam bentuk informasi, layanan dan hiburan. Misalnya pengguna berfokus pada channel *youtube* maka produknya adalah video, jika pengguna berfokus pada website atau blog maka produknya adalah artikel ataupun berita. Produk inilah yang menjadi faktor terpenting dalam bisnis online, produk yang bagus akan menambah minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi tersebut, sehingga hal tersebut menjadi keuntungan bagi para *conten creator* untuk menghasilkan uang.⁵

Terdapat banyak sekali aplikasi yang menyajikan produk-produk seperti ini, salah satunya adalah aplikasi *Snack Video*, aplikasi *Snack Video* merupakan platform dengan jutaan pengguna yang memposting video pendek untuk dibagikan ke seluruh komunitas, kehadiran *Snack Video* masih menduduki peringkat pertama sebagai aplikasi gratisan terbaik di *Google Play Store*. Bahkan beberapa smartphone menjadikan aplikasi ini sebagai bloatware atau aplikasi bawaan.⁶

Di balik kepopulerannya dari *Snack Video* yang dulunya sempat di blokir oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) kini sudah bisa di gunakan kembali, dilansir dari *Kompas.com* yang mengabarkan bahwa Ketua Satgas Waspada Investasi (SWI), Tongam Luban Tobing mengatakan aplikasi *Snack Video* telah legal dan memiliki izin beroperasi di Indonesia. Berdasarkan daftar penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Kominfo, *Snack Video* terdaftar sistem elektronik dengan nomor tanda daftar 000251.01/DJAI.PSE/03/2021 pada 04 Maret 2021 dengan alamat *snackvideo.com*. *Snack Video* dapat digunakan dengan normal, penggunaanya hanya dengan menonton video dari unggahan pengguna aplikasi hingga mendapatkan koin yang di sebut sebagai *Snack Cash*, dan juga menggunakan sistem *member get member*.⁷

Melalui perkenalannya di beberapa iklan di beberapa aplikasi lain, *Snack Video* memperkenalkan diri sebagai sebuah platform video singkat yang menampilkan video populer seperti video prank, *lifestyle*, kecantikan, hiburan, berita, dan sebagainya.⁸ Dari konten tersebut membuat banyak orang tertarik untuk mengikuti dan mendownload *Snack Video*, namun terlepas dari itu semua, banyak orang yang menggunakan aplikasi *Snack Video* sebagai bisnis *member get member*, yang mana pengguna *Snack Video* hanya perlu mengundang teman yang belum memiliki aplikasi *Snack Video*, setelah itu otomatis akan mendapatkan uang.

Pengguna aplikasi *Snack Video* yang diundang tersebut tidaklah mendapatkan bagiannya, melainkan pengguna yang mengundang yang mendapatkan uang tersebut, uang yang dihasilkan cukup besar dalam satu kali undangan pengguna mendapatkan Rp.52.000,- dan jika pengguna yang diundang terus menonton video di *Snack Video* maka pengguna yang mengundang juga mendapatkan uang tersebut, bahkan lebih banyak ketimbang pengguna yang menonton tersebut, hal ini yang terus dipertanyakan jika aplikasi *Snack Video* merupakan permainan uang yang didapatkan dengan mudah.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, pengguna aplikasi *Snack Video* kebanyakan merupakan anak-anak muda, hal tersebut dikarenakan banyaknya informasi yang didapatkan menjadikan anak-anak muda ini menjadi kreatif sehingga dengan adanya aplikasi semacam ini membuatnya tertarik apalagi dengan sistem pada aplikasi *member get member*, dan *Snack Cash* yang dapat menghasilkan uang dengan mudah tanpa harus membuat video untuk ditonton oleh pengguna di aplikasi *Snack Video*, namun banyak anak-anak muda banyak yang belum mengetahui bahwa sebenarnya aplikasi *Snack Video*, memudahkan pengguna untuk mendapatkan monetisasi tanpa harus menjadi konten kreator sehingga pada akhirnya, aplikasi *Snack Video* malah dianggap menjual

⁴ Dwi Aris Nurohman, *Konten Kreator*, (Bengkulu: El Markazi, 2021), 3.

⁵ Dwi Aris Nurohman, *Konten Kreator*, 4.

⁶ Rendy Adrikini Sadikin, *Snack Video Apk, Aplikasi Berbagi Video dan Penghasil Uang*, Suara.com, 25 Mei 2021.

⁷ Ina Maharani, *Sudah Berizin OJK, Ini Cara Dapat Uang Pakai Snack Video Lengkap Ternyata Mudah!*, Kompas.com, 15 April 2021.

⁸ Ina Maharani, *Sudah Berizin OJK, Ini Cara Dapat Uang Pakai Snack Video Lengkap Ternyata Mudah!*, Kompas.com, 15 April 2021.

membership, bukan menjual produk-produk kreator yang memang dapat menghasilkan uang atas karya yang dibuat, namun meskipun begitu aplikasi *Snack Video* masih dapat di download secara bebas di *Google Play Store* sehingga masih banyak masyarakat yang menggunakan aplikasi ini hanya untuk mendapatkan uang dengan sistem *member get member*.

B. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa metode yang digunakan, supaya penelitian dapat berhasil dengan baik dan dapat dipertanggung jawabkan.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan adalah penelitian dimana peneliti harus terjun langsung ke lapangan, terlibat dengan masyarakat setempat. Terlibat dengan partisipan atau masyarakat berarti turut merasakan apa yang mereka rasakan dan sekaligus juga mendapatkan gambaran yang lebih *komprehensif* tentang situasi setempat.⁹ Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang sistem *cash* dan *member get member* pada mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang yang aktif menggunakan Aplikasi *Snack Video*.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis Data yakni menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, penelitian ini dimaksudkan untuk memahami interpretasi berdasarkan pengamatan pemahaman yang diberikan informan.¹⁰ Berdasarkan studi lapangan melalui wawancara, dan langsung ke obyek penelitian, dan studi pustaka menggunakan dokumentasi dari beberapa literatur buku terkait penelitian.

b. Sumber Data

Sumber Data yakni Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang yang Aplikasi *Snack Video* dengan menggunakan data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan melalui hasil keterangan wawancara dengan informan yang terkait dengan penelitian, dan data sekunder yang akan digunakan berupa dokumentasi dari buku-buku primer yang dianggap representatif terhadap penelitian, dan didukung juga buku-buku sekunder dan tesier sebagai pelengkap dari buku-buku primer yang ada.¹¹

3. Lokasi Penelitian

Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang di Jalan Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No.KM.3,5. Nomor Telepon (0711)-354668.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dari Responden dan informan yaitu Mahasiswa- mahasiswi Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang pengambilan dengan Purposive sampling (Kriteria tertentu).

a. Mahasiswa-mahasiswi S1 aktif Fakultas Syariah dan Hukum Uin Raden Fatah Palembang program studi Hukum Keluarga Islam, Hukum Pidana Islam, Hukum Ekonomi Islam, Perbandingan mazhab.

b. Mahasiwa-mahasiswi mulai Angkatan tahun 2017 – 2019 karena aplikasi *snack video* baru berkembang pada Lima tahun terakhir dan puncak viralnya pada tiga tahun terakhir. Viral karena aplikasi *snack video* dapat menghasilkan uang dengan sistem *cash* dan *member get member*.

⁹ Conny R. Semiawan, “*Metode Penelitian Kualitatif*”, (Jakarta: Grasindo, 2010), 9.

¹⁰ Faisar Ananda Arfa, *Metodologi Penelitian Hukum Islam*, Edisi Revisi, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 206.

¹¹ Faisar Ananda Arfa, *Metodologi Penelitian Hukum Islam*, 206.

- c. Pengguna aktif selama 3-4 bulan dalam menggunakan aplikasi *snack video*.
- d. Mahasiswa-mahasiswi yang mengikuti event/sayembara hingga menyelesaikan misi yang diberikan oleh aplikasi *snack video*.
- e. Mahasiswa-mahasiswi yang telah berhasil mendapatkan uang dengan mencairkan melalui ShopeePay, OVO, Dana dan rekening bank.

Melalui kriteria itu ditemukan ada 6 narasumber yang memenuhi kriteria diatas.

5. Analisis Data

Dalam penelitian ini, sifat analisis data yang digunakan adalah analisis dalam penelitian kualitatif yaitu penguraian apa adanya fenomena yang terjadi (deskriptif) disertai penafsiran terhadap arti yang terkandung dibalik tampak (interpretif).¹² Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif, dimana tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang terjadi pada objek penelitian.

Kemudian dari analisis data tersebut dalam penelitian ini juga menggunakan teknik dalam mengambil kesimpulan, yaitu menggunakan metode deduktif, metode deduktif merupakan cara berfikir untuk menyimpulkan hasil penelitian dalam mengimplementasikan sesuatu yang umum yang selanjutnya dikaitkan dengan aspek-aspek ke sesuatu yang khusus.¹³

C. Pembahasan

1. Sistem Cash dan Member get Member pada Pengguna Aplikasi Snack Video sebagai Sumber Income / Pendapatan

Snack Video adalah platform sosial video pendek bagi semua pengguna untuk merekam dan berbagi kehidupan mereka, dengan misi inti “**Tangkap Dunia, Bagikan Kisah Anda**”. *Snack Video* adalah platform sosial video pendek yang dipadukan dengan musik, musik untuk tari, gaya kreatif, ataupun unjuk bakat, para pengguna didorong untuk berimajinasi dengan bebas dan meluapkan ekspresi dan kreasi dengan bebas¹⁴. Dirancang untuk generasi kekinian, melalui *Snack Video* pengguna dapat membuat video pendek yang unik dengan cepat dan mudah untuk dibagikan dengan teman dan ke seluruh dunia.

Kemunculan internet dan sosial media, membuat manusia semakin berkembang, seperti membuat sebuah program online dengan banyaknya muncul aplikasi terbaru yang dapat digunakan sebagai penghasilan tambahan, aplikasi tersebut dapat digunakan melalui smartphone android yang di unduh dari playstore secara gratis¹⁵.

Snack Video adalah gudangnya video viral yang penggunaannya bukan hanya untuk generasi muda, tapi untuk semua kalangan umur bisa menggunakan aplikasi *snack video*, aplikasi ini selalu berusaha untuk memberdayakan lebih banyak konten kreatif yang berkualitas untuk menjadi bagian dari revolusi konten. Aplikasi ini dapat di unduh secara gratis di Google Play Store¹⁶.

Snack Video didirikan oleh Su Hua dan Cheng Yixiao sebelum ikut mendirikan *Snack Video*, perusahaan ini di berkantor pusat di Distrik Haidian, Beijing, dan tim luar negeri *Snack Video* dipimpin oleh mantan CEO 99, perusahaan transportasi online terbesar di Brazil, dan talenta dari Google, Facebook, Netflix, dan Tiktok direkrut untuk memimpin ekspansi internasional perusahaan¹⁷.

¹² Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet-3, (Jakarta: Salemba Humanika, 2014), 145.

¹³ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, Cet-7, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2016), 166.

¹⁴ <https://www.memuplay.com/id/how-to-use-com.kwai.bulldog-on-pc.html>, di akses tanggal 09 Februari 2023, Pukul 09.30 Wib.

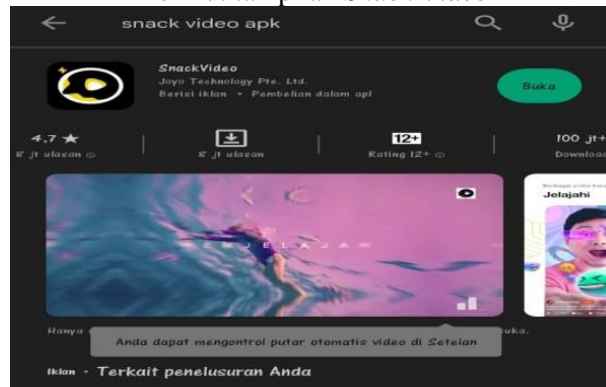
¹⁵ Abdul Wahid, M. kabob, *cyber crime*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2005), 24-26.

¹⁶ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kwai.bulldog&hl=id&gl=US>, Di akses tanggal 04 Februari 2023, pukul 12.56 Wib.

¹⁷ https://id.wikipedia.org/wiki/Snack_Video, Di akses tanggal 02 Februari 2023, pukul 10.23 Wib.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa *Snack Video* merupakan aplikasi video sharing yang berasal dari negara China dan memiliki beberapa cabang perusahaan salah satunya di Indonesia, *Snack Video* juga memiliki popularitas yang sangat tinggi terbukti memiliki unduhan terbanyak di tahun 2022 di Google Play dan Apple App Store, dan memiliki pendapatan yang sangat tinggi setiap bulannya. Peluncuran aplikasi dilakukan semenjak 7 Agustus 2019¹⁸.

Berikut tampilan *Snack Video*



Gambar 4.1
Aplikasi *Snack Video* di Google Play Store

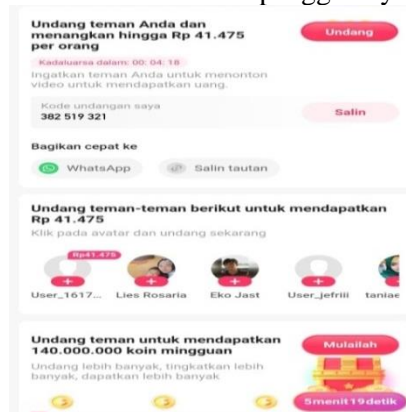
1. Menu-menu yang ada di *Snack Video*
 - a. Beranda
Di beranda ini seperti beranda aplikasi lainnya pengguna bisa menemukan banyak video musik di menu ini. Video yang muncul secara acak atau sesuai minat pengguna yang dapat ditentukan di pengaturan dalam aplikasi *Snack Video*. Pengguna dapat melakukan like, coment dan top- up koin.
 - b. Video
Di menu video ini pengguna akan lebih banyak menemukan video. Adapun video tersebut seperti video hiburan atau video lucu, trailer film, Live streaming. Durasi video pun cukup beragam, mulai dari video yang berdurasi 15 detik sampai 3 menit tergantung pengguna ingin mengupload video dengan pilihan durasinya.
 - c. Add (+)
Di menu ini pengguna bisa menunggah video sesuai ide dan kreasi masing-masing pengguna.
 - d. Notifikasi
Di menu ini pengguna bisa melihat siapa yang mengikutinya, menyukai dan menonton video miliknya serta terdapat forum chat sesama pengguna.
 - e. Pengaturan dan Privasi
Pada menu ini pengguna dapat mengatur aplikasinya untuk dikelola, untuk melihat saldo koin, pendapatan, transaksi terakhir, memilih control privat atau publik akun dan pengaturan keamanan pengguna.
 - f. Kantong Uang
Menu Kantong Uang digunakan untuk tempat melihat poin yang sudah terkumpul masuk, lalu untuk mengundang teman melalui kode refferal, transaksi tukar voucher dan transaksi penarikan saldo dari koin yang sudah dikumpulkan.
2. Misi- misi di Aplikasi *Snack Video*
 - a. Menonton Video

¹⁸ <https://www.snackvideo.com/about>, Di akses tanggal 05 Februari 2023, Pukul 10.25 Wib.

Di aplikasi *Snack Video* terdapat banyak video yang dapat ditonton oleh pengguna *Snack Video*, dan ini merupakan salah satu misi yang disediakan oleh *Snack Video* agar pengguna mendapatkan poin dari hasil menonton video yang disediakan tersebut. Video tersebut seperti video hiburan atau video lucu, trailer film dan video pembelajaran, tetapi tak sering sekali muncul video yang tidak sesuai dengan syari'at. Durasi video mulai dari 15 detik sampai 13 menit.

b. Mengundang teman menggunakan kode *referral* (Kode Undangan)

Misi mengundang teman untuk mengunduh aplikasi *Snack video* caranya cukup dengan mengirimkan link aplikasi tersebut kepada grup yang ada di whatsapp atau telegram, dan facebook agar mereka mengunduh aplikasinya. setelah selesai di unduh kemudian masukan kode refferal milik pengguna yang mengundang.



Gambar 4.2

Kode Undangan Aplikasi *Snack Video* dan Cara mengundang teman

Berikut ini tutorial cara cepat dapat koin untuk uang tunai di aplikasi *snack video*. Dengan menggunakan kode *referral*.

1. Pertama *snack video* lalu buka logo koin warna kuning bergambar peti atau Rp. (jika logo hilang keluar dan coba masuk lagi dan stay beberapa saat logo akan muncul lagi)
 2. Silakan salin kode *referral* dan share di media sosial *facebook*, *twitter*, *instagram* dan lainnya untuk undang teman baru
 3. Lakukan *Chack-in* harian
 4. Bukalah video tanpa diskip minimal 15 menit setiap hari
 5. Lakukanlah dengan sehat dan tidak melanggar aturan agar koin tersebut bisa cair
 6. Tiap kali kamu berhasil mengikat kode undanganmu maka berpeluang mendapatkan Rp. 52.000,-
- c. Membuat Video *Live Streaming*

Misi membuat video ini adalah dengan membuat video sesuai dengan ide dan kreatif masing-masing secara live dan mengundang pengikut untuk menonton video tersebut pada live streaming pengguna dapat mempromosikan produk atau agar pembuat video kreatif bisa lebih dekat dengan audiens tergantung kepada kebutuhan mereka masing-masing.

3. Sistem *Cash* pada Aplikasi *Snack Video*

Setelah misi-misi telah berhasil di selasaikan dan pengguna sudah mendapatkan banyak koin yang terkumpul dan ingin menukarkannya dengan uang. Beberapa cara yang akan kami jelaskan untuk mencairkan koin dari aplikasi *Snack Video* yakni melalui DANA, Gopay, OVO, dan ShopeePay. Sistem *cash* umum yang biasa di gunakan oleh banyak pengguna untuk menarik uang dari *Snack Video* yaitu:

**SISTEM CASH DAN MEMBER GET MEMBER PADA
PENGGUNA APLIKASI SNACK VIDEO SEBAGAI SUMBER
INCOME PENDAPATAN**

- a. Mulailah dengan membuka aplikasi *Snack Video* di ponselmu.
- b. Buka halaman bonus untuk masuk ke menu penukaran.
- c. Pilih *Cash* untuk menukarkan koin aplikasi.
- d. Sesuaikan jumlah koin yang akan ditukarkan berdasarkan opsi yang telah disediakan.
- e. Sesuaikan metode penarikan yang diinginkan, mulai dari pulsa, ShopeePay, OVO, Dana atau rekening bank.
- f. Masukkan nomor rekening berdasarkan metode penarikan yang dipilih.
- g. Saldo akan segera dikirimkan hingga 3×24 jam kerja.

4. Sistem *Member Get Member* pada Aplikasi *Snack Video*

Secara etimologi, *Member Get Member* berasal dari Bahasa Inggris. *Member* berarti anggota, sedangkan *Get* berarti mendapat. Dapat diartikan bahwa *Member Get Member* adalah suatu metode menawarkan suatu insentif kepada anggota yang telah terdaftar agar mereferensikan anggota baru.

Sistem *Member Get Member* pada aplikasi *Snack Video* merupakan cara, metode lain untuk menghasilkan uang melalui aplikasi *snack video* dengan cara mengundang dan mendaftarkan teman lalu selanjutnya pengguna yang mengundang teman melalui kode undangannya akan mendapatkan uang senilai Rp.52.600,- (dapat disesuaikan dengan promo dari *snack video*) secara tunai. Prosedur pendaftaran teman tersebut, antara lain dengan jalan klik undangan yang selanjutnya muncul “Dapatkan Uang” kemudian klik menuju ke Playstore dan instal aplikasi *snack video*. Berikut pihak yang mendaftarkan masuk dengan akun yang dimilikinya, lalu pergi ke beranda (Home), dan sesaat kemudian ada koin yang melayang, lalu klik. Berikutnya adalah memasukkan kode undangan yang sebelumnya sudah dibagikan ke pengguna yang didaftarkan. Setelah itu prosedur menjadi *member get member* dalam aplikasi *snack video* berhasil dilakukan, sesaat kemudian, pengguna yang mendaftarkan akan mendapatkan koin sebesar 165.000, setara dengan Rp.3.300. Dalam *snack video* nilai konversi 50 koin adalah setara dengan Rp.1, artinya jika pengguna memiliki 1000 koin *snack video* maka itu sama nilainya dengan 20 rupiah; 500.000 koin *snack video* setara dengan Rp.10.000; 750.000 koin *snack video* setara dengan Rp.15.000. Penghasilan penginstal aplikasi sebagai *member get member* dari setiap menyelesaikan misi yang disampaikan oleh *snack video* dapat berbeda-beda. Terhitung sejak hari pertama misi itu dijalankan, sampai dengan hari ke-30, imbal hasil itu dapat berbeda setiap harinya¹⁹.

Adapun tujuan utama masyarakat mengunduh aplikasi *Snack Video* adalah untuk mendapatkan poin dan nantinya akan dikonversi ke dalam rupiah. Untuk mendapatkan poin, pengguna harus menjalankan misi-misi yang telah disebutkan di atas. Untuk mendapatkan lebih banyak poin, pengguna cukup menjalankan misi mengundang atau mengajak orang lain untuk menggunakan aplikasi *Snack Video*. Semakin banyak orang yang diundang, semakin banyak pula bonus poin yang akan didapatkan.

- a. Mengundang Teman



¹⁹<https://islam.no.or.id/ekonomi-syariah/aplikasi-snack-video-dan-skema-bisnisnya-termasuk-money-game-892Zp>, diakses tanggal 09 Februari 2023, pukul 13.02 Wib.

Gambar 4.3
Bonus yang didapatkan di Aplikasi *Snack Video* untuk mengundang teman

Dalam misi ini, pengguna harus mengundang atau mengajak orang lain untuk mengunduh aplikasi *Snack Video*. Setelah orang yang diajak tersebut aplikasi *Snack Video*, orang yang mengajak atau disebut upline memberikan kode referral, kemudian orang yang diajak harus memasukkan kode referral tersebut untuk menjadi downline, dan mendapatkan bonus poin karena telah memasukkan kode referral tersebut, pada misi ini jika pengguna mengundang teman dengan menggunakan kode referral maka akan mendapatkan 40.000 koin. Ketika teman yang diundang tersebut menonton video 30 menit sehari selama tiga hari maka akan mendapatkan 20.000 koin, Ketika teman yang kita undang aktif menonton video 30 menit sehari selama 7 hari, maka pengguna akan mendapatkan koin sebanyak 30.000 koin, kemudian setelah teman yang kita undang menonton video 30 menit sehari selama 14 hari maka akan mendapatkan 1110.000 koin.

Seperti penjelasan dari beberapa responden yang penulis wawancarai yang pertama bernama Mustika Ayu Sepriani dia adalah salah satu mahasiswi UIN Raden Fatah Fakultas Syariah dan Hukum sekaligus pengguna aktif aplikasi snack video ketika penulis bertanya tentang bagaimana cara dia mengundang teman, Mustika Ayu Sepriani menjelaskan “saya mengundang teman itu dengan cara membagikan kode undangan atau kode referral *snack video* melalui grup WhatsApp, Telegram dan kolom komentar youtube atau aplikasi lainnya agar ada yang menggunakannya, lumayan dengan mengundang teman nantinya kita bisa dapat bonus tanpa membuka aplikasi ataupun tanpa melakukan apapun karena setiap orang yang diundang jika dia aktif menonton video saya bisa mendapatkan bonusnya, saya baru mendapatkan sebanyak Rp.68.374 karena baru mengundang satu orang pengguna aktif²⁰.”

Kemudian penjelasan selanjutnya oleh Ayu Lestari “Saya mengundang teman dengan cara membagikan link di tautan grup WhatsApp, grup Telegram dan G-mail. Dengan memberikan kode undangan saya sudah melakukan penarikan dua kali sekitar Rp.250.000 lebih kira-kira hanya dalam waktu seminggu²¹.”

Kemudian penjelasan dari Wahyu Hidayat “saya memberi iming-iming kepada teman yang mau menggunakan kode referral saya akan saya berikan uang sebanyak Rp.20.000, jadi saya mendapat 10 orang lebih mendapatkan saldo lebih dari Rp.1.000.000 tapi di bagi kembali kepada teman yang mengunduh snack video dengan menggunakan kode referral saya²².”

b. Menonton Video

Misi selanjutnya untuk mendapatkan uang adalah dengan menyelesaikan misi menonton video *snack video* untuk mengumpulkan koinnya, misi menonton mulai dari durasi 5 sampai dengan 30 menit. 5 menit mendapatkan 2.000 koin, 15 menit menonton video akan mendapatkan 7.000 koin, kemudian 30 menit akan mendapatkan 15.000 koin.

²⁰Mustika Ayu Sepriani, *Mahasiswi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang*, wawancara, tanggal 23 Januari 2023.

²¹ Ayu Lestari, *Mahasiswi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang*, wawancara, tanggal 23 Januari 2023.

²² Wahyu Hidayat, *Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang*, wawancara, tanggal 20 Januari 2023.

Seperti penjelasan dari responden yang bernama Miftahul Rahma Mahasiswi UIN Raden Fatah Palembang Fakultas Syariah dan Hukum Program Studi Hukum Keluarga Islam, dia juga merupakan pengguna *Snack video* aktif, ketika penulis bertanya bagaimana tanggapan dia tentang *Snack Video* yang dapat memberikan bonus dan caranya dia mendapatkan bonus tersebut, Rahma menjelaskan untuk mendapatkan koin dalam menonton video kita harus menekan tombol yang tulisan klik lalu memulai untuk menonton, lumayan saya mendapatkan 15.000 koin sehari, daripada hanya scrool aplikasi lain tapi tidak mendapatkan apapun, apalagi saya memang pengguna *Snack video* sejak lama tapi hanya sekedar menonton snack video berjam-jam, jadi saya sangat memanfaatkan momen ini²³.

c. *Live Steaming*

Misi yang terakhir ialah dengan membuat video live di *Snack Video*, pengguna diberikan kesempatan dalam melakukan video live sesuai kerativitas mereka masing-masing, pada misi ini pengguna hanya melakukan live video saja nanti pengguna akan mendapatkan koin dari pengguna lain yang menonton yaitu pengikut pengguna tersebut baik yang diundang maupun yang bukan diundang. Pada misi ini upah yang didapatkan jumlahnya tidak jelas karena tergantung dari berapa koin penonton berikan. Seperti yang di jelaskan oleh responden yang bernama Agung Restu Prayogi salah satu mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang Fakultas Syariah dan Hukum Program Studi Hukum Keluarg Islam, dia juga merupakan pengguna aktif aplikasi *Snack Video* dia mengatakan “ ini udah kali kedua saya mendapatkan bonus ya, dulu saya pernah mengambil juga sebanyak kira-kira sekitar Rp200.000, bonus kedua yang saya dapatkan dari live streaming ini lebih banyak lagi sekitar Rp356.000 penghasilan yang saya dapatkan yaitu dari gift penonton saya, saldo bonus bisa langsung di tarik dan di kirim ke nomor rekening kita, dan itu benar-benar bisa membayar”²⁴.

Ada beberapa metode pembayaran yang tersedia yaitu bisa melalui penagihan telkomsel, melalui kartu kredit atau debit, atau membayar langsung di Alfamart atau bayar langsung di Indomaret, bisa juga melalui shopeepay, GoPay dan melalui akun DANA.

Begitu pula dengan cara penarikan koin dari semua misi di aplikasi *snack video* adalah pada tampilan awal terdapat beberapa menu di bagian bawah kemudian pilih menu dompet uang lalu klik, pada layar akan di arahkan pada halaman kas dan koin *snack video*, bagian kas anda terdapat kalimat ‘tarik saldo’ bertulisan orange lalu klik, kemudian pilih nominal yang akan di tarik lalu klik “Tarik Saldo”, setelah itu akan diarahkan ke halaman tarik uang, lalu pilih mode pencairan, dapat melalui akun DANA, GOPAY, OVO, SHOPEEPAY. Jika melalui akun DANA pilih DANA lalu klik tombol hubungkan ke DANA lalu masukan nomor ponsel yang terdaftar di akun DANA milik pengguna, input pin DANA tunggu lalu input kode OTP yang di kirim ke nomor, kemudian akan dihubungkan ke laman DANA, dan klik lanjut langkah terakhir klik tarik uang sekarang, kemudian selesai²⁵.

Seperti penjelasan dari salah satu responden yang bernama Muhammad Arif sebagai pengguna aktif *Snack Video* seperti ini “Saya sudah kumpulkan koinnya baru dapat Rp5.978 karna baru saja downloadnya, saya memilih tarik saldonya ke aplikasi DANA, pada saat mau menarik saldo klik pada menunya lalu disitu sudah ada saldo yang bisa ditarik, disitu ada pilihan nominal mulai dari Rp1.000 sampai

²³ Miftahul Rahma, *Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang, wawancara, tanggal 20 Januari 2023*

²⁴ Agung Restu Prayogi, *Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Fatah Palembang, wawancara, tanggal 20 Januari 2023.*

²⁵ Diolah, tanggal 10 Februari 2023.

Rp50.000, untuk nominal pilihan saldo yang dapat ditarik tergantung pada saldo yang kita punya, jadi kalau misalnya saldo yang kita punya lebih besar maka pilihan penarikannya akan lebih besar juga²⁶.

Masyarakat yang ingin mendaftar aplikasi *snack video*, dapat mengunduh aplikasi secara gratis melalui google PlayStore. Kemudian para pengguna yang sudah masuk aplikasi dapat menemukan fitur-fitur menarik yang terdapat pada aplikasi *snack video*, serta daftar tugas dan jumlah poin yang dapat diperoleh pengguna aplikasi apabila ingin mendapatkan penghasilan tambahan. Untuk bonus referral yang diberikan oleh pihak aplikasi atau developer sebagai upaya penghargaan kepada para pengguna yang mampu mengajak teman atau orang lain untuk menggunakan aplikasi *snack video*. Bonus akan diberikan oleh developer, jika teman atau orang yang diundang tersebut menjelajahi aplikasi *snack video* setiap harinya minimal 10 menit selama 30 hari tanpa henti.

Namun apabila teman yang diundang tersebut tidak menjelajahi atau tidak memainkan aplikasi *snack video* selama sehari saja, maka pengguna selaku pengundang atau pemberi kode referral tidak akan mendapatkan bonus referral dari pihak aplikasi atau developer. Pemberian kode referral kepada teman yang diundang tidak dibebankan dana sedikit pun, sehingga tidak terdapat kerugian apapun yang diterima oleh teman yang diundang, dan tidak adanya unsur praktik money game pada aplikasi *snack video* ini. Money game yaitu menghimpun dana masyarakat demi mendapatkan bonus atau komisi dari anggota baru. Sehingga bonus referral yang diperoleh boleh diambil dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

2. Perspektif Hukum Ekonomi Syariah terhadap Sistem *Cash dan Member get Member* pada Aplikasi *Snack Video* sebagai Sumber *Income / Pendapatan*

Dalam Islam semua kegiatan muamalah telah diatur di dalamnya, termasuk transaksi yang digunakan dalam aplikasi *snack video*, jika dianalisis dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah sistem *Cash dan Member Get Member* dalam aplikasi *snack video* menggunakan akad *ju'alah* karena pihak aplikasi *snack Video* membayar pengguna setelah pengguna menjalankan misi yang ada di dalam aplikasi tersebut dengan memberikan sejumlah poin yang telah ditentukan jumlahnya dari masing-masing misi yang ada di aplikasi *snack video*.

Segala bentuk muamalah pada dasar hukumnya adalah boleh (mubah), kecuali terdapat dalil (Al-Qur'an dan Hadits) yang melarang aktivitas atau perbuatan muamalah tersebut. Agar transaksi dalam bermuamalah itu aman dan tidak merugikan kedua belah pihak yang bertransaksi, maka dibentuklah akad untuk mendasari transaksi dalam bermuamalah. Sebagaimana dalam firman Allah dalam Q.S Al-Isra" ayat 34 yang berbunyi:

وَأَوْفُوا بِالْعَهْدِ إِنَّ الْعَهْدَ كَانَ مَسْئُولًا

Artinya : "Dan penuhilah janji, karena janji itu pasti diminta pertanggungjawabannya" (Q.S Al-Isra": 34).

Dalam fatwa DSN definisi *ju'alah* adalah janji atau komitmen (iltizam) untuk memberikan imbalan (reward/iwadh//jul) tertentu atas pencapaian hasil (natijah) yang ditentukan dari suatu pekerjaan²⁷. Akad *ju'alah*, *ju'l* atau *ju'liyah* secara bahasa dapat diartikan sebagai sesuatu yang disiapkan untuk diberikan kepada seseorang yang berhasil melakukan perbuatan tertentu, atau juga diartikan sebagai sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan pekerjaan tertentu, Jadi, *ju'alah* bukanlah hanya terbatas pada barang yang hilang namun setiap pekerjaan

²⁶ Muhammad Arif, Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara, tanggal 10 Februari 2023.

²⁷FatwaDSN/62/DSN-MUI/XII/2007-AkadJualah,

<https://putusan3.mahkamahagung.go.id/peraturan/detail/11eaf03c183a52c0ae8a313932353438.html>, Di akses Tanggal 10 Februari 2023 pukul 11.18 Wib.

yang dapat menguntungkan seseorang²⁸. Dan menurut para ahli hukum, akad *ju'alah* dapat dinamakan janji memberikan hadiah (bonus, komisi atau upah tertentu), maka *ju'alah* adalah akad atau komitmen dengan kehendak satu pihak. Sedangkan menurut syara', akad *ju'alah* adalah komitmen memberikan imbalan yang jelas atau suatu pekerjaan tertentu atau tidak tertentu yang sulit diketahui. Adapun definisinya dari *ju'alah* adalah komisi yang diberikan kepada seseorang karena sesuatu yang ia lakukan²⁹. Seperti seseorang berkata, "barang siapa melakukan hal ini, maka ia mendapatkan uang 1 juta" misalnya. Orang tersebut memberikan harta (uang atau yang lainnya) dengan jumlah tertentu, kepada orang yang melakukan suatu pekerjaan tertentu, seperti menyelesaikan misi dalam aplikasi snack video dengan sistem cash maupun *member get member*.

Terkait dengan *ju'alah* sebagai sesuatu pekerjaan yang baik, Islam mengajarkan bahwa Allah selalu menjanjikan balasan berupa surga bagi mereka yang mau melaksanakan perintahnya, seseorang akan memperoleh pahala dari pekerjaan yang baik yang ia kerjakan. Allah berfirman dalam surat al-Zalzalah ayat 7:

يَرَهُ خَيْرًا نَّرَةً مِّثْقَالَ يَعْمَلُ فَمَنْ

Artinya: "barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya³⁰."

Dalam menerapkan akad *ju'alah* harus memenuhi rukun dan syarat *Ju'alah*. Adapun rukunnya yaitu:

1. harus ada dua orang yang berakad (aqidain),
2. upah, upah ini harus jelas, berapa yang akan diberikan sesuai dengan transaksi yang telah dilakukan,
3. shigat (ucapan), dan
4. pekerjaan³¹.

Dilihat dari akad, dalam sistem *cash* dan *member get member* dalam aplikasi *snack video*, bahwa dalam menjalankan dua sistemnya ada dua pihak yang berakad yaitu pihak developer dan pengguna aplikasi *snack video*, pihak developer sebagai pihak yang memberikan upah (*ja'il*) dan pengguna sebagai pihak yang melakukan pekerjaan (*maj'ul lah*) yaitu dengan menjalankan misi yang disediakan dalam aplikasi *snack video* dan ia berhak mendapatkan upah dari hasil menjalankan upah dari hasil menjalankan misi tersebut. Mengenai upah yang diberikan pihak *snack video* yaitu berupa poin yang nantinya bisa dicairkan ke dalam rupiah oleh pengguna, uang tersebut dapat ditarik bisa langsung melalui rekening pengguna atau menggunakan aplikasi DANA. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam rukun *ju'alah* yaitu keadaan upah disyaratkan dengan barang atau benda tertentu.

Mengenai sighat (ucapan) akad *ju'alah* dalam sistem *cash* dan *member get member* dari pihak pemberi *ju'alah*, dalam hal ini yaitu pihak developer dari aplikasi *snack video*. Pihak developer hanya mencantumkan ketentuan mengenai misi-misi yang harus dijalankan dalam aplikasi ini, dan pengguna secara otomatis akan mengetahui hal apa yang harus dilakukan. Hal tersebut sesuai dengan ketentuan dalam rukun *ju'alah* bahwa ijab hanya berasal dari pihak pemberi *ju'alah* dan tidak disyaratkan ada ucapan dan dengan adanya qabul dari pihak pekerja walaupun barangnya sudah jelas sebab yang dinilai adalah pekerjaannya ijab dan qabul tidak harus berupa ucapan akan tetapi tulisan juga dapat dijadikan sebagai sighat, sebagaimana disebutkan : Sighat dapat dilakukan dengan cara lisan, tulisan, dan isyarat yang memberikan pengertian dengan jelas tentang adanya ijab dan qabul.

Mengenai pekerjaan yang diberikan oleh pihak developer aplikasi *snack video* kepada pengguna yaitu pengguna harus menjalankan misi-misi yang telah disediakan di dalam aplikasi *snack video* untuk bisa mendapatkan poin, hal ini sesuai dengan ketentuan dalam akad *ju'alah*

²⁸ Abdul Rahman Ghazaly, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: Kencaana Prenada Media Grup, 2012), 70

²⁹ Abu Azam al-Hadi, *Fikih Muamalah Kontemporer* (Depok: Rajawali Press, 2017), 205.

³⁰ Sri Sudiarti, *Fiqh Muamalah Kontemporer* (Sumatera Utara: FEBI UIN-SU Press, 2018), 232.

³¹ Sri Nuhayati, *Akutansi Syariah di Indonesia* (Jakarta: Salemba Empat, 2013), 277.

bahwa pekerjaan yang dilakukan haruslah jelas dan diperbolehkan secara syar'i. Di dalam aplikasi snack video pekerjaan yang diberikan cukup jelas yaitu pengguna harus menjalankan misi seperti menonton video, membuat video live streaming, dan mengundang orang lain dan pada aplikasi *snack video* yang tidak bertentangan dengan hukum syar'i.

Kemudian Ulama memberikan beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam menjalankan akad *ju'alah*, dalam menjalankan aplikasi *snack video* ini yaitu yang pertama orang yang terlibat dalam akad *ju'alah* harus memiliki ahliyyah. *Ja'il* (pemilik sayembara) haruslah orang yang muthlaq at-tasharruf atau memiliki kemutlakan dalam transaksi (baligh, berakal dan rasyid), tidak boleh dilakukan oleh anak kecil, orang gila atau orang safih. Untuk 'amil (pelaku), haruslah orang yang memiliki kompetensi dalam menjalankan pekerjaan, sehingga ada manfaat yang bisa dihadirkan. Hal tersebut telah sesuai dengan syarat *ju'alah* yaitu ja'il haruslah orang yang muthlaq at-tasharruf nya, karena developer aplikasi snack video sudah tentu orang yang telah baligh dan berakal karena ia telah membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan orang lain. Dan untuk 'amil (pelaku) yaitu pengguna aplikasi *snack video* di Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang kebanyakan dari kalangan mahasiswa dan mahasiswi. Syarat yang kedua yaitu upah (*ju'lu*) yang diperjanjikan harus disebutkan secara jelas jumlahnya, jika upahnya tidak jelas, maka akad *ju'alah* batal adanya dan upah yang diperjanjikan bukanlah barang haram, seperti minuman keras atau barang ghashab.

Dalam aplikasi *snack video*, dalam menjalankan misi mengundang teman dan menonton video upah yang diberikan telah disebutkan dengan jelas, yaitu developer memberikan ketentuan di dalam aplikasi *snack video* dengan mencantumkan jumlah poin yang akan didapatkan di setiap misi yang ada, dan poin tersebut nantinya bisa dicairkan ke dalam rupiah, jelas bahwa upah ini bukanlah barang yang haram. Tetapi pada salah satu misi lain yaitu melakukan video live streaming tidak disebutkan upahnya dengan jelas karena upah tergantung pada pemberian gift dari pengguna yang menonton *Ju'alah*, hal seperti ini tentu tidak dibolehkan karena upah yang tidak jelas. Syarat yang ketiga yaitu manfaat yang dikerjakan pelaku (*'amil*) harus ada nilai jerih payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih payahnya, tidak layak dikomersilkan secara syar'i.

Sistem *cash* dan *member get member* dalam aplikasi *snack video*, pekerjaan ini dilakukan dengan menjalankan misi-misi yang ada di dalamnya, tentu hal ini membutuhkan jerih payah dari pengguna karena tidak sedikit misi yang dilakukan dengan mudah, harus ada usaha yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *snack video*. Dan setelah menjalankan misinya, pengguna akan mendapatkan upah dari hasil usahanya tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *snack video*. Namun pada aplikasi *snack video* ini pengguna dapat menghasilkan bonus walaupun tanpa ada jerih payah, karena pada salah satu misi aplikasi ini setelah berhasil mengundang teman (*Member Get Member*), maka selanjutnya teman yang di undang tersebut yang mengerjakan misi maka pengguna yang mengundang juga akan mendapatkan bonus tanpa harus bekerja, tentu hal ini tidak sesuai dengan syarat dari *ju'alah* yang mensyaratkan harus memiliki nilai jerih payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih payahnya, tidak layak dikomersilkan secara syar'i.

Mazhab Malikiyyah menambahkan satu syarat akad *ju'alah* tidak boleh dibatasi dengan jangka waktu. Namun ulama lain mengatakan diperbolehkan memperkirakan jangka waktu dengan pekerjaan yang ada. Di aplikasi snack video terdapat misi yang dibatasi dengan jangka waktu yaitu mengundang orang lain waktu yang diberikan snack video beragam tergantung event yang sedang berlanjut, ketika event tersebut waktunya habis maka akan ada event terbaru lagi, hal ini tidak diperbolehkan menurut Mazhab Malikiyyah sedangkan ulama lain memperbolehkan hal tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas sistem *Cash* dan *Member Get Member* dalam aplikasi *snack video* untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan hukum Islam tidak semua misi memenuhi rukun dan syarat dari akad *ju'alah* sehingga penggunaan aplikasi *snack video* tidak diperbolehkan untuk misi mengundang teman hingga kita mendapatkan bonus, karena belum memenuhi salah satu

syarat dari akad *ju'alah* yaitu manfaat yang dikerjakan pelaku (*'amil*) harus ada nilai jerih payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih payahnya, tidak layak dikomersilkan secara syar'i sedangkan penggunaan aplikasi *snack video* yang berhasil mengundang salah satu teman saja, walaupun pengguna tidak bekerja atau tidak menjalankan misi di dalamnya, ia tetap mendapatkan poin dan poin yang didapatkan berlipat ganda, kemudian pada misi membuat video live streaming tidak disebutkan upahnya melainkan tergantung pada pemberian gift oleh pengguna lain yang menonton sedangkan upah dalam akad *ju'alah* harus disebutkan secara jelas jumlahnya jika upahnya tidak jelas maka akad *ju'alah* batal adanya.

Sebagaimana dalam Pasal 25 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), bahwasanya "*sighat akad dapat dilakukan dengan jelas, baik secara lisan, tulisan, dan/atau perbuatan*³²." Begitu juga dengan peraturan yang terdapat dalam aplikasi *snack video*, harus jelas dan terang sehingga tidak terjadi kesalahpahaman diantara para pihak. Dengan begitu, tidak terdapat unsur paksaan dari pihak aplikasi untuk bergabung dalam aplikasi *snack video*. Sehingga tugas atau misi yang terdapat pada aplikasi *snack video* dapat dilakukan dengan sukarela. Praktik aplikasi *snack video* yang dijalankan oleh masyarakat memiliki tujuan untuk mengembangkan kreativitas dan dapat menghasilkan uang rupiah. Sehingga dapat memberikan manfaat atau masalah bagi para pengguna aplikasi.

1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) *Snack Video* adalah platform sosial video pendek yang dipadukan dengan musik, musik untuk tarian, gaya kreatif, ataupun unjuk bakat, para pengguna yang didorong untuk berimajinasi dengan bebas dan meluapkan ekspresi juga kreasi dengan bebas. Setelah misi-misi telah berhasil di selasaiakan dan pengguna sudah mendapatkan banyak koin yang terkumpul dan ingin menukarkannya dengan uang. Dengan cara dicairkan melalui aplikasi DANA, Gopay, OVO, dan ShopeePay. Sistem cash umum yang biasa di gunakan oleh banyak pengguna untuk menarik uang dari *Snack Video* yaitu: Mulailah dengan membuka aplikasi *Snack Video* di ponselmu, Buka halaman bonus untuk masuk ke menu penukaran, Pilih Cash untuk menukarkan koin aplikasi, Sesuaikan jumlah koin yang akan ditukarkan berdasarkan opsi yang telah disediakan, Sesuaikan metode penarikan yang diinginkan, mulai dari pulsa, ShopeePay, OVO, Dana atau rekening bank, Masukkan nomor rekening berdasarkan metode penarikan yang dipilih, Saldo akan segera dikirimkan hingga 3×24 jam kerja.
- 2) Sistem *Member Get Member* pada aplikasi *Snack Video* merupakan cara, metode lain untuk menghasilkan uang melalui aplikasi *snack video* dengan cara mengundang dan mendaftarkan teman lalu selanjutnya pengguna yang mengundang teman melalui kode undangannya akan mendapatkan uang senilai Rp.52.600,- (dapat disesuaikan dengan promo dari *snack video*) secara tunai. Sistem *Cash* dan *Member Get Member* pada pengguna aplikasi *snack video* sebagai Sumber *income* / pendapatan dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah menggunakan akad *ju'alah* karena pihak aplikasi *snack video* membayar pengguna setelah pengguna menjalankan misi yang ada di dalam aplikasi tersebut dengan memberikan sejumlah poin yang telah ditentukan jumlahnya dari masing-masing misi yang ada di aplikasi *snack video* yang secara umum telah terpenuhi syarat dan rukun akad *ju'alah* sesuai dengan syariat Islam.

³² Pasal 25 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).

DAFTAR PUSTAKA

A. AL-QU'AN DAN HADIS

Al-Qur'an Al-Karim, Departemen Agama Republik Indonesia

B. BUKU

Abdul Wahid, M. kabob, *Cyber Crime*. Bandung: PT Refika Aditama, 2005.

al-Hadi, Abu Azam. *Fikih Muamalah Kontemporer*. Depok: Rajawali Press, 2017.

Arfa, Faisar Ananda. *Metodologi Penelitian Hukum Islam*, Edisi Revisi. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Ghazaly, Abdul Rahman. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: Kencaana Prenada Media Grup, 2012.

Herdiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet-3. Jakarta: Salemba Humainika, 2014.

Kasemin, Kasiyanto. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, Cet-1. Jakarta: Kencana, 2015.

Maharani, Ina. *Sudah Berizin OJK, Ini Cara Dapat Uang Pakai Snack Video Lengkap Ternyata Mudah!*, Kompas.com, 15 April 2021.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, Cet-7. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2016.

Nuhayati, Sri. *Akutansi Syariah di Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat, 2013.

Nurohman, Dwi Aris. *Konten Kreator*. Bengkulu: El Markazi, 2021.

Pasal 25 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).

Sadikin, Rendy Adrikini. *Snack Video Apk, Aplikasi Berbagi Video dan Penghasil Uang*, Suara.com, 25 Mei 2021.

Semiawan, Conny R. *“Metode Penelitian Kualitatif”*. Jakarta: Grasindo, 2010.

Sudiarti, Sri. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Sumatera Utara: FEBI UIN-SU Press, 2018.

Tumiwa, Krueger Kristanto. *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19*, Jilid-II., Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021.

C. SUMBER-SUMBER LAINNYA

<https://www.memuplay.com/id/how-to-use-com.kwai.bulldog-on-pc.html>, di akses tanggal 09 Februari 2023, Pukul 09.30 Wib.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kwai.bulldog&hl=id&gl=US>, Di akses tanggal 04 Februari 2023, pukul 12.56 Wib.

https://id.wikipedia.org/wiki/Snack_Video, Di akses tanggal 02 Februari 2023, pukul 10.23 Wib.

<https://www.snackvideo.com/about>, Di akses tanggal 05 Februari 2023, Pukul 10.25 Wib.

<https://islam.no.or.id/ekonomi-syariah/aplikasi-snack-video-dan-skema-bisnisnya-termasuk-money-game-892Zp>, diakses tanggal 09 Februari 2023, pukul 13.02 Wib.

Fatwa DSN/62/DSN-MUI/XII/2007-Akad Jualah,
<https://putusan3.mahkamahagung.go.id/peraturan/detail/11eaf03c183a52c0ae8a313932353438.html>, Di akses Tanggal 10 Februari 2023 pukul 11.18 Wib.