

### **BAB III**

## **LETAK GEOGRAFIS KOTA KISARAN DAN GAMBARAN UMUM PENGUNA CASHZINE DI KOTA KISARAN**

### **A. Gambaran Umum Kota Kisaran**

Kisaran adalah sebuah wilayah yang terletak di provinsi Sumatera Utara, yang juga merupakan ibu kota dari Kabupaten Asahan. Kota Kisaran meliputi dua kecamatan, yaitu Kota Kisaran Barat dan Kota Kisaran Timur. Status Kisaran sebelumnya adalah kota administratif, yang dihapuskan sebagai kabupaten biasa pada tahun 2003 karena tidak memenuhi persyaratan peningkatan daerah otonom. Kota Kisaran menjadi daya tarik wisata yang menarik sejak selesainya pembangunan Masjid Agung Haji Ahmad Bakri (2015), yang terletak di tepi pertigaan Sumatera Timur, Medan-Rantau-Parapat, dan lebih tepatnya di seberang kantor bupati Asahan. Selain itu, Taman Alun-Alun Kisaran merupakan taman sederhana bernuansa alam, pepohonan hijau dan berbagai fasilitas lengkap yang tersebar di seluruh taman.<sup>1</sup>

Kota Kisaran merupakan ibu kota Kabupaten Asahan. Arah utara berbatasan dengan kecamatan Air Joman, arah selatan berbatasan dengan kecamatan Air Batu, arah timur berbatasan dengan Simpang Empat, dan arah barat berbatasan dengan Simalungun. Berdasarkan sejarahnya, kota Kisaran sebelumnya berdiri di bawah kekuasaan Kesultanan Asahan yang pada saat itu berpusat di Tanjung Balai. .

---

<sup>1</sup>[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kisaran,\\_Asahan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kisaran,_Asahan)

Semenjak Indonesia merdeka, Kota Kisaran memperoleh kesuksesan yang terbilang baik. Di bagian ekonomi Kota Kisaran menjadi pusat perdagangan Kabupaten Asahan, banyaknya pedagang dari desa yang berkunjung ke Kota Kisaran untuk menawarkan barang dagangannya. Begitu juga pedagang dari luar daerah, dari Desa Sei Silau misalnya, datang dengan tujuan mencari barang tertentu. Kota Kisaran letaknya strategis, dilintasi Sungai Silau. Dari Sei Silau akan melewati punggung hingga mengalir ke Tanjung Balai. Untuk angkutan darat, Kisaran dilalui oleh Jalan Lintas Sumatera, dan untuk kereta api, stasiun Kisaran menjadi jalur transit dan pemisah masyarakat dari Medan ke Rantau Prapat atau dari Medan ke Tanjung Balai.

Mengingat letaknya yang strategis tersebut, maka pada tanggal 16 Februari 1963 diusulkan pemindahan ibu kota Kabupaten Asahan dari kotamadya Tanjung Balai ke kota Kisaran dengan alasan agar kotamadya Tanjung Balai dapat berkembang lebih besar dengan sendirinya, dan letak kota Kisaran lebih strategis penting bagi daerah Asahan. Hal ini baru dapat diterapkan pada tanggal 20 Mei 1968 yang didukung oleh Keputusan Pemerintah No. 19 Tahun 1980.

Kota Kisaran merupakan pusat pemerintahan Kabupaten Asahan dan menjadi tempat kedudukan kantor-kantor penting seperti Dinas Pendidikan dan DPRD. Selain daripada itu, di kota Kisaran juga banyak terdapat bangunan bersejarah seperti BTS (Perkebunan Bakri Sumatera), Gedung Juang, Masjid Agung Kisaran, dll. Semuanya mendukung kemajuan Kota Kisaran saat ini.

Tempat hiburan seperti bioskop masih ada, namun seiring berjalannya waktu bioskop tersebut ditutup dan beberapa di antaranya diubah menjadi rumah sakit.

Selain itu, terdapat taman bermain atau tempat wisata di Kota Kisaran baik untuk anak-anak maupun keluarga.<sup>2</sup>

Masyarakat perkotaan memiliki lingkungan fisik dan lingkungan sosial masing-masing yang masing-masing berkontribusi dalam membentuk dan mempengaruhi ide dan perilaku, serta membentuk nilai-nilai yang dianut oleh mereka yang hidup atau tinggal di dalamnya. Mereka memiliki pola budaya, pola perilaku, pranata dan pranata, serta struktur sosial yang berbeda dengan masyarakat primitif maupun masyarakat pedesaan.

Sejarah Kota Kisaran diawali dengan perjalanan Sultan Aceh, Sultan Iskandar Muda, ke Johor dan Malaka pada tahun 1612 yang bisa disebut sebagai awal sejarah Asahan. Dalam perjalanannya, rombongan Sultan Iskandar Muda beristirahat di kawasan hulu sungai yang kemudian disebut Asahan. Perjalanan dilanjutkan ke tanjung yang merupakan pertemuan sungai Asahan dan Silau, kemudian bertemu Raja Simargolang. Di tempat ini pula, Sultan Iskandar Muda membangun sebuah pelataran sebagai balai kelongsong, yang kemudian berubah menjadi perkampungan.

Perkembangan kawasan ini cukup pesat sebagai titik pertemuan perdagangan Aceh dan Malaka, kini dikenal dengan nama Tanjung Balai. Dari pernikahan Sultan Iskandar Muda dengan salah satu putri raja bernama Abdul Jalil yang telah menjadi pendahulu Kesultanan Asahan. Abdul Jalil diangkat sebagai Sultan Asahan I.

Berdasarkan keputusan DPRD-GR Tk.II, Asahan dipindahkan dari Kota Tanjung Balai ke Kota Kisaran karena Kota Tanjung Balai dapat lebih berkembang

---

<sup>2</sup>Rahmad, *Sejarah Kota Kisaran Kabupaten Asahan Sumatera Utara*, (Kisaran, Garudhawaca, 2020) h.22.

dan tata letak Kota Kisaran lebih strategik untuk wilayah Asahan. Hal ini baru dapat dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 1968 yang diperkuat dengan Keputusan Pemerintah No. 19 Tahun 1980, Departemen Luar Negeri Tahun 1980 No. 28, Tambahan Negara No. 3166. Negara No. 26 Tahun 1982.<sup>3</sup>

Menurut buku “Cerita Rakyat: Legenda Kisaran Naga” yang ditulis oleh Bapak R. Sutrisman, MESSos, nama Kisaran diambil dari sebuah desa bernama Kampung Kisaran Naga.

## **B. Pelaksanaan Bisnis Aplikasi *Cashzine* di Kota Kisaran**

Saat ini, terutama di tengah pandemi Covid-19, banyak orang yang kehilangan pekerjaan baik karena pemutusan hubungan kerja (PHK) maupun sepiunya pelanggan atau berkurangnya omzet para pedagang. Oleh karena itu, media elektronik memegang peranan penting memfasilitasi proses transaksi dalam bisnis untuk menghasilkan pendapatan. Salah satunya adalah penggunaan internet dan aplikasi untuk mencari penghasilan.

Wawancara peneliti dengan Umi Nurhafiza, pengguna aplikasi *cashzine* sejak aplikasi ini keluar, dia telah menggunakan aplikasi ini dengan sangat keras. Menurutnya, selain menghasilkan uang, aplikasi ini juga bisa memberikan informasi karena menyediakan artikel berita, majalah, dan berbagai fitur lainnya. Sistem untuk aplikasi *cashzine* ini dimulai dengan mengunduh aplikasi, masuk ke aplikasi dengan akun *Facebook* atau *Google*. Selain itu, pengguna diberikan koin di awal pendaftaran sebagai bonus hadiah untuk pengguna baru. Pengguna kemudian bisa mengerjakan

---

<sup>3</sup>.<https://www.asahansatu.co.id/inilah-asal-usul-nama-kisaran/>

misi yang ada dan mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya. Jika koin sudah terkumpul, pengguna dapat mencairkan koin tersebut sebagai uang.<sup>4</sup>

Wawancara peneliti dengan Pak Edy Muglio mengatakan bahwa pada awalnya saya cukup tertarik untuk menggunakan aplikasi ini, perlahan saya mengikuti misi dan mengumpulkan koin, setelah mengumpulkan koin dalam jumlah yang banyak, saya bisa menukarnya dengan uang hingga 3 kali lipat . Namun pada saat mau *logout* lagi saya susah, selalu gagal dan gagal sampai akhirnya saya bosan dan menghapus aplikasi tersebut. Ketika setelah sekian lama saya *download* lagi dan masuk ke akun lama saya, saya bisa *login*, tetapi koin di akun saya menjadi 0 koin, koin lama hilang. Dan terakhir, saya tidak lagi menggunakan aplikasi *cashzine*.<sup>5</sup>

Wawancara Amelia Putri, siswa kelas IV SD, mengatakan: “Saya sering menggunakan aplikasi ini di waktu senggang. Saya berhasil mengumpulkan koin dan mendapatkan uang dari aplikasi *cashzine* ini. Lumayan untuk tambahan uang saku. Penggunaan aplikasi ini cukup sederhana, hanya bermodal internet dan rutin. Koin terbesar adalah ketika Anda berhasil mengundang orang lain. Saya mengajak teman, saudara, dan tetangga untuk bergabung menggunakan aplikasi ini, dan untuk saat ini cukup berbayar.”<sup>6</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>4</sup>Ummi Nurhafiza, *Hasil Wawancara*, Kisaran, 15 September 2021

<sup>5</sup>Edi Mulyo, *Hasil Wawancara*, Kisaran, 15 September 2021

<sup>6</sup>Ameliya Putri, *Hasil Wawancara*, Kisaran 3 Oktober 2021

Dalam sebuah wawancara dengan Shena Fitri, dia menyatakan bahwa “Awalnya saya tidak tertarik menggunakan aplikasi ini, tapi kakak saya membuat saya *download* dan akhirnya saya ikut. Awalnya saya bosan karena butuh waktu lama untuk mengumpulkan koin. Tapi saya pakai terus, ke depannya juga bisa diakumulasikan dan lumayan juga buat beli kuota. Sekarang saya jarang membuka aplikasi, terakhir kali saya membukanya, sangat sulit untuk masuk ke akun saya dan akhirnya saya tinggalkan”.<sup>7</sup>

Wawancara Zikri Ahmad mengatakan bahwa “Awalnya cuma iseng, coba-coba dan akhirnya nagih, gak ada salahnya juga buka aplikasi ini karena akan mendapatkan info berita *terupdate* yang kebetulan saya juga hobi membaca berita untuk mengetahui dunia luar. Walaupun dengan membaca berita koin akan lama terkumpul, tapi perlahan dan pasti akan bisa ditukar ke uang. saya sudah pernah *withdraw* 2 kali padahal Cuma melakukan tugas kecil dan saya tidak mengundang orang lain untuk bergabung”.<sup>8</sup>

Wawancara Ibu Noor Amina berkata: “Anak saya mengajak saya menggunakan aplikasi ini, awalnya saya sama sekali tidak tertarik. Tetapi setelah saya memasukinya, saya mencoba untuk memenuhi misinya dan akhirnya saya dapat menarik uang. Saya mendapatkan banyak koin karena mengundang teman untuk aktif bertukar referensi saya. Mengundang tetangga, wanita, kerabat, dan keluarga dekat, saya menulis berkali-kali di jejaring sosial saya untuk mengonfirmasi penghasilan saya, dan pada akhirnya

---

<sup>7</sup>Shena Fitri, *Hasil Wawancara*, Kisaran 10 Oktober 2021

<sup>8</sup>Zikri Ahmad, *Hasil Wawancara*, Kisaran, 10 Oktober 2021

banyak yang menyerah pada godaan. Namun akhir-akhir ini, penarikan dana sulit dan memakan waktu, dan Anda harus mencobanya berkali-kali.”<sup>9</sup>

### **C. *Passive Income* dalam Aplikasi *Cashzine* di kota Kisaran**

Tujuan utama masyarakat mengunduh dan menggunakan aplikasi *cashzine* adalah untuk mendapatkan koin yang nantinya koin itu akan dikonversi ke dalam rupiah. Untuk mendapatkan koin, pengguna harus terus aktif dan mengerjakan misi-misi yang telah dijelaskan di atas. Untuk mengumpulkan koin lebih banyak, pengguna cukup menjalankan misi undang teman dengan menggunakan kode refferalnya untuk mengajak orang lain bergabung mengunduh dan menggunakan aplikasi *cashzine*. Semakin banyak orang yang berhasil diundang, maka semakin banyaklah koin yang berhasil didapatkan.

Dalam misi ini, pengguna harus mengajak atau mengundang orang lain untuk mengunduh aplikasi *Cashzine*. Setelah orang yang diajak tersebut mengunduh aplikasinya, orang yang mengajak orang tersebut akan memberikan kode referensi, kemudian orang yang diajak harus memasukkan kode referensi tersebut untuk menjadi *downline*, dan akan mendapatkan bonus koin karena telah memasukkan kode *refferal* tersebut.

Dalam misi ini, jika pengguna mengundang teman, dan teman atau orang tersebut menerima undangan, maka *downline* akan mendapat bonus 8000 koin jika bergabung, dan *upline* (orang yang mengajak) akan mendapatkan koin sebesar 20.000.

---

<sup>9</sup>Nur Aminah, *Hasil Wawancara*, Kisaran, 10 Oktober 2021

Dengan mengajak orang bergabung sebanyak-banyaknya, maka akan menguntungkan *developer* juga pengguna aplikasi *Cashzine*, maka rating aplikasi ini akan semakin tinggi di Playstore. Dengan begitu, pihak portal berita akan semakin banyak memasukkan berita ke dalam aplikasi, begitu juga dengan pihak *Google* akan lebih banyak memasukkan iklan di aplikasi ini sehingga akan menguntungkan *developer* aplikasi *Cashzine* karena mendapatkan penghasilan dari portal berita dan iklan tersebut.

Keuntungan pengguna yang menjalankan misi ini yaitu *upline* akan memperoleh bonus sebesar 15% dari pendapatan *downline*. Jadi jika *downline* setiap hari selalu membuka dan aktif dalam aplikasi *Cashzine*, *upline* akan tetap mendapatkan koin dari kegiatan *downline* tersebut meskipun *upline* tidak aktif dan menjalankan misinya.

Seperti penjelasan dari saudara Wahyu Pradana :

"Saya punya *downline*, walaupun hanya beberapa. Tapi mereka aktif mengerjakan misi pada aplikasi *Cashzine* sehingga bisa membantu saya mendapatkan koin. Walaupun hanya 20% dari koin yang mereka dapatkan, lumayan juga untuk menambah koin saya".<sup>10</sup>

Begitupun menurut penjelasan Ibu Juliani:

"Awalnya saya hanya ikut-ikutan di aplikasi *Cashzine* ini. Setelah saya coba dan aktif di dalamnya, saya merasa ini tugas yang mudah dan menghasilkan. Saya berusaha mengundang teman sebanyak-banyaknya dan akhirnya mereka menjadi *downline* saya, tinggal bimbing mereka untuk tetap aktif dan mengerjakan misinya untuk mengumpulkan koin, dan di situ saya juga kan mendapat keuntungan dari aktivitas mereka".<sup>11</sup>

Pengguna aplikasi *Cashzine* di Kota Kisaran Kabupaten Asahan lebih memilih menjalankan misi dengan mengundang orang lain karena akan memperoleh koin yang

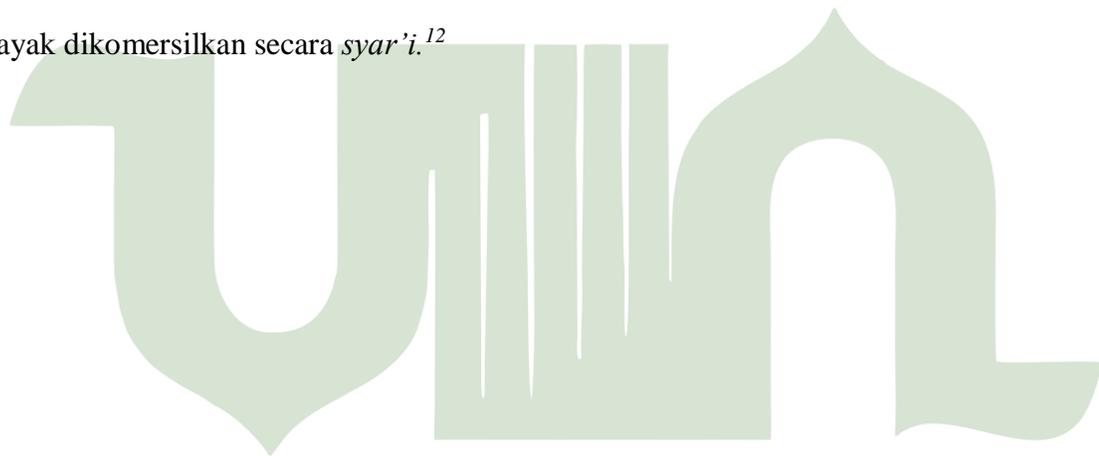
---

<sup>10</sup>Wahyu Pradana, *Hasil Wawancara*, Kisaran, 10 September 2021

<sup>11</sup>Juliani, *Hasil Wawancara*, Kisaran, 12 September 2021

lebih tinggi dibanding misi lainnya. Dan juga mereka merasa lebih untung karena jika mereka mempunyai *downline* yang aktif, maka mereka juga akan memperoleh sebagian koin *downline* meskipun tidak membuka aplikasi dan menjalankan misinya.

Pengguna *cashzine* yang berhasil mengundang banyak teman, maka ia akan memperoleh 15% dari koin yang diperoleh dari setiap orang yang diundangnya. Dalam hal ini berarti pengguna *cashzine* tersebut dapat menghasilkan bonus koin dari anggotanya walaupun tanpa harus melakukan misi dan bersusah payah. Dalam hal ini jelas tidak sesuai dengan akad *ju'alah* yang mensyaratkan suatu pekerjaan harus memiliki nilai jerih payah, sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih payahnya tidak layak dikomersilkan secara *syar'i*.<sup>12</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>12</sup>Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Islam* (Jakarta: Amzah, 2017), h.15.