

Journal of Sharia and Law

Journal of Sharia and Law

Vol. 2, No. 3 Juni 2023, h. 835-857

Editorial Office: Faculty of Syari'ah and Law Sultan Syarif Kasim State Islamic University, Riau-Indonesia. Jl. H.R Soebrantas, KM. 15 Pekanbaru, Riau. Website: <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/jurnalfsh/login>.

E-ISSN: 2964-7436

**ANISA OKTA VIA, KASMIDIN, KAMIRUDDIN: TINJAUAN FIQH MUAMALAH TERHADAP APLIKASI PENGHASIL UANG *CASHZINE* PADA ALUMNI SMA DI KOTA PEKANBARU**

---

## **TINJAUAN FIQH MUAMALAH TERHADAP APLIKASI PENGHASIL UANG *CASHZINE* PADA ALUMNI SMA DI KOTA PEKANBARU**

**Anisa Okta Vina<sup>1</sup>**

[anisaoktavina01@gmail.com](mailto:anisaoktavina01@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

**Kasmidin<sup>2</sup>**

[kasmidinarabiy@gmail.com](mailto:kasmidinarabiy@gmail.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

**Kamiruddin<sup>3</sup>**

[kamir.ruddin@yahoo.com](mailto:kamir.ruddin@yahoo.com)

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan agar mengetahui proses menghasilkan uang dalam aplikasi *cashzine*, faktor yang membuat alumni sma handayani kota pekanbaru angkatan 2019 kelas mipa 1 menggunakan aplikasi *cashzine*, dan tinjauan fiqh muamalah terhadap aplikasi *cashzine*. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif, yaitu mengungkapkan fakta apa adanya sesuai kenyataan yang diamati, yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti sehingga dapat diambil kesimpulan secara tepat sesuai dengan pokok permasalahan. proses menghasilkan uang pada aplikasi ini dengan membaca, mengundang teman, *check-in* setiap hari, melakukan tugas harian yang terdiri dari memainkan undian (*Lucky wheel*), memenangkan kuis, mengunduh aplikasi, uang bisa dicairkan apabila koin sudah terkumpul minimal 500.000 koin bisa dicairkan melalui *gopay*, Dana, *FFF-Diamonds*, transfer bank. Faktor yang membuat alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA1 Angkatan 2019 menggunakan aplikasi ini karena ajakan teman, mengetahui dari seleb instagram, melihat di youtube tentang *cashzine*. Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap aplikasi *cashzine* yaitu Transaksi

pada aplikasi *cashzine* termasuk kepada akad *jualah* dan untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan fiqh muamalah telah memenuhi rukun dan syarat sah akad *jualah*. Undian yang ada pada aplikasi *cashzine* tidak termasuk kepada *maysir* melainkan kepada *hiba* sehingga penggunaan aplikasi *cashzine* resmi dari *Google Play Store* diperbolehkan.

**Kata Kunci:** *Fiqh Muamalah, Cashzine, Alumni SMA Handayani.*

### **Abstract**

*This research aims to find out the process of making money in the cashzine application, the factors that make alumni of handayani high school in pekanbaru city class of 2019 mipa 1 class use the cashzine application, and the review of fiqh muamalah on the cashzine application. The analysis method used in this research uses descriptive qualitative data analysis method, which is to reveal the facts as they are according to the observed reality, which has something to do with the problem under study so that conclusions can be drawn appropriately according to the subject matter. the process of making money in this application by reading, inviting friends, checking in every day, doing daily tasks consisting of playing the lottery (Lucky wheel), winning quizzes, downloading applications, money can be found if coins have been collected at least 500,000 coins can be disbursed through gopay, Dana, FFF-Diamonds, bank transfers. Factors that make alumni of Handayani High School Pekanbaru City Class MIPA1 Class of 2019 use this application because of invitations from friends, knowing from Instagram celebs, seeing on YouTube about cashzine. Fiqh Muamalah Review of the cashzine application, namely the transaction in the cashzine application is included in the jualah contract and for its permissibility and validity based on fiqh muamalah has fulfilled the pillars and conditions of a valid jualah contract. The lottery in the cahzine application is not included in maysir but in hiba so that the use of the official cashzine application from the Google Play Store is allowed.*

**Keywords:** *Fiqh Muamalah, Cashzine, Alumni SMA Handayani.*

### **PENDAHULUAN**

Di era *modern* sekarang, kata *Smartphone* atau biasa disebut dengan *Handphone* (HP) telah menjadi kebutuhan dalam hidup. Mulai dari anak kecil, remaja, bahkan orang tua sekalipun, tidak asing lagi dengan namanya *handphone*.

Di zaman sekarang ini ada banyak cara yang bisa dilakukan dalam rangka mencukupi kebutuhan hidup melalui *handphone*. Terlebih lagi semenjak *Covid-19* yang membuat orang-orang terpaksa harus membatasi kegiatan salah satunya pekerjaan. Semua kegiatan banyak berbasiskan melalui *handphone*. Maka dari itu, orang-orang banyak yang memanfaatkan *handphone/smartphone* untuk mempermudah kegiatan dan mencukupi kebutuhan hidup.

Manusia juga semakin kreatif dengan mengembangkan suatu program *online* yang dapat digunakan untuk mendapatkan penghasilan tambahan selain penghasilan pokok. Salah satunya dengan membuat *Software* atau aplikasi

penghasil uang. Ada banyak ragam aplikasi yang ditawarkan, ada yang berbasis *game*, berita, atau bentuk lainnya. Aplikasi tersebut bisa diunduh secara gratis di *Google Play Store* yang ada di *android*. Salah satunya aplikasi yang bernama *cashzine*.

Aplikasi *Cashzine* adalah aplikasi penghasil uang, dengan cara membaca artikel, dan novel yang ada pada aplikasi tersebut. Beberapa artikel yang ada pada aplikasi ini antara lain berita lokal, gaya hidup, makanan, kesehatan, olahraga, dan lain-lain.<sup>1</sup> Di *Play Store* sendiri telah terinstal lebih dari 10.000.000 pengunduh, *Rating* pada aplikasi ini mencapai 4,1 bintang dan total ulasan dari pengguna lebih dari 460.000.

Namun, ternyata dalam aplikasi *cashzine* ini ada misi bonus lain yang bisa dikerjakan selain membaca yaitu memainkan undian, mengunduh aplikasi yang disarankan oleh *cashzine*, mengundang orang untuk mengunduh aplikasi ini, *check-in* setiap hari, memenangkan kuis, setelah menjalankan misi yang ada kita akan mendapatkan koin atau poin yang kemudian bisa dikonversikan menjadi rupiah.

Seluruh kegiatan muamalah sudah diatur dalam Islam, transaksi pada aplikasi ini termasuk dalam akad *ju'alah* atau *ji'alah*. *Ju'alah* menurut bahasa berarti upah atau pemberian bisa disebut juga sebagai sayembara. Menurut istilah adalah perjanjian menyerahkan (hadiah) uang atau barang kepada orang yang berhasil melakukan tugas (sayembara).<sup>2</sup>

Adapun ayat Al-qur'an menjelaskan firman Allah SWT Q.S Al-Maidah (5): 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ  
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhlah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”<sup>3</sup>

Sebagian pendapat bahwa undian ialah dapat disamakan dengan judi, *al-azlam* dengan *al-maisir*. Defenisi *azlam* itu sendiri ialah menaruh nasib terhadap yang sudah dilakukan oleh kaum quraisy dahulu, undian semacam ini ialah upaya untuk mengetahui yang bersifat abstrak, kemampuan untuk mengetahui yang

---

<sup>1</sup> Ibnu, “Cashzine Aplikasi Penghasil Uang, Beneran Membayar Dari Main Hp”, artikel dari <https://reportasee.com/cashzine-aplikasi-penghasil-uang/>, Diakses pada 13 Februari 2022.

<sup>2</sup> Fithriana Syarqawie, *Fikih Muamalah*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2015), Cet. Ke-1, h.107.

<sup>3</sup> Lajnah Pentashihan Mushaf Al-qur'an Kementrian Agama RI, *At-Thayyib Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*, (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011), h. 123.

abstrak pada esensinya bukan kemampuan manusia melainkan kemampuan Allah SWT yang maha segalanya.

Undian seperti ini berdampak terhadap perbuatan syirik, dan dilarang oleh agama Islam , undian tersebut untuk memperoleh bagian sesuatu dengan cara instan, seperti yang dilakukan oleh kelompok-kelompok arab jahiliyyah. Hal ini, yang dilarang oleh agama Islam , sebab undian tersebut juga mengeluarkan biaya.<sup>4</sup>

Sedangkan judi secara bahasa mempunyai arti permainan yang mengeluarkan biaya, yang beruntung atau memenangkan permainan tersebut ia pemenangnya, yang berhak mengambil taruhannya, unsur urgen dalam judi terdapat taruhan, dimana dalam taruhan tersebut mengandung unsur untung rugi yang berdampak ada pihak-pihak yang dirugikan dan diuntungkan. Maka dengan tegas hal ini hukumnya haram.<sup>5</sup>

Kemudian ada yang namanya *lotre*, dalam bahasa inggris (*Lottery*) artinya undian. Dengan demikian, *lotre* atau undian pada hakikatnya mempunyai pengertian sama. Tetapi pengertian yang berkembang dalam masyarakat amat berbeda. *Lotre* dipandang sebagai judi, sedangkan undian tidak. Karena terdapat perbedaan mengenai hukum *lotre* (undian) itu, apakah undian yang ada pada aplikasi ini termasuk kedalam judi atau tidak. Maka penulis akan meneliti lebih lanjut terhadap permasalahan ini.

Tidak semua rezeki yang diperoleh manusia itu halal. Sehingga, sebagai seorang muslim harus benar-benar berhati-hati dalam mencari dan menggunakannya. Rezeki yang halal adalah rezeki yang diperoleh dengan cara-cara sesuai ajaran islam, kemudian diolah dan dipergunakan dengan baik-baik. Dalam artian tidak dari hasil kejahatan, pencurian atau perbuatan lainnya yang melanggar hak orang lain.<sup>6</sup>

Mencari rezeki yang halal dan baik itu wajib bagi setiap muslim. Sebab rezeki yang halal dapat mengantarkan orang itu semakin dekat kepada Allah. Dalam hadis nabi sudah dijelaskan mencari rezeki yang halal itu hukumnya wajib.<sup>7</sup>

قَالَ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْحَلَالِ وَاجِبٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Rasulullah SAW bersabda: mencari rezeki halal hukumnya wajib atas setiap orang muslim” (HR. Thabrani).

---

<sup>4</sup> Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer (Teori dan Praktik)*, (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2018), Cet. Ke-1, h. 190.

<sup>5</sup> *Ibid.*,

<sup>6</sup> Juragan, “pengertian rezeki yang halal dan berkah dalam islam” Artikel dari <https://www.mentalkaya.com/rezeki-yang-halal-dan-berkah/> , diakses pada 12 januari 2020.

<sup>7</sup> Muhamammad Hafil, “Kewajiban mencari rezeki halal”. Artikel dari <https://ihram.co.id/berita/r1a8r7430/kewajiban-mencari-rezeki-halal> , diakses 20 oktober 2021.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019 terdapat 7 orang yang memakai aplikasi ini. Dan juga terdapat masalah selain undian yang telah dijelaskan diatas yaitu koin yang diberikan tidak sesuai dengan keterangan dalam aplikasi.

Rumusan masalahnya yaitu Bagaimana proses menghasilkan uang dalam aplikasi *cashzine* yang dilakukan Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Angkatan 2019 Kelas Mipa 1, Apa yang menelatarbelakangi Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Angkatan 2019 Kelas MIPA 1 menggunakan aplikasi *cashzine*, Bagaimana tinjauan fiqh muamalah terhadap aplikasi *cashzine*.

Batasan penelitian ini yaitu peneliti hanya meneliti alumni sma handayani kota pekanbaru angkatan 2019 kelas mipa 1 yang memakai aplikasi *cashzine*. Tujuan dan manfaat penelitan ini adalah Untuk mengetahui proses menghasilkan uang dalam aplikasi *cashzine*, Untuk mengetahui apa yang menelatarbelakangi Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Angkatan 2019 Kelas MIPA 1 menggunakan aplikasi *cashzine*, Utuk mengetahui tinjauan fiqh muamalah terhadap proses menghasilkan uang dalam aplikasi *cashzine*. Dengan begitu diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai tinjauan fiqh muamalah terhadap aplikasi penghasil uang yaitu *cashzine*, dapat memberikan penjelasan kepada para pengguna aplikasi *cashzine* ataupun belum sehingga mengetahui secara pasti hukum menghasilkan uang dalam aplikasi ini, dapat menambah *khazanah* dalam keilmuan muamalah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian memilih penelitian jenis lapangan (*Field Research*), dengan cara mencari data secara langsung di lokasi penelitian dengan melihat objek yang diteliti. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu 7 orang alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Angkatan 2019 kelas MIPA 1. Dikarenakan populasi yang diambil kurang dari 100 maka peneliti mengambil seluruh populasi yang ada yaitu sebanyak 7 orang alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Angkatan 2019 kelas MIPA 1 yang menggunakan aplikasi *cashzine*.

Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kualitatif, yaitu mengungkapkan fakta apa adanya sesuai kenyataan yang diamati, yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti sehingga dapat diambil kesimpulan secara tepat sesuai dengan pokok permasalahan. Untuk pengolahan data dalam rangka memasukkannya kedalam tulisan, peneliti menggunakan metode deduktif, metode deduktif adalah peneliti memaparkan data-data bersifat umum, selanjutnya dianalisis dan disimpulkan menjadi data khusus.

## PEMBAHASAN

### Proses Menghasilkan Uang dalam Aplikasi *Cashzine*

*Cashzine* merupakan aplikasi baca yang bisa menghasilkan uang yang dirilis oleh Point Culture.<sup>8</sup> Aplikasi ini dapat di *unduh* secara gratis di *Google Play Store* dan *App Store*. Aplikasi ini sangat populer dengan pengguna lebih dari sepuluh juta. Aplikasi ini mendapatkan *Rating* pada mencapai bintang empat dan total ulasan dari pengguna lebih dari 400.000. Hal ini dibuktikan dengan perolehan data-data di *Google Play Store*.

Aplikasi *Cashzine* dengan slogan “Baca Penghasil Uang” dirilis pertama kali dirilis pada Januari 2020 lalu.<sup>9</sup> Bisa dibilang aplikasi ini tergolong baru, walaupun baru pengguna pada aplikasi ini sudah cukup banyak. Untuk mendaftar di aplikasi ini pun cukup mudah, hanya perlu masuk menggunakan akun *Facebook* atau *Google* yang aktif.

Banyak artikel berita yang bisa dibaca dalam aplikasi ini, beberapa artikel yang ada pada aplikasi ini antara lain berita lokal, gaya hidup, makanan, kesehatan, olahraga, dan lain-lain.<sup>10</sup> Selain berita, tersedia novel untuk pengguna. Sebagai aplikasi yang menyediakan bermacam-macam konten berita dan novel, pengguna akan diberikan koin atau poin jika berita atau novel di dalam aplikasi *Cashzine* telah dibaca.

Untuk mengakses aplikasi ini pengguna akan diperintahkan untuk *log-in* terlebih dahulu dengan menghubungkan melalui akun *google* atau *facebook*. Setelah pengguna *log-in*, pengguna bisa melakukan misi yang ada.

adapun misi-misinya yang *Pertama*, Membaca Artikel Berita dan Novel, Hasniah Akmelia Putri, adalah salah satu alumni sma handayani yang menggunakan aplikasi ini. Hasniah mengatakan misi-misi atau cara mendapatkan uang dalam aplikasi ini yaitu membaca artikel berita dan novel, ada banyak ragam berita dan novel yang bisa dibaca pada aplikasi ini. Setelah membaca pengguna akan mendapatkan koin yang nantinya bisa di uangkan, koin yang didapatkan beragam ada yang sekali baca medapatkan 20 koin, 27 koin, dst.<sup>11</sup>

*Kedua*, *Check-in* Setiap Hari di Aplikasi *Cashzine*, Tidak hanya dengan

---

<sup>8</sup> Shofia Nida, “5 Cara Mendapatkan Koin di Aplikasi *cashzine* bisa ditukar uang”, Artikel dari <https://www.brilio.net/personal-finance/5-cara-mendapatkan-koin-di-aplikasi-cashzine-bisa-ditukar-uang-220216z.html>, diakses pada 17 Februari 2022.

<sup>9</sup> Digitek, “Fakta Aplikasi *Cashzine*! Aman atau Scam?”, <https://digitek.id/aplikasi-cashzine/>

<sup>10</sup> Ibnu, “*Cashzine* Aplikasi Penghasil Uang, Beneran Membayar Dari Main Hp”, artikel dari <https://reportasee.com/cashzine-aplikasi-penghasil-uang/>. Diakses pada 13 Februari 2022.

<sup>11</sup> Hasniah Akmelia Putri, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 25 Desember 2022.

membaca, cara lain untuk mendapatkan koin yaitu dengan cara *Check-in* setiap hari di aplikasi ini. Halomoan parapat mengatakan ia melakukan *Check-in* untuk mendapatkan koin tambahan, koin yang didapatkan beragam mulai dari 50 koin sampai dengan 200 koin. Tiap hari *Check-in* koin yang didapatkan akan bertambah, di hari pertama akan mendapatkan 50 koin, dihari kedua 100, dst. Jika ada satu hari tidak *Check-in* maka akan kembali kehari pertama yaitu mendapatkan 50 koin.<sup>12</sup>

*Ketiga*, Mengundang Teman Untuk Mengunduh Aplikasi *Cashzine*, Mengundang teman juga salah satu cara untuk mendapatkan koin. Siti Nur Hasanah mengatakan misi mengundang teman untuk mengunduh aplikasi ini dengan cara membagikan *link* undangan atau kode undangan ke media sosial seperti *Whatsapp*, *Telegram*, *Twitter*, dan media sosial lainnya.<sup>13</sup> Koin yang didapatkan mulai dari 4.000 koin sampai dengan 10.000 koin. 4.000 koin akan didapatkan jika orang yang kita undangan mengklik *link* undangan atau memasukan kode undangan dan mengunduh aplikasi *cashzine*. 6.000 koin akan kita dapatkan setelah orang yang kita undang membaca berita atau novel selama 3 hari berturut-turut. Dan 10.000 koin akan kita dapatkan setelah orang yang kita undang membaca selama 7 hari berturut-turut.<sup>14</sup>

*Keempat*, Melakukan Tugas Harian, Putri Ayu Ramadhani mengatakan Misi melakukan tugas harian ini bermacam-macam diantaranya mengunduh aplikasi *game* atau aplikasi lainnya, memainkan undian, memenangkan kuis. Koin dari tiap-tiap tugas harian ini berbeda-beda, untuk mengunduh aplikasi tergantung aplikasi apa yang akan diunduh, per aplikasi itu ada yang mendapatkan 25.651 koin seperti pada aplikasi *game candy crush*.<sup>15</sup>

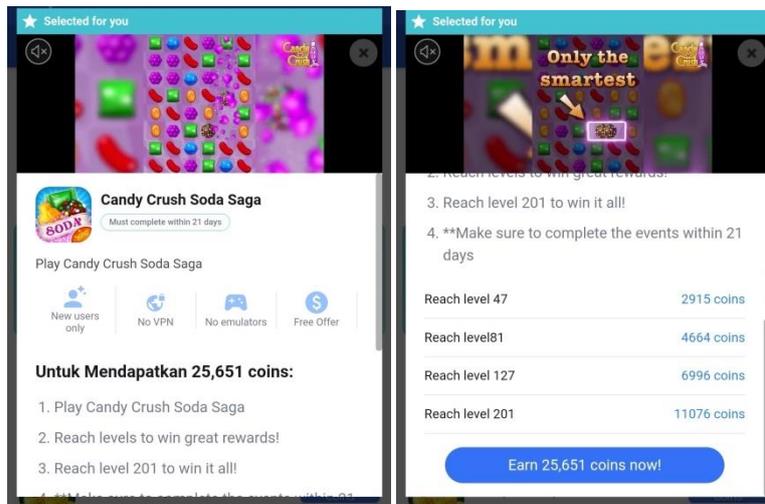
---

<sup>12</sup> Halomoan Parapat, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 23 Januari 2023.

<sup>13</sup> Siti Nur Hasanah, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 21 Januari 2022.

<sup>14</sup> *Ibid.*,

<sup>15</sup> Putri Ayu Ramadhani, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 26 Desember 2022.



**Gambar 1. Pada Rekomendasi *Download* Aplikasi dari *Cashzine***

Untuk mendapatkan koin, pengguna harus memainkan atau menggunakan aplikasi tersebut. Contohnya pada aplikasi *game candy crush*, seperti pada tampilan di atas, untuk mendapatkan 25.651 koin pengguna harus memainkan sampai dengan level 47 dalam 21 hari. Jika tidak memainkan aplikasi, maka pengguna tidak mendapatkan koin.

Sedangkan pada memainkan undian atau dalam aplikasi *cashzine* ini disebut *lucky wheel*, koin yang didapatkan juga bermacam-macam mulai dari 50 koin sampai dengan 2.000 koin. Kesempatan bermain undian ini tidak bisa dilakukan kapan saja. ada jam tertentu untuk memainkan undian ini yaitu pada jam 05:00-10:00, 11:00-15:00, 16:00-19:00, dan 20:00-24:00. Setiap kali memainkan undian pada jamnya pengguna diberi 10 kali kesempatan untuk memainkannya.<sup>16</sup>

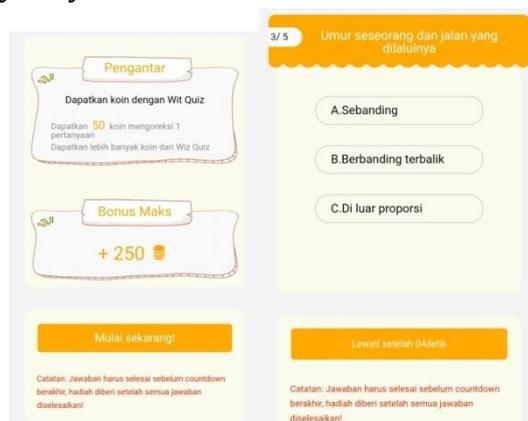
<sup>16</sup> Septia Nasution, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 18 Januari 2023.



**Gambar 2. Pada *Lucky Wheel* pada aplikasi *Cashzine***

Memainkan kuis pada tugas harian, sama dengan memainkan *lucky wheel*, memainkan kuis atau di dalam aplikasi ini disebut dengan *Wiz Quiz* ada waktunya. Pengguna bisa memainkan atau memenangkan kuis ini setiap 5 jam sekali, jadi tidak bisa dimainkan setiap waktu seperti *lucky wheel*. Pada *wiz quiz* ini terdapat 5 *quiz*, per *quiz* koin yang didapatkan sebanyak 50 koin. jika pengguna menjawab 5 *quiz* dengan benar maka jumlah koin yang didapatkan sebanyak 250 koin.<sup>17</sup>

Untuk menjawab *quiz* pengguna diberi waktu 5 detik untuk menjawab. Jika melebihi dari waktu yang sudah ditentukan dan pengguna tidak menjawab *quiz*nya maka tidak mendapatkan koin sama dengan halnya menjawab tetapi jawabannya salah juga tidak mendapatkan koin. koin yang didapatkan per pertanyaan yaitu 50 koin.<sup>18</sup>



<sup>17</sup> *Ibid.*,

<sup>18</sup> Syahmidar Aini, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 21 Januari 2023.

### **Gambar 3. Tampilan Wiz Quiz pada aplikasi CashZine**

Untuk cara mencairkan uang dari aplikasi *cashzine*, pengguna bisa memilih ingin mencairkan melalui Dana, FFF-Diamonds, GoPay, Transfer Bank. Untuk Dana dan GoPay Pengguna yang sudah pernah mencairkan uang dari aplikasi ini adalah Yuniar Ahdya Sabella, ia mengatakan Mencairkan uang melalui aplikasi Dana dan GoPay, pastikan terlebih dahulu koin yang pengguna dapatkan harus minimal 500.000 koin senilai dengan Rp. 100.000, jika kurang dari itu maka tidak bisa melakukan penarikan.<sup>19</sup>

Prosesnya pengguna akan disuruh untuk memasukkan nama akun dana atau gopay, nomor telepon yang terdaftar di akun dana dan gopay, setelah itu pengguna tinggal mengklik menu "Tebus". Setelah itu akan mendapatkan notifikasi bahwasannya permintaan penukaran koin telah berhasil dikirim. Pengguna bisa mengecek status penukaran di pertukaran saya, waktu pengerjaan kurang lebih 5 hari kerja baru nanti dikirim ke saldo dana dan gopay kita.<sup>20</sup>

Untuk melakukan penarikan *Diamonds Free Fire*, pengguna harus mengumpulkan koin minimal 600.000 koin setara dengan Rp. 120.000 dimana nantinya pengguna akan bisa mendapatkan 700 *Diamond Free Fire*.

Pengguna akan disuruh untuk memasukan nama lengkap akun *free fire*, ID akun *free fire*. Setelah semua terisi maka pengguna tinggal mengklik menu "Tebus". Pengguna bisa mengecek status penukaran di pertukaran saya, waktu pengerjaan kurang lebih 5 hari kerja baru nanti dikirim ke saldo *free fire diamonds*. Kita Mulyono Herlambang salah satu pengguna aplikasi *cashzine* mengatakan bahwa aplikasi ini memang benar-benar membayar, Mulyono memperlihatkan langsung bukti bahwa aplikasi ini memang betul membayar melalui videonya di *youtube*.<sup>21</sup>

Untuk menukar koin melalui transfer bank pengguna minimal mempunyai koin sebanyak 1.000.000 koin yang setara dengan Rp. 200.000, disini pengguna akan disuruh mengisi bank apa yang kita pakai, nomor rekening bank, dan nama sesuai yang di bank kita, setelah itu pengguna tinggal mengklik menu "Tebus", Pengguna tinggal mengecek status penukaran di pertukaran saya, waktu pengerjaan kurang lebih 5 hari kerja baru nanti dikirim ke rekening bank kita.<sup>22</sup>

### **Faktor yang Melatarbelakangi Pengguna Menggunakan Aplikasi Cashzine**

Berdasarkan wawancara dengan Septia Nasution selaku pengguna aplikasi *cashzine*, ia menggunakan aplikasi *cashzine* bermula dari karena diajak oleh

---

<sup>19</sup> Yuniar Ahdya Sabella, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 18 Januari 2023.

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> Kumpulan Tutorial, "Cara Top Up Diamond FF di Cashzine", Youtube dari [https://www.youtube.com/watch?v=ha0\\_m7IVLlLo&t=45s](https://www.youtube.com/watch?v=ha0_m7IVLlLo&t=45s).

<sup>22</sup> Mulyono Herlambang, "Cara Tarik Saldo Cashzine Ke Rekening Bank Terbaru", Youtube dari <https://www.youtube.com/watch?v=oGfWRUjjFeA>.

temannya menggunakan aplikasi *cashzine*, kemudian ia mencoba aplikasi *cashzine* tersebut dan menggunakan sesuai dengan aturan penggunaan baik dari membaca artikel berita dan novel, memainkan *lucky wheel*, dan lain sebagainya. Dan alasan ia menggunakannya aplikasi tersebut karena melihat temannya yang mendapatkan uang dari aplikasi *cashzine*, jadi ia tertarik untuk menggunakan aplikasi ini.<sup>23</sup>

Septia menggunakan aplikasi *cashzine* mulai tahun 2022. Sejauh ini Septia nasution bukan pengguna aplikasi *cashzine* yang aktif, ia hanya sesekali saja menggunakan *cashzine*. Dan belum pernah mencairkan uang dari aplikasi ini karena koin yang didapatkan baru 59.243 koin belum sampai batas minimal yang harus dikumpulkan yaitu 500.000 koin.<sup>24</sup>

Menurutnya sulit untuk mencapai 500.000 koin karena koin yang diberikan jumlahnya tidak banyak sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan uang pada aplikasi ini. dan juga tidak bisa dipastikan mendapatkan uang dalam satu hari tergantung seberapa rajinnya kita dalam melakukan misi.<sup>25</sup>

Pengguna aplikasi *cashzine* Syahmidar Aini, ia mengetahui aplikasi ini dari teman yang mengajaknya untuk mengunduh *cashzine*, temannya mengatakan aplikasi ini bisa menghasilkan uang dengan cara membaca, dikarenakan ia suka membaca jadi ia tertarik untuk mengunduh aplikasi ini. Kemudian ia mencoba aplikasi ini dan mendapatkan koin dari membaca, memenangkan kuis dan misi lainnya.<sup>26</sup>

Syahmidar menggunakan aplikasi ini sejak 2022, ia bukan pengguna aktif. Koin yang ia kumpulkan saat ini yaitu 23.976 koin dan belum pernah mendapatkan uang dari aplikasi ini karena koin minimal yang harus terkumpul belum tercapai. Menurutnya sulit untuk mendapatkan uang dari aplikasi ini karena koin yang diberikan tidak banyak walaupun misinya tergolong mudah. Dan tidak bisa dalam satu hari bisa mendapatkan uang karena syarat minimal koin terlalu besar menurutnya.<sup>27</sup>

Hasniah Akmelia Puti mengatakan ia mengetahui aplikasi ini awalnya melihat *story instagram insta famous* yang berasal dari Malaysia yang menjelaskan aplikasi *cashzine* ini bisa menghasilkan uang dan *insta famous* tersebut membagikan kode undangan nya kepada *viewers* nya dan Hasniah mengunduh aplikasi tersebut dan memasukan kode undangan, lalu ia mendapatkan koin dari

---

<sup>23</sup> Septia Nasution, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 18 Januari 2023.

<sup>24</sup> Septia Nasution, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 13 Februari 2023.

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Syahmidar Aini, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 21 Januari 2023.

<sup>27</sup> Syahmidar Aini, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 13 Februari 2023.

memasukan kode undangan tersebut.<sup>28</sup>

Hasniah mulai menggunakan aplikasi ini tahun 2022, ia tidak pengguna aktif aplikasi ini, koin yang ia kumpulkan sekarang baru mencapai 132.765 koin dan belum pernah mencairkan koinnya karena belum sampai minimal koin yang harus terkumpul yaitu 500.000 koin. menurutnya sulit dicapai untuk bisa mendapatkan uang dalam sehari dari aplikasi ini karena koin yang diberikan tidak banyak dan besarnya minimal koin yang harus terkumpul. Akan sangat lama mendapatkan uang dari aplikasi ini kalau tidak sering melakukan misi yang ada. Menurutnya aplikasi ini butuh usaha yang lebih agar cepat terkumpulnya 500.000 koin.<sup>29</sup>

Selanjutnya, Yuniar Ahdya Sabella mengatakan, ia mengetahui aplikasi ini dari ajakan adiknya sendiri, pada saat itu ia belum tau sama sekali tentang kerja aplikasi ini bagaimana, namun setelah dijelaskan oleh adiknya ia tertarik untuk menggunakan aplikasi ini karena bisa menghasilkan uang.<sup>30</sup>

Yuniar pertama kali menggunakan aplikasi ini pada awal tahun 2022, ia bukan pengguna aktif yang selalu mainkan aplikasi *cashzine* setiap hari, hanya sesekali saja disaat ia sedang ingin saja, Koin yang Yuniar yang sudah terkumpulkan sekarang yaitu 40.165 koin, tetapi ia sudah pernah mendapatkan 500.000 koin disaat awal-awal ia menggunakan aplikasi *cashzine*, pada saat itu ia sangat sering melakukan misi yang ada sehingga bisa terkumpul 500.000 koin, dan ia juga sudah pernah mencairkan uangnya ke akun *Gopay*nya dan ia mendapatkan uang Rp. 100.000.<sup>31</sup>

Yuniar mengatakan untuk sampai ke 500.000 koin butuh waktu yang lama, karena koin yang diberikan tidak terlalu besar jumlahnya. Tidak bisa dipastikan untuk mendapatkan uang dalam sehari dikarenakan jumlah koin yang sedikit dan minimal koin yang harus terkumpul terlalu besar. Tetapi kalau kita rajin melakukan misi bisa cepat terkumpul 500.000 koin.<sup>32</sup>

Halomoan Parapat mengatakan, ia menggunakan aplikasi ini bermula diajak oleh temannya, dikarenakan aplikasi ini bisa menghasilkan uang jadi ia tertarik untuk menggunakan aplikasi ini. Ia juga mengatakan tidak sering mengumpulkan koin dengan membaca pada aplikasi ini, ia lebih sering mengumpulkan koin dengan cara mengunduh aplikasi *game* yang disuruh oleh

---

<sup>28</sup> Hasniah Akmelia Putri, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 29 Januari 2023.

<sup>29</sup> Hasniah Akmelia Putri, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 13 Februari 2023.

<sup>30</sup> Yuniar Ahdya Sabella, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 18 Januari 2023.

<sup>31</sup> Yuniar Ahdya Sabella, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 13 Februari 2023.

<sup>32</sup> *Ibid.*

pihak *cashzine* dan memainkannya karena ia suka bermain game.<sup>33</sup>

Halomoan pertama kali menggunakan aplikasi ini pada tahun 2022, ia bukan pengguna aktif, koin yang baru terkumpul sebanyak 54.299 koin selama ia memainkan aplikasi ini dan ia belum pernah mencairkan koin yang telah didapatkan. Menurut halomoan untuk mengumpulkan 500.000 koin agar bisa mencairkan uang itu membutuhkan waktu yang lama dan sulit dicapai, karna koin yang diberikan jumlahnya sedikit jadi kita lama bisa mencarikan uangnya. Dan tidak memungkinkan untuk bisa mendapatkan uang dalam sehari karena syaratnya terlalu besar jumlahnya.<sup>34</sup>

Selanjutnya, Putri Ayu Ramadhani pengguna aplikasi *cashzine* mengatakan, awal mengetahui aplikasi ini karena pada saat itu ia sedang mencari *video* di *youtube* tentang aplikasi-aplikasi yang bisa menghasilkan uang, didalam video itu ada menyebutkan salah satunya aplikasi *cashzine*, dan ia mencoba mengunduh aplikasi tersebut dan mulai memainkannya.<sup>35</sup>

Putri pertama kali menggunakan aplikasi *cashzine* pada saat tahun 2022, ia bukan pengguna aktif aplikasi ini, koin yang terkumpul selama menggunakan aplikasi *cashzine* sebanyak 55.789 koin, Ia pernah mendapatkan koin dari mengundang teman sampai 20.000 koin dan itu baru sekali ia mendapatkannya karena orang yang ia undang waktu itu membaca 7 hari berturut-turut. Walaupun koin dari undangan lumayan banyak dibandingkan misi yang lain tetapi tidak bisa selalu mendapatkan koin karena terkadang orang yang diundang tidak mau mengunduh aplikasinya.<sup>36</sup>

Untuk saat ini putri belum pernah mencairkan koinnya karena jumlah minimal 500.000 koin belum tercapai, menurutnya sulit untuk mencapai 500.000 koin karena koin dari misi-misi tidak terlalu besar jumlahnya sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk terkumpul. Menurutnya tidak bisa dalam sehari langsung mendapatkan uang dikarenakan jumlah minimal yang harus terkumpul terlalu besar.<sup>37</sup>

Siti Nur Hasanah pengguna aplikasi *cashzine* mengatakan, ia mengetahui aplikasi ini karena ajakan teman melalui *whatsapp* dan tertarik karena bisa menghasilkan uang dengan cara membaca, Siti Nur Hasanah mengatakan sangat suka dengan aplikasi ini karena didalam aplikasi *cashzine* ini terdapat novel yang

---

<sup>33</sup> Halomoan Parapat, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 23 Januari 2023.

<sup>34</sup> Halomoan Parapat, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 13 Februari 2023.

<sup>35</sup> Putri Ayu Ramadhani, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 29 Januari 2023.

<sup>36</sup> Putri Ayu Ramadhani, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 13 Februari 2023.

<sup>37</sup> *Ibid.*

bisa dibaca.<sup>38</sup>

Siti nurhasanah pengguna aplikasi *cashzine* yang lebih lama dibandingkan 6 orang pengguna diatas, ia menggunakan aplikasi *cashzine* sejak 2021. Walaupun dibandingkan yang lain siti yang paling awal menggunakannya tetapi ia tidak pengguna aktif aplikasi ini, koin yang sekarang terkumpul sebanyak 153.412 koin, dan ia belum pernah mencairkan koinnya menjadi uang karena belum terkumpul 500.000 koin.<sup>39</sup>

Menurut siti dengan jumlah koin yang diberikan dari misi-misi tidak memungkinkan untuk bisa mendapatkan uang dalam satu hari, karena mengumpulkan 500.000 koin itu membutuhkan waktu yang lama. Seperti dengan membaca koin yang selama ini ia dapatkan hanya dibawah 30 koin saja, jika mengharapkan dengan membaca sulit sekali koin 500.000 di capai, jadi sekarang ia menggunakan aplikasi ini hanya untuk menyalurkan hal yang ia suka yaitu membaca, bukan bertujuan untuk mendapatkan uang.<sup>40</sup>

### **Tinjauan Fiqh Muamalah terhadap Aplikasi *Cashzine***

Proses menghasilkan uang pada aplikasi *cashzine* telah dijelaskan dimana pengguna harus melakukan misi-misi yang ada pada aplikasi tersebut, setelah melakukan misi pengguna akan mendapatkan koin yang nantinya bisa dikonversikan menjadi rupiah. Peneliti menelusuri dari pola pemberian koin pada aplikasi ini, maka peneliti berpendapat pendapatan yang diraih oleh pengguna adalah pendapatan dari akad *ju'alah*.

Berdasarkan penjelasan yang diturutsertakan pihak *cashzine* di playstore mereka membayar setelah pembaca mendapatkan koin yang disyaratkan dan berdasarkan penjelasan pengguna *cashzine* juga setelah melakukan misi yang ada pengguna akan mendapatkan koin. menimbang akad tersebut, maka bahwa akad yang berlaku antara pihak *cashzine* dan pengguna adalah akad *jualah*, sebab dalam akad *jualah* berlaku ketentuan sebagai berikut:

“disyaratkan dalam ja’lu (poin/koin/bonus) sesuatu diketahui (sesuatu yang jelas), karena ja’lu (poin) merupakan upah (*iwadh*), maka dari itu wajib diketahui oleh peserta sayembara sebagaimana *ujrah* yang wajib diketahui pada akad *ijarah* (oleh penyewa).”<sup>41</sup>

Karena pendapatan pengguna aplikasi (*ja’lu*) adalah didasarkan pada

---

<sup>38</sup> Siti Nur Hasanah, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 21 Januari 2023.

<sup>39</sup> Siti Nur Hasanah, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 13 Februari 2023.

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> Muhammad Syamsudin, “Hukum Mencari Penghasilan dari Pengakses Aplikasi”. artikel dari <https://islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/hukum-mencari-penghasilan-dari-pengakses-aplikasi-Fi5dk>, Diakses pada 6 Juni 2020.

pekerjaan mengakses/membaca dan melakukan misi lainnya yang ada pada aplikasi, serta tidak berhubungan dengan kontrak berbasis waktu, maka itu yang menjadi pembeda untuk tidak memasukkan akad diatas sebagai akad *ijarah*.

Dalam menerapkan akad *ju'alah* harus memenuhi rukun dan syarat. Adapun rukunnya yaitu harus ada dua orang yang berakad (*aqidain*), *Shigat*, pekerjaan, upah.<sup>42</sup>

Dilihat dari akad yang diterapkan pada aplikasi *cashzine*, bahwa dalam menjalankan aplikasinya, ada dua pihak yang berakad yaitu pihak *cashzine* atau yang menyelenggarakan misi dan pihak pengguna aplikasi *cashzine*. Pihak *cashzine* sebagai pihak yang memberikan upah dan pengguna sebagai pihak yang melakukan pekerjaan yaitu dengan mengerjakan misi yang sudah disediakan pada aplikasi *cashzine* dan ia berhak mendapatkan upah dan hasil menjalankan misi tersebut.

*Shigat* (ucapan) dalam akad *jualah* datang dari pihak yang memberi *jualah*. Dalam hal ini yaitu pihak penyelenggara *cashzine*. Pihak penyelenggara hanya mencantumkan ketentuan mengenai misi-misi yang harus dijalankan dan pengguna secara otomatis akan mengetahui hal apa yang harus dilakukan.

Hal tersebut sesuai dengan rukun *jualah* bahwa *ijab* hanya berasal dari pemberi upah dan tidak syaratkan ada ucapan dan dengan ada *qabul* dari pihak pekerja walaupun barangnya sudah jelas sebab yang dinilai adalah pekerjaannya. *Ijab* dan *qabul* tidak harus berupa ucapan akan tetapi tulisan juga bisa dijadikan *Shigat ijab* dan *qabul*. Sebagaimana disebutkan *shigat* dapat dilakukan secara lisan, tulisan, dan isyarat yang memberikan pengertian dengan jelas tentang adanya *ijab* dan *qabul*.<sup>43</sup>

Pekerjaan yang diberikan oleh pihak *cashzine* yaitu pengguna harus mengerjakan misi-misi yang sudah ada pada aplikasi *cashzine*. Hal ini sesuai dengan ketentuan akad *jualah* bahwa pekerjaan yang dilakukan haruslah jelas dan diperbolehkan oleh *syar'i*. Pekerjaan untuk mengumpulkan koin di dalam aplikasi *cashzine* sudah cukup jelas yaitu pengguna harus menjalankan misi seperti membaca, mengundang orang, memainkan *lucky wheel*, memenangkan kuis, *check-in* setiap hari, mengunduh aplikasi.

Syahmidar aini mengatakan memainkan undian atau biasa disebut *lucky wheel* pada aplikasi *cashzine* ini tidak ada persyaratan tertentu seperti harus mengeluarkan biaya agar bisa memainkan undiannya. cara memainkannya hanya tinggal menekan 'spin' saja. Namun untuk kemungkinan mendapat koin terus itu tidak dikarenakan yang diundi itu tidak hanya koin saja, tetapi ada 'gift' yang berisi

---

<sup>42</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 313.

<sup>43</sup> Umi Lailatul Hanifah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Buzzbreak* Di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan", (Skripsi: IAIN Ponorogo), h. 64.

iklan saja.<sup>44</sup>

Konteks mendapatkan uang hasil undian bisa termasuk kepada undian hadiah biasa atau berjudi. Sesuatu dikatakan *maysir* apabila orang mengikuti undian itu mengeluarkan uang, demi sesuatu yang tidak jelas dan berdampak kalah-menang, untung-rugi, yang dimana yang kalah tidak mendapatkan apa-apa hanya mendapatkan kerugian, dan yang menang akan mendapatkan keuntungan yaitu harta yang sudah dipertaruhkan tadi.

*Maysir* sudah sangat jelas perbuatan yang dilarang dalam islam, seperti yang disebutkan Dalam QS. Al-Baqarah (2):19 Allah Berfirman:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِنَّهُمْ لَكَبِيرٌ مِّنْ  
تَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ هَٰ قُلِ الْعَفْوَ كَذٰلِكَ يُبَيِّنُ اللّٰهُ لَكُمْ الْآيٰتِ لَعَلَّكُمْ  
تَتَفَكَّرُونَ

“Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkannya.”

Ayat diatas merupakan pendahuluan dari pengharaman khamr dan judi (*maysir*), di dalam ayat ini pengharamannya tidak disebutkan dengan tegas, melainkan dengan cara sindirian.<sup>45</sup>

Jika dilihat pada *lucky wheel* ini, tidak ada syarat mengeluarkan biaya untuk mengikuti atau memainkannya, walaupun pengguna tidak selalu mendapatkan koin selama memainkan, tetapi tidak berhujung pada kerugian karena pengguna tidak mengeluarkan biaya dalam mengikuti undian ini. Maka bisa dikatakan *lucky wheel* yang ada pada aplikasi *cashzine* tidak termasuk kepada *maysir*. Tetapi masuk kepada *hibah*.

Sesuatu dikatakan *hibah* apabila seseorang atau kelompok tertentu memberikan sesuatu secara sukarela atau Cuma-Cuma tanpa mengharapkan imbalan apapun. Dikarenakan pihak *cashzine* memberikan koin secara gratis kepada pengguna tanpa perlu mengeluarkan biaya maka ini termasuk kepada *hibah*. Di dalam QS. Al-baqarah (2):177 menerangkan memberikan harta kepada orang lain termasuk kebajikan. Ini menunjukkan *hibah* atau pemberian boleh dilakukan.

لَيْسَ الْبِرَّ أَنْ تُوَلُّوا وُجُوهَكُمْ قِبَلَ الْمَشْرِقِ وَالْمَغْرِبِ وَلَكِنَّ الْبِرَّ مَنْ آمَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ

<sup>44</sup> Syahmidar Aini, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru, 21 Januari 2023.

<sup>45</sup> Evan Hamzah Muchtar, “Muamalah Terlarang: Maysir dan Gharar”, dalam *Asy-Syukriyyah*, Volume 18, (2017), h. 84.

وَالْمَلَائِكَةِ وَالْكِتَابِ وَالنَّبِيِّينَ وَآتَى الْمَالَ عَلَىٰ حُبِّهِ ذَوِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَابْنَ السَّبِيلِ  
وَالسَّائِلِينَ وَفِي الرِّقَابِ

“Kebajikan itu bukanlah menghadapkan wajahmu ke arah timur dan ke barat, tetapi kebajikan itu ialah (kebajikan) orang yang beriman kepada Allah, hari akhir, malaikat-malaikat, kitab-kitab, dan nabi-nabi dan memberikan harta yang dicintainya kepada kerabat, anak yatim, orang-orang miskin, orang-orang yang dalam perjalanan (musafir), peminta-minta, dan untuk memerdekakan hamba sahaya,....”

Unsur terakhir dalam akad jualah yaitu upah, upah yang diberikan pihak *cashzine* selaku pemberi upah yaitu berupa koin yang nantinya bisa dikonversikan menjadi rupiah dan oleh pengguna *cashzine* tersebut dapat dicairkan melalui aplikasi *Dana*, *GoPay*, *FFF-Diamonds*, dan transfer bank. Hal ini sesuai dengan rukun jualah yaitu keadaan upah disyaratkan dengan barang atau benda tertentu.

Sepanjang penulis meneliti aplikasi *cashzine* tidak ditemukan bahwasannya upah yang diberikan kepada *cashzine* bersumber dari harta yang haram atau bercampur harta halal dan haram. Sebagaimana pendapat an-nawawi mengatakan:

قَالَ النَّوَوِيُّ : أَلْخَلَطُ فِي الْبَدِّ حَرَامٌ لَا يُنْحَصِرُ بِحَلَالٍ يُنْحَصِرُ لَمْ يَحْرُمِ  
الشِّرَاءُ مِنْهُ بَلْ يَجُوزُ الْأَخْذُ مِنْهُ إِلَّا أَنْ يَقْتَرَنَ بِتِلْكَ الْعَيْنِ عَلامَةٌ تَدُلُّ عَلَى أَنَّهَا  
مِنَ الْحَرَامِ فَإِنَّ لَمْ يَقْتَرَنَ فَلَيْسَ بِحَرَامٍ

"Jika terjadi di sebuah negara, dana haram yang tidak terbatas bercampur dengan dana halal yang terbatas, maka dana tersebut boleh dibeli, bahkan boleh diambil kecuali ada bukti bahwa dana tersebut bersumber dari dana haram. Jika tidak ada bukti, maka tidak haram." (*al-Majmu; syarhu al-muhadzdzab*, Abi Zakariya al-Anshari, al-Mathba'ah al-muniriyah hal 418, *al-Bahru al-muhith*, az-Zarkasyi, 1/342).<sup>46</sup>

Menimbang pendapat an-nawawi, penulis berpendapat sumber upah yang diberikan pihak *cashzine* adalah boleh diambil dikarenakan tidak ada bukti bahwa dana aplikasi *cashzine* adalah haram.

Dalam syarat *jualah* Wahbah Zuhaili Menyebutkan ada 3 syarat. *Pertama*, *Ahliyat* *Ta'aqud* (berkompeten), maksud dari berkompeten dalam masalah ini mencakup 3 hal yaitu *baligh*, *'aqil*/berakal, *rosyid*/rasional. Oleh karena itu, tidak sah akad *jualah* dari orang yang belum *baligh* (kecil) atau orang gila ataupun orang

---

<sup>46</sup> Nashih Nashrullah, "Jika Sumber APBN tak jelas halal dan haram, Bagaimana status Gaji ASN?", artikel dari <https://islamdigest.republika.co.id/berita//rliyr0320/jika-sumber-apbn-tak-jelas-halal-dan-haram-bagaimana-status-gaji-asn>, diakses pada 18 November 2022.

yang tidak bisa berfikir secara rasional.<sup>47</sup>

Pihak *cashzine* sudah tentu orang yang *Ahliyatul Ta'auqud* atau berkompeten karena ia telah membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh orang lain. Dan untuk *amil* (pelaku) pengguna aplikasi *cashzine* yaitu alumni sma handayani kelas MIPA 1 angkatan 2019 yang semuanya sudah berumur 22 tahun dan 23 tahun.

Disini dua orang yang berakad pihak *cashzine* dilakukan secara *online* dengan mengandalkan internet dan tidak berada dalam satu tempat atau majelis. Otomatis orang berakad di *cashzine* tidak mengetahui satu sama lain atau dengan kata lain tidak bertatap muka seperti akad *jualah offline*.

Sebagaimana menurut fatwa Nahdlatul Ulama, Transaksi online atau jual beli *online*, misalnya telepon, surat elektronik, media sosial facebook, sms atau aplikasi jual beli *online*, hukumnya boleh dan akadnya sah, jual beli tersebut dianggap *fi hukm ittihad al-majlis* (dalam posisi satu majelis). *Ittihad al-majlis* bisa diartikan dengan tiga hal yaitu *ittihad al-makan* (satu tempat) dan *ittihad al-halah* (satu posisi). Dengan adanya media komunikasi *modern*, bisa menyatukan dua tempat yang berjauhan, sehingga kedua tempat tersebut dianggap menjadi satu (*taaddud al-makan fi manzilah ittihad al-makan*). Transaksi *online* yang dilakukan di dua tempat yang berbeda termasuk kepada *ittihad al-majlis* dalam kategori *ittihad al-zaman* (satu waktu).<sup>48</sup>

Sebagaimana yang disyaratkan dalam *fiqh* imam syafi'i seperti kesatuan majelis transaksi menurutnya adalah adanya suatu waktu yang pada saat itu dua orang yang mengadakan transaksi tersebut melakukan secara nyata dan tidak terputus. Jadi, bukan keharusan adanya dua orang yang bertransaksi dalam satu tempat.<sup>49</sup>

Menimbang pendapat ulama diatas, orang yang berakad dalam aplikasi *cashzine* yang tidak satu tempat dan tidak saling mengetahui satu sama lain atau tidak tatap muka dianggap sah karena termasuk kepada *ittihad al-majlis zaman* (satu waktu) karena Dengan adanya media komunikasi *modern*, bisa menyatukan dua tempat yang berjauhan, sehingga kedua tempat tersebut dianggap menjadi satu (*taaddud al-makan fi manzilah ittihad al-makan*).

*Kedua*, imbalan yang jelas.<sup>50</sup> Dalam aplikasi *cashzine*, upah atau imbalan sudah jelas yaitu pihak *cashzine* memberikan ketentuan di dalam aplikasi dengan mencantumkan jumlah koin yang akan didapatkan disetiap misi yang ada, dan yang

---

<sup>47</sup> Haryono, "Konsep Al Ju'alah dan Model Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari", dalam *Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*, h. 651.

<sup>48</sup> Nurul Afifah, "Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Online*", dalam *Hukum Bisnis Islam*, Volume. 09 No. 7, (2019), h. 132-133.

<sup>49</sup> Saprida, et.al., "Jual Beli *Online* dalam Tinjauan Hukum Islam Pada Masjid Al-Mughtar Gotong Royong IV Kelurahan Suka Maju Kecamatan Sako Palembang", dalam *pengabdian kepada masyarakat*, Volume. 3 No. 1, (2022), h. 60.

<sup>50</sup> *Ibid.*

sudah mencapai minimal 500.000 koin nantinya bisa ditukar menjadi rupiah, jelas bahwa upah ini bukanlah barang yang haram.

*Ketiga*, hendaknya manfaat yang didapatkan benar-benar riil serta diperbolehkan secara *syar'i*. Maksud diperbolehkan manfaatnya secara *syar'i* yaitu bukan dalam perkara yang diharamkan syariat seperti musik, zina, khamr, dan lain-lain.<sup>51</sup> Pekerjaan yang ada pada aplikasi *cashzine* dilakukan dengan menjalankan misi-misi yang ada misi-misinya tidak termasuk kepada yang tidak diperbolehkan oleh *syar'i*, setelah menjalankan misi yang ada pengguna akan mendapatkan hasil dari apa yang telah dikerjakan.

Setelah menyebutkan kriteria tersebut, kemudian beliau menyebutkan kaidah yang penting dalam bab *ju'alah*:

“Setiap yang diperbolehkan mengambil imbalan/upah dalam masalah sewa menyewa, maka diperbolehkan pula mengambil imbalan/upah dalam masalah *al Ju'alah*. Begitu juga setiap muamalah yang dilarang untuk mengambil upah dalam sewa menyewa, maka dilarang, maka dilarang juga mengambil imbalan dalam masalah *al ju'alah*. Hal tersebut berdasarkan firman Allah SWT dalam surat al maidah ayat 5, ‘janganlah kalian saling tolong menolong dalam dosa dan permusuhan’ .<sup>52</sup>

Dalil *al Ju'alah* dalam hadits adalah hadits riwayat Imam Bukhari dari Abu Sa'id al Khudri tentang kisah sekelompok sahabat yang sedang safar kemudian meruqyah pemimpin sebuah kampung yang digigit ular dengan surat al Fatihah.

“dari Abu Said Al Khudri Rodhiyallahu anhu berkata ‘sekelompok sahabat nabi SAW telah bersafar sehingga mereka sampailah ke sebuah perkampungan suku arab dan meminta izin untuk singgah di dalamnya. Namun, saai itu penghuni kampung tersebut enggan menerima mereka. Pada saat itu pemimpin kampung tersebut dipatok ular dan mereka telah berusaha sekuat tenaga untuk mengobatinya akan tetapi belum ada hasilnya. Sebagian dari penghuni kampung tersebut berkata kepada kawannya, “seandainya sebagian dari kalian datang kepada kafilah tersebut dengan harapan ada salah seorang di antara mereka yang mempunyai sesuatu yang bisa dijadikan obat” maka, sebagian dari mereka benar-benar mendatangi kafilah sahabat tersebut. Kemudian berkata kepada mereka, “wahai kaum sekalian, sesungguhnya pemimpin desa kami telah digigit ular dan kami berusaha sekuat tenaga untuk mengobatinya namun belum ada hasilnya, apakah ada salah seorang di antara kalian yang mempunyai obatnya?” Maka, sebagian di antara sahabat tersebut menjawab “Ya, demi Allah sungguh aku akan me-*ruqyah*-nya. Namun, bukankah kami telah meminta izin singgah dan kalian semua keberatan?” tidaklah jadi soal. Lantas bagaimana kalau seandainya kalian beri imbalan atas jerih payah kami jika ternyata kami bisa mengobati atas izin Allah? Maka, orang kampung tersebut menyetujuinya dan menjadikan imbalannya adalah

---

<sup>51</sup> *Ibid.*

<sup>52</sup> *Ibid.*, h. 652.

sekumpulan kambing (dalam riwayat bukhori dari jalur yang lain 30 kambing). Kemudian bergegaslah sahabat yang mewakili tersebut menuju rumahnya untuk meng-*ruqyah*-nya. Setelah sampai, maka meludahlah sahabat tersebut dan dibacakan padanya “*al hamdulillahi robbil ‘alamin* (surat al-fatihah). Seketika itu kondisi pemimpin kampung tersebut berangsur sembuh dan bisa berjalan seperti sedia kala. Setelah kejadian tersebut maka dipenuhi janji pemberian imbalan atas amal yang dilakukan sahabat tersebut dan kemudian dia kembali lagi bersama kafilah. Setelah sampai kepada rekannya berkatalah sebagian di antara mereka, ‘bagilah imbalan tersebut dengan kami!’ maka diapun menjawab ‘jangan kau lakukan hal itu sebelum kita datang kepada Rasulullah SAW dan menceritakan apa yang terjadi kemudian baru kita lakukan apa yang diperintah Rasulullah SAW kepada kita’ lalu menghadaplah mereka kepada Rasulullah SAW dan menceritakan apa yang terjadi kepada Nabi SA. Setelah nabi mendengar hal tersebut kemudian beliau bertanya, ‘Bagaimana kalian tahu bahwa surat al fatihah adalah ayat *ruqyah*? Sungguh tepat sekali apa yang kalian lakukan!’ kemudian nabi SA melanjutkan perkataannya. ‘sekarang bagila hasil yang kalian dapatkan dan sertakan aku dalam pembagian tersebut. Maka saat itu tertawalah Rasulullah SAW dengan hal tersebut” (HR. Al-Bukhori:2276).

Hadist inilah yang menjadi dalil yang sangat jelas akan bolehnya *Ju’alah* dalam Islam dan berserikat/bagi hasil terhadap imbalan yang diberikan. Apa yang dilakukan sahabat tersebut adalah satu amalan yang sama sekali tidak diingkari oleh Nabi SAW. Tidak adanya pengingkaran tersebut mengindikasikan bahwa amalan itu merupakan amalan yang sah dan tidak diharamkan dalam Islam. Kemudian dikuatkan dalam akhir hadits bahwa Nabi SAW berharap agar disertakan dalam pembagian.<sup>53</sup>

Sekilas terdapat unsur *gharar* dalam *jualah* sebagaimana yang disebutkan dalam pendapat Hanafiah, akad *Ju’alah* tidak diperbolehkan, karena mengandung unsur *gharar* di dalamnya. Yakni, ketidakjelasan atas pekerjaan dan jangka waktu yang ditentukan.<sup>54</sup>

Misalnya dalam *Ju’alah* tersebut ternyata ada beberapa orang yang masing-masing bekerja untuk mendapatkan janji imbalan. Namun, pada akhirnya orang yang mendapatkan imbalan adalah mereka yang berhasil bekerja sesuai yang diminta pemberi janji imbalan sedangkan yang lain tidak berhak mendapat apa-apa padahal mereka juga berletih-letih mencarinya ( seperti pada kasus perlombaan berhadiah). *Gharar* seperti ini bisa ditepis dengan mempertimbangkan dua hal:<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, h. 648-649.

<sup>54</sup> *Ibid.*, h.649.

<sup>55</sup> *Ibid.*, h. 650.

1. Amalan *Ju'alah* sifatnya tidak memaksa pihak manapun. Artinya, segala risiko yang akan dihadapi oleh pelaku *Jualah* seperti rasa letih, kehilangan biaya akomodasi untuk keperluan tertentu serta hal lainnya telah menjadi hal yang dimaklumi di kalangan pelakunya.
2. Hal tersebut didasari saling *ridha* antara dua belah pihak walaupun tidak ada pernyataan langsung dari pihak yang melakukan pekerjaan.

Dua alasan inilah cukup menjadi *hujah* bahwa konsekuensi *Jualah* tersebut bukanlah termasuk *gharar* yang dilarang di dalam syariat.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, tidak semua dari 7 pengguna aplikasi *cashzine* yaitu Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 angkatan 2019 berhasil mendapatkan uang dari aplikasi ini dikarenakan syarat minimal yang terkumpul yang terlalu besar dan koin yang diberikan sedikit, sehingga mereka belum bisa mendapatkan uang dari aplikasi ini. Disini terlihat mereka sudah berusaha untuk melakukan misi yang ada tetapi mereka belum bisa mendapatkan imbalannya. Yang berhasil mendapatkan imbalan adalah yang sudah memenuhi syarat yang diberikan oleh pihak *cashzine* dengan mengumpulkan minimal 500.000 koin.

Terlihat mereka sudah berusaha melakukan misi yang ada namun dikarenakan minimal koin yang terlalu besar dan koin yang diberikan jumlahnya sedikit, sehingga mereka sulit mendapatkan hasilnya.

Disini *cashzine* tidak ada memaksa pihak manapun untuk menggunakan aplikasi ini dan menjalankan misi, tergantung kemauan pengguna. Dan sebelum pengguna menjalankan misi sudah ada tertera syarat minimal yang harus terkumpulkan pada aplikasi ini dan pengguna tetap memainkan aplikasi ini meski sudah tau koin yang diberikan tidak banyak dan besarnya minimal koin yang harus terkumpulkan ini menandakan bahwa pengguna menerima risiko yang ada dan *ridha* dalam menjalankannya. Maka konsekuensi dalam menggunakan aplikasi ini bukanlah termasuk *gharar* yang dilarang di dalam syariat.

Berdasarkan pemaparan diatas, akad dan sistem penggunaan aplikasi *cashzine*, untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan fiqh muamalah telah memenuhi rukun dan syarat akad *ju'alah* dan diperbolehkan dalam syariat karena tidak terdapat unsur haram didalamnya. Pada undian *lucky wheel* tidak termasuk kepada *maysir* atau judi tetapi masuk kepada *hibah*.

## **Kesimpulan**

Praktik menghasilkan uang pada aplikasi *cashzine* yang sudah dilakukan Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019 bahwa sistem untuk menghasilkan uang pada aplikasi ini, pengguna harus mengerjakan misi yang ada. Walaupun slogan dari aplikasi ini "baca penghasil uang" misi yang dikerjakan tidak hanya dengan membaca tetapi bisa melakukan misi yang lain

seperti mengundang teman, melakukan *check-in* setiap hari, dan melakukan tugas harian berupa mendownload aplikasi dan menggunakannya, memainkan *lucky wheel* atau undian, memenangkan kuis. Setelah melakukan misi yang ada akan diberi koin sebagai upah yang nantinya bisa dikonversikan menjadi rupiah. Untuk mencairkannya harus memenuhi syarat yaitu sudah terkumpulnya 500.000 koin yang setara dengan Rp. 100.000. untuk mencairkan uangnya bisa melalui *Gopay*, Dana, *FFF-Diamonds*, dan Transfer Bank.

Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi pengguna menggunakan aplikasi *cashzine* yang *pertama* karena ajakan teman yang mengatakan aplikasi ini bisa menghasilkan uang, *kedua* karena mengetahui dari seleb instagram yang menjelaskan aplikasi ini bisa menghasilkan uang, *ketiga* karena melihat video di youtube tentang aplikasi *cashzine*. Ke 7 pengguna bukan pengguna yang aktif, dan menurut pengguna sulit mendapatkan uang dalam waktu singkat karena syarat minimal koin yang besar dan jumlah koin yang diberikan sedikit.

Berdasarkan tinjauan fiqh muamalah pada aplikasi *cashzine* yaitu Transaksi pada aplikasi *cashzine* termasuk kepada akad *jualah* dan untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan fiqh muamalah telah memenuhi rukun dan syarat sah akad *jualah*. Undian yang ada pada aplikasi *cashzine* tidak termasuk kepada *maysir*, melainkan termasuk kepada *hibah*/ Sehingga penggunaan aplikasi *cashzine* resmi dari *Google Play Store* diperbolehkan.

## REFERENSI

Nurul Afifah, "Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Online*", dalam *Hukum Bisnis Islam*, Volume. 09 No. 7, (2019).

Saprida, et.al., "Jual Beli *Online* dalam Tinjauan Hukum Islam Pada Masjid Al-Mughtar Gotong Royong IV Kelurahan Suka Maju Kecamatan Sako Palembang", dalam *pengabdian kepada masyarakat*, Volume. 3 No. 1, (2022).

Nashih Nashrullah, "Jika Sumber APBN tak jelas halal dan haram, Bagaimana status Gaji ASN?", artikel dari <https://islamdigest.republika.co.id/berita//rliyr0320/jika-sumber-apbn-tak-jelas-halal-dan-haram-bagaimana-status-gaji-asn> , diakses pada 18 November 2022.

Haryono, "Konsep Al Ju'alah dan Model Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari", dalam *Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*.

Evan Hamzah Muchtar, "Muamalah Terlarang: Maysir dan Gharar", dalam *Asy-Syukriyyah*, Volume 18, (2017).

Muhammad Syamsudin, "Hukum Mencari Penghasilan dari Pengakses Aplikasi". artikel dari <https://islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/hukum-mencari-penghasilan-dari-pengakses-aplikasi-Fi5dk> , Diakses pada 6 Juni 2020.

- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2015).
- Umi Lailatul Hanifah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *Buzzbreak* Di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan", (Skripsi: IAIN Ponorogo).
- Siti Nur Hasanah, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru.
- Yuniar Ahdy Sabella, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru.
- Halomoan Parapat, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru.
- Putri Ayu Ramadhani, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru.
- Kumpulan Tutorial, "Cara Top Up Diamond FF di Cashzine", Youtube dari [https://www.youtube.com/watch?v=ha0\\_m7IVLLo&t=45s](https://www.youtube.com/watch?v=ha0_m7IVLLo&t=45s).
- Mulyono Herlambang, "Cara Tarik Saldo Cashzine Ke Rekening Bank Terbaru", Youtube dari <https://www.youtube.com/watch?v=oGfWRUjjFeA>.
- Septia Nasution, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru.
- Syahmidar Aini, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru.
- Hasniah Akmelia Putri, Alumni SMA Handayani Kota Pekanbaru Kelas MIPA 1 Angkatan 2019, *Wawancara*, Pekanbaru.
- Shofia Nida, "5 Cara Mendapatkan Koin di Aplikasi *cashzine* bisa ditukar uang", Artikel dari <https://www.brilio.net/personal-finance/5-cara-mendapatkan-koin-di-aplikasi-cashzine-bisa-ditukar-uang-220216z.html>, diakses pada 17 Februari 2022.
- Digitek, "Fakta Aplikasi Cashzine! Aman atau Scam?", <https://digitek.id/aplikasi-cashzine/>
- Ibnu, "Cashzine Aplikasi Penghasil Uang, Beneran Membayar Dari Main Hp", artikel dari <https://reportasee.com/cashzine-aplikasi-penghasil-uang/>. Diakses pada 13 Februari 2022.
- Fithriana Syarqawie, *Fikih Muamalah*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2015).
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-qur'an Kementerian Agama RI, *At-Thayyib Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*, (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011).
- Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer (Teori dan Praktik)*, (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2018).

Juragan, “pengertian rezeki yang halal dan berkah dalam islam” Artikel dari <https://www.mentalkaya.com/rezeki-yang-halal-dan-berkah/> , diakses pada 12 januari 2020.

Muhamammad Hafil, “Kewajiban mencari rezeki halal”. Artikel dari <https://ihram.co.id/berita/r1a8r7430/kewajiban-mencari-rezeki-halal> , diakses 20 oktober 2021.