

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era globalisasi ini banyak membawa perkembangan bagi masyarakat. Munculnya teknologi juga membawa manfaat bagi manusia dalam kemajuan diberbagai aspek sosial.² Contohnya pengguna teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM).

Kegiatan manusia sebagai pencipta teknologi dan pengguna teknologi informasi dan komunikasi pada sekarang ini sedang mengarah kepada sesuatu yang memudahkan terhadap pengguna itu sendiri. Salah satunya dilihat dari perkembangan media internet yang sangat pesat dapat membantupengguna yang memanfaatkan teknologi tersebut. Sehingga adanya teknologi yang pesat dapat memudahkan setiap pekerjaan dengan waktu yang cepat dan singkat. Seiring perkembangannya teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat membuat banyak perubahan terhadap sebuah negara tak terkecuali negara Indonesia sendiri. Pada faktanya, hampir semua orang diberbagai kalangan memiliki alat telekomunikasi yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini

²Aditya Prabhandit, *Pengembangan dan Implentasi Media Pembelajaran Trainer Kit Sensor Ultrasonik Pada Mata Diklat Praktik Sensor dan Transduser di Smk Depok Slema*, skripsi (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hlm.1.

dapat dilihat dari Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, pelanggan telepon seluler di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 202,6 juta jiwa. Pada tahun ini jumlahnya meningkat 15,5% atau 27 juta jiwa dibandingkan pada Januari 2020 tahun lalu. Sedangkan total jumlah penduduk Indonesia saat ini adalah 274,9 juta jiwa.³ Dengan demikian artinya di Indonesia yang memanfaatkan teknologi mencapai 73,% dengan adanya data statistik jumlahnya pengguna semakin meningkat.

Adanya teknologi yang semakin cepat merambat tak heran jika banyak orang memanfaatkan teknologi untuk bekerja, sekolah, mencari penghasilan tambahan, dan sebagainya. Pada contohnya munculnya teknologi untuk sekolah berguna membantu mendidik agar tidak gagap teknologi, menambah wawasan. Serta teknologi untuk berkerja menjadi sarana untuk menjalankan bisnis berbasis *online* dan membantu mendapatkan uang dan membantu menyelesaikan pekerjaan dengan efektif dan efisien.⁴

Dalam perkembangannya pada teknologi komunikasi banyak berkembangnya aplikasi *mobile*. Seperti yang diketahui saat ini alat telekomunikasi semakin berkembang pesat dengan adanya aplikasi-aplikasi terbaru dan bermanfaat yang dibuktikan dengan adanya sistem android yang merupakan produk dari teknologi komunikasi. Salah satunya munculnya aplikasi-aplikasi yang baru di android. Apalagi di masa sekarang ini

³Data diambil dari amp, kompas.com, diakses Pada tanggal 29 Oktober 2021 Pukul 15.36 WIB.

⁴Niko Ramadhani, “Dampak Perkembangan Teknologi yang Dapat Dirasakan” dalam www.akseleran.co.id, diakses Pada tanggal 29 Oktober 2021 Pukul 15.36 WIB.

munculnya aplikasi di smartphone banyak orang yang memanfaatkan aplikasinya untuk mencari penghasilan tambahan.⁵ Salah satu yang sekarang ini tengah ramai di khalayak umum yang bisa menghasilkan uang. Contohnya adalah aplikasi *Tiktok*, *Snack Video*, *Hello*, *Buzzbreak*, *Resso* dan masih ada banyak aplikasi yang bisa menghasilkan uang.⁶ Caranya dengan *mendownload* aplikasi dulu dari *google play store* kemudian menginstalnya dan mengikuti tata caranya yang sudah ada petunjuk aplikasinya.

Namun juga ada berbagai varian aplikasi yang ditawarkan seperti aplikasinya berbasis game, atau berbentuk foto struk belanja seperti contohnya aplikasi *Snapcart*, *Shopback*, *RallyPoints*, *Pomona*, *Manis* yang tujuannya juga sama untuk mendapatkan koin yang bisa dikonversikan dalam rupiah. Sedangkan disini dalam aplikasi *Snapcart* adalah bentuk aplikasi lokal yang menawarkan berupa koin kemudian koin tersebut ditukarkan dalam bentuk *cashback* kepada pengguna.⁷ Adapun maksud *cashback* dari aplikasi *Snapcart* adalah kembalian hadiah berupa uang dari hasil menukarkan koin. Serta tidak semua struk bisa terdeteksi dalam aplikasi *Snapcart*, kriterianya harus langsung dari perusahaan seperti di *Alfamart*, *Indomaret*, Restoran, dan belanja yang terdapat struk cetak agar bisa terdeteksi ketika diunggah. Struk yang diunggah juga ada masanya agar tidak ditolak. Jadi setelah belanja struk bisa langsung di foto tidak boleh

⁵*Ibid.*, hlm. 2.

⁶Kusnul, *Hasil Wawancara*, Pengguna aplikasi *Snapcart*, Tulungagung, 01 Oktober 2021.

⁷*Ibid.*

melebihi tiga hari setelah struk keluar dari pembelian.⁸

Cara kerja dari sistem aplikasi *Snapcart* sendiri yaitu dengan memfoto struk dari pembelanjaan. Untuk memperoleh koin pada struk diunggah kemudian akan mendapatkan koin sesuai dengan nominal belanja Rp. 1 – Rp. 50.999 mendapatkan 250 koin, Rp. 51.000 – Rp. 100.999 mendapatkan 500 koin, Rp. 101.000 – Rp. 500.999 mendapatkan 1.000 koin dan begitu seterusnya.⁹ Jadi semakin belanja dengan total nilai banyak, maka semakin banyak pula koin didapatkan. Namun untuk mendapatkan koin tidak hanya dari foto struk belanja saja, biasanya muncul fitur bonus seperti mengisi *survey*, mengikuti *survey*, menonton video, serta pesan *coupon* atau membeli produk yang sudah di sediakan di fitur aplikasi *Snapcart* yang mana dalam fiturnya terdapat beberapa produk pilihan jika bisa membelinya akan mendapatkan bonus koin.¹⁰

Sistem pada aplikasi *Snapcart* ini mirip dengan akad *ju'alah* atau sayembara, yaitu jika seseorang mampu menyelesaikan sebuah pekerjaannya, maka ia berhak mendapatkan upah atau hadiah dari aplikasi *Snapcart*. Kemudian jika memiliki struk belanja dan seorang tersebut bisa mengunduh aplikasi *Snapcart* di *google play store* serta struk tersebut difoto lalu diunggah kemudian pengguna pada aplikasi *snapcart* akan bisa mendapatkan koin. Dalam hal ini, setelah hasil koin dikumpulkan dibuat undian melalui *game snaptastic* agar koin tersebut bisa ditukarkan dalam

⁸Nadia, *Hasil Wawancara*, Pengguna aplikasi *Snapcart*, Tulungagung, 01 Oktober 2021.

⁹Aan Zaksa, "Pengertian, Cara Menggunakan", dalam <https://support.snapcart.global/hc/id/articles/900000211546-Bagaimana-Cara-Menggunakan-Snapcart->, diakses pada tanggal 1 Oktober 2021 pukul 15:22

¹⁰*Ibid.*

bentuk rupiah.¹¹

Dalam Islam semua kegiatan muamalah telah diatur di dalamnya, termasuk transaksi yang digunakan dalam aplikasi *Snapcart* yang termasuk akad *ju'alah*. *Ju'alah* secara etimologis yaitu memberikan upah atau (*ja'l*) kepada orang yang telah melakukan pekerjaan untuknya, misalnya orang mengembalikan hewan yang tersesat (*dhalalah*), mengembalikan budak yang kabur, membangun tembok, menjahit pakaian, dan setiap pekerjaan yang mendapatkan upah. Sedangkan menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, pengertian *ju'alah* adalah perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan suatu tugas/pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.¹²

Namun pada aplikasi *Snapcart* ini terdapat fitur undian, setelah terkumpul 500 koin bisa melakukan 1 kali putaran atau undian melalui *game snaptastic*. Jika kurang dari 500 koin tidak dapat melakukan undian dan harus mengumpulkan koin lagi agar dapat menukarkan koinnya ke dalam rupiah. Hadiah undian di aplikasi *Snapcart* pun hadiah nominal uangnya beraneka ragam mulai dari yang paling kecil 10 rupiah, 11 rupiah, 17 rupiah, 23 rupiah, 45 rupiah, 53 rupiah, 5 ribu rupiah dan sampai 1.000.000 rupiah.¹³

Salah satu bentuk aplikasi *Snapcart* yakni setiap pengguna harus memiliki struk belanja untuk difoto dan diunggah kemudian akan

¹¹Riska, *Hasil Wawancara*, Pengguna aplikasi *Snapcart*, Tulungagung, 01 Oktober 2021.

¹²Madani, *Fiqh Ekonomi Syariah (Fiqh Muamalah)*, (Jakarta: Gema Insani, 2012), hlm.

¹³Observasi pada aplikasi *Snapcart*, Tulungagung, 01 Oktober 2021.

mendapatkan koin sesuai dengan ketentuan perolehan nominal belanja. Selanjutnya, perolehan koin tersebut dikumpulkan terlebih dulu hingga koin dapat digunakan untuk memutar permainan undian agar dapat dikonversikan rupiah. Pengguna aplikasi *Snapcart* untuk mengumpulkan koin tidak dibatasi dengan waktu. Hanya saja setelah koin terkumpul minimal 500 koin bisa dibuat satu kali undian. Kemudian setelah pengguna menukarkan koin melalui undian *game snaptastic* akan mendapatkan perolehan hadiah uang atau *cashback*. Namun faktanya, pengguna aplikasi *Snapcart* dalam menukarkan koin ke dalam rupiah harus melalui undian dan perolehan hadiah uang atau *cashback* yang didapatkan nominalnya jauh lebih kecil.¹⁴ Perolehan hadiah yang diterima pengguna aplikasi pun hanya pada nominal 10 rupiah, 11 rupiah, 23 rupiah dan sampai 35 rupiah saja.

Melihat dari adanya fitur undian untuk menukarkan koin ke dalam rupiah sifatnya seperti perjudian sebab perolehan hadiah uang yang diterima melalui undian sifatnya mengundi nasib atau untung-untungan yang menyebabkan seseorang dalam mengikuti permainan undian praktiknya bisa menang dan kalah. Hal ini dalam agama Islam dilarang yang terdapat unsur memakan harta oranglain.¹⁵ Dalam agama Islam Allah SWT memerintahkan umatnya untuk beriman kepada Allah dan rasulNya serta melaksanakan syariatNya dan berbuat kebaikan serta melarang umatnya melakukan berjudi dan mengundi nasib, yang mencakup seluruh jenis pertaruhan dan lainnya yang di dalam prakteknya terdapat taruhan dari kedua belah pihak dan

¹⁴Kusnul, *Hasil Wawancara*, Pengguna aplikasi *Snapcart*, Tulungagung, 01 Oktober 2021.

¹⁵Ajad Sudrajat, *Fiqih Aktual*, (Ponorogo: STAIN PO Press, 2008), hlm. 219.

menghalangi dari mengingat Allah. Sebab perjudian atau mengundi nasib sifatnya untung-untungan (*maisir*) yang bisa untung dan juga bisa rugi.¹⁶ Maka sudah jelas bahwa undian atau permainan yang mengandung unsur taruhan dikategorikan sebagai salah satu bentuk perjudian (*maisir*) sehingga termasuk dalam perbuatan yang diharamkan. Sebab di dalamnya terdapat unsur taruhan yang bisa menang dan bisa kalah sehingga dapat merugikan salah satu pihak. Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka penulis merasa tertarik meneliti tentang undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart* berdasarkan hukum Islam dengan judul “Hukum Islam Terhadap Uang yang Diperoleh dari Undian Foto Struk Belanja dalam Aplikasi *Snapcart*”.

B. Fokus Penelitian/Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperoleh uang melalui undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart*?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap uang yang diperoleh dari undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin peneliti capai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

¹⁶Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persabda, 2007), hlm. 217.

1. Untuk mengetahui cara memperoleh uang melalui undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis tinjauan hukum Islam terhadap uang yang diperoleh dari undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart*.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis

1. Kegunaan teoritis

- 1) Penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan hukum pada umumnya dan hukum ekonomi syari'ah pada khususnya bagi mahasiswa dan akademisi lainnya, terutama dalam masalah yang berkaitan perolehan uang dari adanya sistem undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart*.
- 2) Sebagai acuan penelitian berikutnya.

2. Kegunaan praktis,

- 1) Bagi peneliti yang akan datang, sebagai petunjuk, arahan dan acuan bagi peneli selanjutnya yang relevan dengan hasil penelitian ini.
- 2) Bagi Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN SATU) Tulungagung, berguna untuk mempertimbangkan atau referensi dalam karya-karya ilmiah bagi seluruh aktivitas akademik di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN SATU) Tulungagung dan pihak lainnya.

- 3) Bagi masyarakat umum atau pengguna aplikasi *Snapcart*, dapat menjadi bahan acuan bagi masyarakat dari berbagai kalangan terkait hukum uang yang diperoleh dari undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart*.

E. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan pemahaman dan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

(a) Tinjauan

Tinjauan adalah hasil meninjau, pandangan pendapat (sesudah menyelidiki, mempelajari, dan sebagainya).

(b) Hukum Islam

Hukum Islam adalah seperangkat peraturan berdasarkan wahyu Allah dan Sunnah Rasul tentang tingkah laku manusia *mukallaf* yang diakui dan diyakini berlaku dan mengikat untuk semua umat yang beragama Islam.¹⁷ Ketentuan hukum Islam ini berasal dari Al-Qur'an, pendapat ulama dan kitab kemudian dicari hukumnya memperoleh uang dengan jalan undian melalui aplikasi *Snapcart*, sehingga nantinya dapat dijadikan pandangan hukum bagi pengguna aplikasi *Snapcart* dalam memperoleh uang dari aplikasi *Snapcart*.

(c) Uang

¹⁷Syamsul Anwar, Hukum Islam, *Menjawab Tantangan Zaman yang Terus Berkembang*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 3.

Uang dalam konteks penelitian ini, ialah suatu alat yang bisa diterima oleh seseorang dengan maksud orang tersebut telah melaksanakan foto struk belanja untuk mendapatkan koin dan dibuat undian di *game snaptastic* kemudian berubah menjadi alat tukar berbentuk uang.

(d) Undian

Undian adalah tiap-tiap kesempatan yang diadakan oleh suatu badan untuk mereka telah memenuhi syarat-syarat tertentu dapat ikut serta memperoleh hadiah berupa uang dari hasil undian menukarkan koin yang akan diberikan kepada pengguna aplikasi *Snapcart* dengan jalan undian.

(e) Foto struk belanja

Dalam konteks penelitian ini, struk belanja adalah alat bukti pembelian dalam sebuah transaksi. Jadi setelah berbelanja di *Alfamart*, *Indomaret*, Restoran, ataupun di toko-toko yang menggunakan struk cetak/bukan tulisan manual kemudian struk dimanfaatkan caranya dengan struk hasil belanja di foto pada kamera aplikasi yang sudah disediakan di aplikasi *Snapcart*.

(f) Aplikasi *Snapcart*

Aplikasi *Snapcart* adalah bentuk aplikasi lokal yang yang membantu pengguna untuk mendapatkan uang tambahan dari aktivitas belanja yang dilakukan sehari-hari dengan mengambil

pada foto struk belanja.¹⁸

2. Penegasan Operasional

Penegasan konseptual digunakan untuk memberikan batasan-batasan dalam melakukan sebuah penelitian. Dalam penegasan operasional ini, penelitian ini menganalisis tentang “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Uang yang Diperoleh dari Undian Foto Struk Belanja dalam Aplikasi *Snapcart*” adalah membahas tentang aplikasi *Snapcart* yang terdapat adanya fitur undian untuk menukarkan koin ke dalam rupiah.

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini dalam pembahasannya dibagi menjadi tiga bagian: bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman sampul, lembar logo, halaman judul, persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, surat pernyataan keaslian, abstrak, dan daftar isi.

Kemudian dalam memaparkan isi yang terkandung dalam penelitian ini penulis menjabarkan sistematika penulisan secara global untuk mempermudah pemahaman terhadap penelitian dan penulisan skripsi nanti, penulis akan membagi menjadi 6 bab, dan dalam setiap bab dirinci lagi menjadi beberapa sub bab, adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

Bab I tentang pendahuluan, dalam bab ini terdapat latar belakang penelitian dalam hal menjelaskan mengenai mengapa penelitian dilakukan.

¹⁸Aan Zaksa, “Pengertian, Cara Menggunakan”, dalam <https://support.snapcart.global/hc/id/articles/900000211546-Bagaimana-Cara-Menggunakan-Snapcart->, diakses pada tanggal 1 Oktober 2021 pukul 15:22

Kemudian, menjelaskan mengenai batasan penelitian dan juga rumusan masalah yang ingin dibahas oleh peneliti. Selanjutnya terdapat tujuan penelitian berguna tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Penegasan istilah berfungsi untuk sebagai penegasan terhadap istilah-istilah lain yang ada dalam penelitian ini sehingga tidak terdapat perbedaan penafsiran. Metode penelitian yang digunakan peneliti dengan tujuan untuk menemukan jawaban atas masalah yang ada. Terakhir sistematika pembahasan untuk memberikan gambaran secara umum bagaimana penelitian ini ditulis secara sistematis.

Bab II berupa kajian pustaka, meliputi landasan teori masalah yang diangkat dalam skripsi ini yaitu mengenai konsep *ju'alah* dalam hukum Islam yang berkaitan tentang pengertian *ju'alah*, dasar hukum *ju'alah*, rukun dan syarat *ju'alah*, undian berhadiah dalam hukum Islam yang berkaitan tentang pengertian undian berhadiah, dasar hukum berhadiah, macam-macam undian berhadiah, pengertian *maisir*, dasar-dasar *maisir*, unsur-unsur *maisir* dan jenis-jenis *maisir* dalam fuqaha dan hukumnya.

Bab III memuat metode meliputi, data penelitian dalam bab ini berisi gambaran umum objek penelitian, pelaksanaan proses penelitian.

Bab IV adalah paparan tentang analisis data terhadap objek penelitian meliputi tentang profil aplikasi *Snapcart*, pengertian aplikasi foto struk belanja atau *Snapcart*, cara menggunakan aplikasi *Snapcart*, sistematika aplikasi *Snapcart* yang berisikan tentang cara kerja dari sistem aplikasi

Snapcart, cara memperoleh uang dari undian foto struk melalui *game snaptastic*.

Bab V memuat hasil pembahasan penelitian langsung berdasarkan observasi di aplikasi *Snapcart* dan wawancara secara langsung terhadap pengguna aplikasi *Snapcart*. Pembahasan dan analisa, yang terdiri dari cara memperoleh uang melalui undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart* dan tinjauan hukum Islam terhadap uang yang diperoleh dari undian foto struk belanja dalam aplikasi *Snapcart*.

Bab VI merupakan penutup. Berisi kesimpulan dan saran-saran dari hasil analisis. Pada bagian ini juga dilampirkan beberapa lampiran yang menjadi kelengkapan dari skripsi ini. Di samping itu juga dikemukakan saran-saran yang relevan dengan permasalahan.