

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan yang semakin kontemporer, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin terarah dan mampu membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Internet merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi. Banyak orang yang memanfaatkan internet untuk berbagai macam kebutuhan, seperti sebagai sarana komunikasi, sarana hiburan, belanja via *online*, sarana belajar, bahkan ada juga yang memanfaatkan teknologi internet untuk sarana memperoleh penghasilan, misalnya dengan menggunakan aplikasi yang disebut dapat menghasilkan uang bagi penggunanya.

Pada dasarnya, untuk memperoleh penghasilan manusia diperintahkan untuk bekerja. Dalam Islam, bekerja termasuk bagian dari ibadah karena dengan bekerjalah manusia bisa mendapatkan upah atau penghasilan yang nantinya dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari (primer, sekunder, dan tersier) untuk menghidupi dirinya dan keluarganya.<sup>1</sup>

Dalam mencari penghasilan, Islam sudah menetapkan syariatnya dan sudah ada ketentuan di dalam Al-Qur'an dan Hadis Nabi. Perintah untuk bekerja telah Allah

---

<sup>1</sup> Sukran Abdillah, *Cara Islami Mencari Rezeki*, (Bandung: Sadira Publishing House, 2020), h.29

syariatkan kepada manusia demi melangsungkan kehidupannya sebagaimana tertuang dalam Q.S At-Taubah ayat 105:

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ  
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Artinya : Dan katakanlah “Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan”. (Q.S At-Taubah:105)<sup>2</sup>

Sejak nabi pertama Adam hingga nabi terakhir Muhammad SAW, Allah SWT telah mewajibkan perintah untuk bekerja. Tatanan ini tetap berlaku untuk semua orang, tanpa memandang pangkat, status, atau jabatan.<sup>3</sup>

Pada umumnya, manusia akan mendapatkan penghasilan dengan bekerja keras atau melakukan suatu pekerjaan sesuai dengan kemampuannya baik melalui tenaga maupun pikiran. Prinsipnya, ada usaha yang jelas yang dikeluarkan dan ada timbal balik dari usaha. Sebaliknya memperoleh penghasilan dengan memanfaatkan teknologi internet, salah satunya dengan menggunakan aplikasi yang dikatakan dapat menghasilkan uang bagi penggunanya yaitu aplikasi *cashzine*.

---

<sup>2</sup>Dadang Kahmad, *Mencari Rezeki Bersama Allah*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014) h.16

<sup>3</sup>Hadi Busono, *Bekerja Dengan Iman*, (Yogyakarta: Depublish Publisher, 2019) h.8

Ada beberapa program yang tersedia saat ini yang menawarkan uang tunai atau penghasilan kepada penggunanya. Tentu saja, ini merupakan perkembangan yang menarik bagi pengguna ponsel, terutama mengingat wabah Covid-19 saat ini sedang merebak. Karena ada banyak masyarakat yang merasakan dampaknya seperti banyaknya masyarakat yang kehilangan pekerjaan karena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) perusahaan untuk tujuan efisiensi industri.

*Cashzine*, suatu aplikasi berita yang bisa kita gunakan untuk mencari informasi, namun berbeda dengan aplikasi berita lainnya seperti detik.com dan sebagainya. Aplikasi *cashzine* ini memberikan imbalan kepada siapa saja yang membaca berita lewat aplikasi ini. Sehingga selain pengguna memperoleh informasi, pengguna juga bisa mengumpulkan koin-koin dengan cara membaca dan apabila koin tersebut sudah banyak dan mencukupi dengan yang disyaratkan, maka pengguna dapat menukarnya dengan uang.

Sebenarnya aplikasi semacam ini sudah lama merajalela di dunia maya. Perangkat lunak ini menyediakan koin yang dapat ditukarkan ke dalam rupiah setelah memenuhi batasan koin tertentu. Tentu saja, setiap ketentuan yang ditetapkan seperti meletakkan program di *smartphone* pengguna. Ada beberapa misi atau *job* yang tersedia, ada yang berbasis berita, berbasis game, iklan, atau jenis lainnya. Jika perangkat lunaknya adalah *game*, tidak ada masalah karena *game* sering kali dijual bekerja sama dengan pengembang dan orang yang mendesain *game* tersebut.

Dalam hal membaca berita, terlihat jelas bahwa hal ini berkaitan dengan kekayaan intelektual. Jika pengembang bersedia bekerja sama dengan pemilik sumber berita, otorisasi yang diberikan kepadanya dapat digunakan untuk membenarkan sumber pendapatan pengembang yang halal dan apa yang disampaikan kepada konsumennya.

Namun, dengan aplikasi *cashzine* ini, ada koin tinggi yang dapat diterima pengguna aplikasi jika berhasil mereferensikan teman atau individu lain untuk bergabung dengan program *cashzine*. Apabila banyak teman yang diundang, maka koin yang diperoleh semakin banyak dan cepat memenuhi persyaratan untuk dikonversikan ke rupiah.

Jika ditelusuri dari pemberian koin pada aplikasi *cashzine* ini, dapat dikatakan bahwasanya pendapatan atau penghasilan yang diperoleh penggunanya adalah penghasilan yang diperoleh dari akad *ju'alah* (sayembara).karena berdasarkan penjelasan yang diperoleh dari beberapa pengguna aplikasi *cashzine*, pihak *cashzine* memberikan upah bagi pengguna setelah mendapatkan koin yang ditetapkan. Jika saldo koin sudah terkumpul sebanyak 5000 koin, maka dapat ditukar dengan uang senilai 1000 rupiah. Dalam hal ini dapat diartikan untuk memperoleh uang 10 ribu rupiah, maka koin yang dimiliki harus sebanyak 50 ribu koin begitupun seterusnya sesuai dengan perbandingan di atas.

Seiring perkembangan kehidupan manusia, masyarakat, berbagai jenis akad dan transaksi pun bermunculan. Salah satu akad yang menjadi produk dalam sebuah lembaga ataupun perusahaan terkemuka saat ini adalah transaksi atau akad yang disebut dengan

akad *ju'alah*. Dimana akad tersebut juga merupakan salah satu akad dari banyak jenis akad muamalah yang lainnya.

*Ju'alah* adalah *iltizam* (janji tanggung jawab) untuk membayar sejumlah uang tertentu setelah serangkaian hasil terkait pekerjaan (*natijah*) yang telah ditentukan sebelumnya telah tercapai. Perjanjian di mana salah satu pihak (*ja'il*) menjamin pembayaran kepada pihak lain (*maj'ul lah*) jika yang terakhir menyelesaikan beberapa pekerjaan atau menyediakan layanan untuk *ja'il*.<sup>4</sup>Pihak pertamanya adalah pemilik aplikasi *cashzine* dan pihak keduanya adalah pengguna aplikasi *cashzine*. Secara khusus, “tanggung jawab (*Iltizam*) berupa janji untuk memberikan imbalan tertentu dengan kerelaan seseorang yang berhasil melakukan suatu perbuatan atau memberikan jasa yang belum pasti”, dalam konteks *fikih*, dapat dilakukan atau dibuat sesuai keinginan. Hal ini berdasarkan firman Allah dalam surat Yusuf ayat 72:

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

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

Pengguna dapat membaca berita dan mendapatkan *cryptocurrency* dengan mengundang teman mereka untuk mengunduh *cashzine*. Untuk memperoleh koin yang nantinya bisa *dikonversi* menjadi rupiah, pengguna hanya perlu menyelesaikan tugas

---

<sup>4</sup>Ahmad Ifham Sholihin, *Buku Pintar Ekonomi Syariah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010) h.371

yang relatif sederhana, hanya saja memerlukan paket internet untuk mengakses aplikasi *cashzine* tersebut.

Namun ada satu tugas yang tergolong tidak mudah dikerjakan karena pengguna harus memiliki banyak relasi untuk dapat mengajak orang lain untuk ikut bergabung menggunakan aplikasi *cashzine* tersebut. Adapun untuk mengajak orang lain untuk menggunakan aplikasi *cashzine*, maka itu merupakan suatu hal yang tidak diketahui sebelumnya apakah cara tersebut bisa menghasilkan koin untuk pengguna atau tidak. Hal ini dikarenakan, teman yang diundang ikut tertarik atau bahkan mengabaikannya. Jika mereka tertarik menggunakan *cashzine*, maka pengguna dapat menerima koin dengan mengundang teman ke akun mereka. Tetapi jika tidak, maka pengguna tidak menerima koin sama sekali karena dinyatakan gagal dalam mengundang orang.

Dalam hal mengundang orang, maka hal ini ada hubungannya dengan salah satu kesepakatan atau akad *ju'alah* (sayembara) karena hasil atau koin yang didapatkan tergantung dari berapa banyak pencapaian yang mampu diraih. Jika pengguna mengundang banyak orang namun tidak ada yang tertarik untuk bergabung, maka pengguna *cashzine* tersebut tidak akan mendapatkan koin sama sekali walaupun dia sudah melakukan usaha dalam hal mengundang orang lain. Akad *ju'alah* (sayembara) itu adalah akad yang nantinya imbalan yang diberikan sesuai dengan hasil pencapaian yang diperolehnya.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup><https://jurnal.staiahidayahbogor.ac.id>

Berkenaan dengan Dengan demikian, jelaslah bahwa akad yang berlaku antara pengembang dan pengguna adalah akad *ju'alah*, karena syarat-syarat yang ditentukan di bawah ini hanya berlaku untuk akad tersebut.

وَيَشْتَرَطُ فِي الْجَعْلِ أَنْ يَكُونَ مَعْلُومًا لِأَنَّهُ عَوْضٌ فَلَا بُدَّ مِنَ الْعِلْمِ بِهِ كَالْأَجْرَةِ فِي الْإِجَارَةِ

Artinya: “Disyaratkan dalam *ja'lu* (koin/bonus) sesuatu yang diketahui (sesuatu yang jelas), karena *ja'lu* (koin) merupakan upah (*'iwadh*), maka dari itu wajib diketahui oleh peserta sayembara sebagaimana *ujrah* yang wajib diketahui pada akad *ijarah* (oleh penyewa).<sup>6</sup>

Karena pendapatan pengguna aplikasi *cashzine* (*ja'lu*) adalah didasarkan pada pekerjaan mengakses atau membaca artikel melalui aplikasi *cashzine* yang tersedia, serta tidak berhubungan dengan kontrak berbasis waktu, maka itu yang menjadi pembedanya untuk tidak memasukkan akad di atas sebagai akad *ijarah*. Karena penerapan akad *ju'alah* dengan akad *ijarah* jelas berbeda.

Dari hasil riset awal saya terhadap pengguna *cashzine* di Kota Kisaran dan sekitarnya yang telah saya wawancarai beberapa. Saudari Rahma dan Ali menjelaskan bahwasanya beliau cukup betah mengakses aplikasi *cashzine* tersebut karena memiliki manfaat untuk kehidupannya. Yaitu dengan membaca berita dia bisa mendapatkan dua manfaat sekaligus yaitu dengan mendapatkan koin dan juga dengan mendapatkan informasi yang dibaca. Namun pengguna *cashzine* juga terkadang merasa bosan dan kecewa karena koin yang didapat dengan mengakses *cashzine* dengan melakukan tugas

---

<sup>6</sup>Taqiyuddin Al-Husni, *Kifayatul Akhyar*, (Jakarta: Bina Iman, 1984), h.298.

kecil membaca berita tidak sebanding dengan apa yang didapatkan jika berhasil mengundang teman lainnya untuk bergabung menggunakan aplikasi *cashzine*. Sementara banyak pengguna *cashzine* tidak memiliki banyak teman yang bisa diajak yang atau tertarik mengakses aplikasi yang serupa dengan mereka meskipun mereka tergolong orang yang luas pergaulannya. Padahal sudah berusaha untuk mengundang banyak teman namun hanya beberapa orang yang tertarik untuk mengakses aplikasi *cashzine* tersebut. Dan pengguna *cashzine* hanya memperoleh imbalan sesuai dengan pencapaian yang didapatkan.<sup>7</sup>

Namun di lain tempat, penulis melakukan penelitian kepada Ibu Cici bahwasanya beliau menggunakan aplikasi *cashzine* cukup lama sehingga beliau bisa memperoleh penghasilan dengan mengakses aplikasi tersebut. Beliau adalah seorang pedagang yang di sela kesibukannya masih menyisakan waktunya untuk mengakses aplikasi *cashzine* tersebut. Beliau nyaman menggunakan aplikasinya namun merasa butuh waktu yang cukup lama mendapatkan banyak koin yang bisa dikumpulkan dengan nominal uang yang besar. Karena beliau hanya mengakses aplikasinya dengan melakukan atau membaca berita yang disuguhkan selain daripada mengundang teman. Beliau mengaku bahwasanya tidak bisa mengundang teman untuk bergabung karena tidak memiliki banyak relasi sosial medianya yang bisa diajak untuk bergabung karena beliau hanyalah seorang pedagang kecil.<sup>8</sup> Banyak pengguna aplikasi *cashzine* yang pada mulanya tergiur

---

<sup>7</sup>Wawancara dengan saudari Rahma dan Ali selaku pengakses aplikasi *cashzine* di Kota

Kisaran, wawancara pribadi pada 09 Agustus 2020

<sup>8</sup>Wawancara dengan Ibu Cici selaku pengakses aplikasi *cashzine* dan juga pedagang kecil di Kota Kisaran, wawancara pribadi pada 09 Agustus 2020

untuk mengakses aplikasi tersebut untuk memperoleh penghasilan. Banyak juga pengguna aplikasi *cashzine* yang tidak memiliki pekerjaan lainnya dan hanya mengakses aplikasi tersebut. Sehingga, hanya bermodalkan paket internet dan berusaha mengundang orang sebanyak-banyaknya untuk bergabung di *cashzine* pengakses berharap dapat mengumpulkan banyak koin untuk dihasilkan uang. Namun apa yang dikerjakan belum tentu menghasilkan sebab tidak semua orang yang diundang tertarik dan ikut mengakses aplikasi *cashzine* sehingga imbalan koin yang diperoleh tidak sebanding dengan apa yang diusahakannya.

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan di atas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian lebih mendalam lagi dengan mengangkat judul skripsi **“ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI *CASHZINE* UNTUK MEMPEROLEH PENGHASILAN PERSPEKTIF WAHBAH ZUHAILI (Studi Kasus Pengguna Aplikasi *Cashzine* di Kota Kisaran).**

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang dapat diajukan di dalam penelitian skripsi ini sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan akad *ju'alah* pada aplikasi *cashzine* di Kota Kisaran Perspektif Wahbah Az-Zuhaili?
2. Bagaimana sistempemberian koin pada masing-masing misi yang terdapat dalam aplikasi *cashzine* di Kota Kisaran perspektif Wahbah Az-Zuhaili?

3. Bagaimana penggunaan aplikasi *cashzine* untuk dapat menghasilkan uang bagi pengguna aplikasi *cashzine* ditinjau dari perspektif Wahbah Az-Zuhaili?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menjelaskan penerapan akad *ju'alah* pada aplikasi *cashzine* di kota Kisaran perspektif Wahbah Az-Zuhail.
2. Untuk menjelaskan sistem pemberian koin pada masing-masing misi bagi pengguna aplikasi *cashzine* di kota Kisaran perspektif Wahbah Az-Zuhaili.
3. Untuk menjelaskan penggunaan aplikasi *cashzine* agar dapat menghasilkan uang bagi penggunanya di kota Kisaran perspektif Wahbah Az-Zuhaili.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1) Manfaat teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi problematika yang diteliti dengan tujuan untuk menambah pemahaman terkhusus bagi penulis terutama dengan masalah yang berkaitan dengan muamalah (Hukum Ekonomi Syari'ah) yang khususnya membahas masalah tinjauan hukum Islam dalam memperoleh penghasilan dari aplikasi *cashzine* yang cukup banyak masyarakat menggunakan aplikasi tersebut sebagai sarana untuk memperoleh penghasilan. Bagi kalangan akademik dapat digunakan sebagai sarana guna menambah wawasan keilmuan dan juga dapat dipergunakan sebagai referensi bagi para pihak yang akan melakukan penelitian yang berkaitan.

## 2) Kegunaan Praktis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai masalah hukum dalam memperoleh penghasilan dengan mengakses aplikasi *cashzine* pada masyarakat pengguna aplikasi *cashzine* di kota Kisaran dan sekitarnya. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memperoleh gelar S.H. (Sarjana Hukum) di Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

### E. Kerangka Pemikiran

Kerangka konseptual memberikan gambaran tentang proyek penelitian di tangan. Representasi yang lebih lengkap dari masalah dan penyelesaian potensinya dapat dibangun dengan menggunakan kerangka pemikiran.<sup>9</sup>

Pada masa sekarang ini, banyak orang yang mempergunakan teknologi yang semakin berkembang untuk mencari rezeki. Banyak orang yang bekerja via *online* untuk mencari penghasilan. Salah satunya banyak orang yang memanfaatkan aplikasi *cashzine* yang disebut dapat menghasilkan uang bagi para penggunanya.

*Cashzine* adalah aplikasi gaya hidup yang menghasilkan buzz harian untuk berinteraksi dengan teman. Gosip, hiburan, trik hidup, dll. Aplikasi ini dapat menghasilkan uang bagi penggunanya. Yaitu hanya dengan membaca berita atau informasi pada aplikasi *cashzine*. Dengan membaca berita, pengguna akan menghasilkan koin, sehingga ketika koin terkumpul dapat ditukar dengan uang sesuai dengan syarat yang dibutuhkan.

---

<sup>9</sup>Asman Usman, *Mari Belajar Meneliti*, (Yogyakarta:Langge Printika, 2008), h.138.

*Ju'alah* adalah suatu akad bagi transaksi yang relevan dan bermanfaat dalam kondisi tertentu yang tidak dapat dipenuhi melalui *Ijarah* menuntut suatu pekerjaan yang akan dikerjakan harus dispesifikasikan dengan jelas. Sementara *ju'alah* bukanlah kontrak (akad) yang bersifat mengikat. *Ju'alah* dapat dilaksanakan dengan penawaran terbuka atau informasi kepada publik. Dalam hal ini, siapapun yang mendengar atau menerima penawaran tersebut dan berminat melakukan pekerjaan dapat meakukan yang ditawarkan, baik secara individu maupun kelompok. Dan hanya mereka yang berhasil menyelesaikan pekerjaan yang diberi penghargaan. Pihak-pihak dalam *ju'alah* pun dapat membatalkan kontraknya secara sepihak.<sup>10</sup>

Sama halnya dengan aplikasi *cashzine*, bagi siapa yang membaca berita atau informasi yang disuguhkan pada aplikasi berdasarkan ketentuan yang disyaratkan maka pengguna akan mendapatkan koin. Dan apabila pengguna berhasil mengundang orang lain untuk bergabung, maka koin yang ada secara otomatis langsung bertambah. Apabila tidak berhasil, maka pengguna tidak mendapat tambahan koin sama sekali.

## **F. Kajian Terdahulu**

1. Skripsi yang ditulis oleh Risna Hidayani yang berjudul “Hukum Penggunaan Aplikasi Tiktok Menurut Fatwa DSN: 75/DSN MUI/VII/ 2009 Tentang Pedoman Penjualan Langsung Berjenjang Syari'ah”. Pada penelitian skripsi ini, Risna Hidayani membahas tentang bagaimana hukum penggunaan aplikasi tiktok berdasarkan Fatwa DSN MUI. Sedangkan penulis berfokus pada bagaimana

---

<sup>10</sup>Muhammad Ayub, *Understanding Islamic Finance A-Z Keuangan Syariah*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009) h.536

penerapan penggunaan aplikasi *cashzine* untuk memperoleh penghasilan perspektif Wahbah Az-zuhaili.

2. Skripsi yang ditulis oleh Puspa Marini yang berjudul “Perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah Terhadap Penghasilan Seleb Tiktok”. Pada penelitian skripsi Puspa Marini membahas bagaimana para seleb aplikasi tiktok memperoleh penghasilan dari aplikasi tiktok dan bagaimana perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah terhadap penghasilan seleb aplikasi tiktok. Sedangkan penulis berfokus pada penerapan aplikasi *cashzine* untuk memperoleh penghasilan perspektif Wahbah Az-Zuhaili.

### **G. Hipotesis**

Penulis dapat membuat dugaan bahwa masalah ini didukung oleh ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits Nabi berdasarkan bukti-bukti yang disajikan di atas. Oleh sebab itu, dapatlah ditarik kesimpulan sementara bahwasanya mencari penghasilan dengan mengakses aplikasi *cashzine* boleh saja dilakukan sesuai dengan syarat dan ketentuan yang ada. Namun, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadikan hukum menggunakan aplikasi *cashzine* ini menjadi haram menurut pandangan Wahbah Az-Zuhaili karena mengandung unsur *gharar* di dalam aplikasi *cashzine* tersebut.

### **H. Metode Penelitian**

Kata “metode” (berarti “cara cepat melakukan sesuatu”) dan “logos” (berarti “ilmu” atau “pengetahuan”) adalah akar etimologis dari metode penelitian. Jadi, pengertian metodologi adalah proses melakukan sesuatu secara sengaja dan metodis dengan maksud untuk mencapai tujuan. Riset, di sisi lain, memerlukan melakukan

segalanya mulai dari mencari hingga merekam hingga membentuk hingga menganalisis hingga menulis. Kelima jenis strategi penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Sifat dan Jenis Penelitian

Penelitian skripsi ini merupakan penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan pada lingkungan tertentu. Dalam penelitian ini dilakukan terhadap pengguna aplikasi *cashzine* di kota Kisaran dan sekitarnya dengan cara melakukan wawancara dengan pengguna *cashzine* yang sudah memperoleh penghasilan yang dikatakan lumayan sebagai penghasilan tambahan dalam aplikasi ini. Penulis juga melakukan observasi lapangan awal untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan. Skripsi ini menggunakan metodologi studi kualitatif, yang menghasilkan data deskriptif mengenai komunikasi verbal dan tekstual orang dan tindakan yang mereka amati saat menggunakan aplikasi *cashzine*.

## 2. Metode pendekatan penelitian

Penulis menggunakan strategi kualitatif untuk penyelidikan penelitian ini. Penelitian kualitatif, sebagaimana dijelaskan Tadjoe Ridjal, dilakukan dengan maksud untuk mengungkap kedalaman atau memberikan penjelasan atas suatu realitas yang ada.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif , Aktualisasi Metodologi Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007) h.124

### 3. Sumber Data

- a. Data primer adalah informasi yang dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber aslinya dimana data itu dikumpulkan. Wawancara mendalam dengan penduduk Kisaran yang telah menggunakan aplikasi *cashzine* memberikan sebagian besar informasi penelitian ini. Selain informasi yang dikumpulkan secara langsung di Kisaran dan sekitarnya oleh penulis
- b. Data yang dikumpulkan dari Kota Kisaran dianggap sebagai data sekunder. Data sekunder dalam penyelidikan ini berasal dari kumpulan dokumen. Buku, denah lokasi penelitian, dan bahan tertulis lainnya menjadi sumber data dalam penelitian ini.

### 4. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah pandangan Wahbah Az-Zuhaili mengenai akad *ju'alah* dalam memperoleh penghasilan dengan menggunakan aplikasi *cashzine*. Penulis mengambil sampelnya adalah beberapa orang pengguna aplikasi *cashzine* yang sudah berpenghasilan dan beberapa orang yang tidak atau belum berpenghasilan atau minim penghasilan dari mengakses aplikasi *cashzine* di kota Kisaran.

### 5. Metode Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Dalam melaksanakan metode ini dilakukan dengan mewawancarai para pengguna aplikasi *cashzine* di kota Kisaran dan sekitarnya. Pelaksanaan wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengalaman para pengguna dalam memperoleh penghasilan dengan menggunakan aplikasi *cashzine* tersebut.

## b. Dokumentasi

Penulis telah mengumpulkan bukti skripsi dari gambar yang diambil saat wawancara dengan pengguna aplikasi *cashzine* di kota Kisaran dan dari studi pendahulunya.

## 6. Analisis Data

Setelah semua data yang diperlukan telah dikumpulkan, data tersebut akan diproses untuk persiapan analisis yang diantisipasi. Langkah awal dalam memproses data melibatkan modifikasi setiap informasi yang dikumpulkan. Setelah data diedit, analisis dapat dimulai. Teknik deskriptif digunakan dalam penyelidikan ini. Metode penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan setting atau kejadian dikenal dengan pendekatan analisis data deskriptif. Karena data yang digunakan dalam skripsi ini adalah data laporan atau data deskriptif kualitatif, bukan data numerik, maka pendekatan deskriptif digunakan untuk analisis. Adapun analisis kualitatif bertujuan untuk mencari makna di balik data yang didapatkan dari pengakuan subjek pelakunya.

Metode induktif digunakan untuk menganalisis data kualitatif; ini berarti bahwa, tidak seperti studi kuantitatif, penelitian kualitatif didasarkan pada bukti empiris daripada teori deduktif. Peneliti pergi ke lokasi terpencil sehingga mereka dapat mengamati, merekam, dan mengevaluasi peristiwa secara langsung. Peneliti harus memeriksa data yang dikumpulkan untuk mendapatkan wawasan baru yang dapat digunakan sebagai temuan penelitian.

Metode analisis data deskriptif ini digunakan untuk menganalisis data mengenai gambaran objek penelitian, dan untuk dapat menyimpulkan data-data di lapangan yaitu data yang diperoleh dari pengguna aplikasi *cashzine* di Kota Kisaran dan sekitarnya.

## **I. Sistematika Penulisan**

Bab I berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, kajian terdahulu, hipotesis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori yang menjelaskan akad *ju'alah*, dasar hukum *ju'alah*, rukun dan syarat *ju'alah*, juga menjelaskan mengenai pengertian aplikasi *cashzine*, menu-menu yang terdapat pada aplikasi *cashzine*, dan misi atau tugas dalam aplikasi *cashzine*.

Bab III merupakan gambaran umum kota Kisaran, pelaksanaan bisnis aplikasi *cashzine* di kota Kisaran, juga mengenai *Passive Income* dalam aplikasi *cashzine*.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang menjelaskan mengenai penerapan akad *ju'alah* dalam aplikasi *cashzine*, sistem pemberian koin pada masing-masing misi yang terdapat dalam aplikasi *cashzine* di kota Kisaran perspektif Wahbah Az-Zuhaili, dan penerapan aplikasi *cashzine* agar dapat menghasilkan uang bagi penggunanya berdasarkan perspektif Wahbah Az-Zuhaili.

Bab V merupakan bagian akhir penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.