

**TINJAUAN FATWA DSN NO. 62/DSN-MUI/XII/2007 DAN  
PERATURAN PEMERINTAH NO. 36 TAHUN 2021 TERHADAP  
POIN SEBAGAI UPAH PADA APLIKASI JOYIT**

**SKRIPSI**



Oleh  
Putri Alkadawi  
NIM : 211102020020  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS SYARIAH  
JUNI 2025**

**TINJAUAN FATWA DSN NO. 62/DSN-MUI/XII/2007 DAN  
PERATURAN PEMERINTAH NO. 36 TAHUN 2021 TERHADAP  
POIN SEBAGAI UPAH PADA APLIKASI JOYIT**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Hukum (S.H.)  
Fakultas Syariah  
Jurusan Hukum Islam  
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh :  
Putri Alkadawi  
NIM: 211102020020

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS SYARIAH  
JUNI 2025**

**TINJAUAN FATWA DSN NO. 62/DSN-MUI/XII/2007 DAN  
PERATURAN PEMERINTAH NO. 36 TAHUN 2021 TERHADAP  
POIN SEBAGAI UPAH PADA APLIKASI JOYIT**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Hukum (S.H.)  
Fakultas Syariah  
Jurusan Hukum Islam  
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah



Oleh :

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
Putri Alkadawi  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
NIM. 211102020020  
**J E M B E R**

Disetujui Pembimbing

**Dr. Muhammad Faisol, S.S., M.Ag.**  
**NIP. 197706092008011012**

**TINJAUAN FATWA DSN NO. 62/DSN-MUI/XII/2007 DAN  
PERATURAN PEMERINTAH NO. 36 TAHUN 2021 TERHADAP  
POIN SEBAGAI UPAH PADA APLIKASI JOYIT**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Fakultas Syariah

Jurusan Hukum Islam

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Freddy Hidayat, M.H.  
NIP. 198808262019031003

  
H. Rohmad Agus Solihin, S.H.I., M.H.  
NIP. 198208222009101002

J E M B E R

Anggota :

1. Dr. H. Pujiono, M.Ag.
2. Dr. Muhammad Faisol, S.S., M.Ag.

Menyetujui

Dekan Fakultas Syariah



  
Dr. Wildani Hefni, M.A.  
NIP. 199111072018011004

## MOTTO

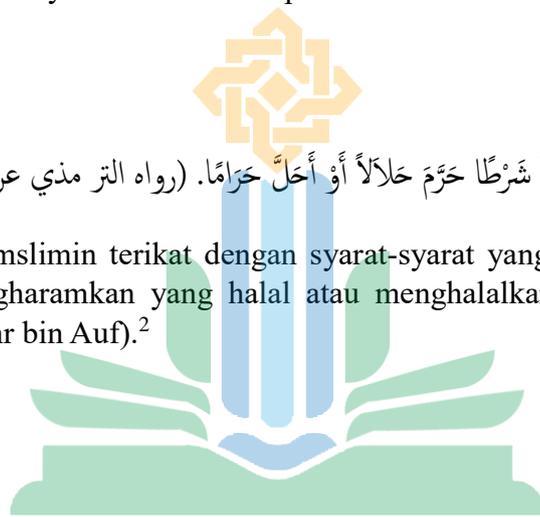
Surah Al-Maidah ayat 1 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ أُحِلَّتْ لَكُمْ بَهِيمَةُ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُتْلَى عَلَيْكُمْ غَيْرِ مُجَلِّى الصَّيْدِ وَأَنْتُمْ حُرْمٌ إِنَّ اللَّهَ يَحْكُمُ مَا يُرِيدُ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman, penuhilah janji-janji itu. Dihalalkan bagimu hewan ternak, kecuali yang akan disebutkan kepadamu (keharamannya) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang berihram (haji atau umrah). Sesungguhnya Allah menetapkan hukum sesuai dengan yang Dia kehendaki.<sup>1</sup>

وَالْمُسْلِمُونَ عَلَى شُرُوطِهِمْ إِلَّا شَرْطًا حَرَّمَ حَلَالًا أَوْ أَحَلَّ حَرَامًا. (رواه الترمذي عن عمرو بن عوف)

Artinya, “Kaum muslimin terikat dengan syarat-syarat yang mereka buat kecuali syarat yang mengharamkan yang halal atau menghalalkan yang haram.” (HR. Tirmidzi dari ‘Amr bin Auf).<sup>2</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 143.

<sup>2</sup> Fatwa Dewan Syariah Nasional No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad ju'alah.

## PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta dan kasih yang tidak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yakni H.M.Mufid Hamzah dan Aminatuz Zuhriyah yang telah merawat, membimbing, dan melindungi dengan penuh keikhlasan dan ketulusan, mencurahkan kasih sayang dan cintanya, mengusahakan segalanya bagi penulis, yang senantiasa memberikan nasihat, motivasi, dan dukungan tak lupa yang paling utama adalah ridho dan doanya sehingga penulis mampu menyelesaikan studi hingga selesai. Terimakasih telah memberikan yang terbaik kepada penulis dan terimakasih sudah ada disisi penulis sekaligus menjadi alasan penulis untuk menyelesaikan program studi hingga memperoleh gelar sarjana. Skripsi ini juga penulis persembahkan kepada kedua adik tercinta penulis yakni M. Aan Qiftirul A. dan M. Abror Ali H. yang selalu menjadi penyemangat terbaik bagi penulis dan juga selalu memberikan motivasi serta dukungan yang tiada henti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang melimpahkan nikmat dan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan juga petunjuk, sehingga skripsi yang berjudul **“Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit”** dapat terselesaikan. Shalawat dan salam tak lupa penulis sampaikan kepada junjungan umat Islam yakni Nabi Agung Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang dibuat dan ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program Strata Satu (S1) program studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.). Dalam penulisan skripsi ini penulis sangat menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, maka tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis izin menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Wildani Hefni, M.A selaku Dekan Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Ibu Dr. Hj. Busriyanti, M.Ag. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Sholikul Hadi, S.H., M.H. selaku Ketua Jurusan Hukum Islam Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Freddy Hidayat, M.H. selaku Koordinator Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan arahan selama proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Muhammad Faisol, S.S., M.Ag. selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan tiada henti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Segenap Bapak/Ibu Dosen Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan dengan setulus hati.
8. Seluruh Tenaga Kependidikan Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan pelayanan dengan baik selama proses penyelesaian studi.
9. Terimakasih kepada 7 pengguna aplikasi JOYit yang telah mengizinkan dan memudahkan penulis untuk memperoleh data dalam proses penulisan skripsi.
10. Dan juga kepada para pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang memberikan dukungan ataupun motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Jember, 21 April 2025

Penulis

## ABSTRAK

Putri Alkadawi, 2025: *Tinjauan Fatwa DSN MUI NOMOR 62/DSN-MUI/XII/2007 Dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit.*

**Kata Kunci:** Fatwa DSN-MUI Nomor 62/DSN-MUI/XII/2007, Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021, Upah, Aplikasi JOYit.

Pada era yang serba digital ini, bentuk pemberian upah mengalami perkembangan yang mana dalam hal ini upah dapat diberikan melalui aplikasi. Seperti halnya pada aplikasi JOYit, dimana aplikasi ini memberikan poin sebagai bentuk imbalan kepada pengguna. Akan tetapi seiring lamanya waktu, poin tersebut mengalami penurunan atau pemotongan oleh pihak aplikasi yang tidak dibarengi dengan adanya pemberitahuan serta transparansi terkait alasan penurunan atau pemotongan poin tersebut.

Fokus penelitian pada skripsi ini meliputi: 1) Bagaimana mekanisme pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit?. 2) Bagaimana tinjauan Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 terhadap poin sebagai upah pada aplikasi JOYit?

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: 1) Untuk menjelaskan mekanisme pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. 2) Untuk menjelaskan tinjauan Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 terhadap poin sebagai upah pada aplikasi JOYit.

Jenis penelitian pada skripsi ini yaitu penelitian hukum empiris dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan. Teknik pengumpulan datanya yakni dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun Analisis datanya dilakukan dengan memilah data yang berkaitan dengan fokus penelitian, menarasikan data-data tersebut dan terakhir menarik kesimpulan. Sedangkan keabsahan datanya menggunakan teknik triangulasi sumber yakni memeriksa kebenaran informasi melalui beberapa informan.

Hasil penelitian pada skripsi ini yaitu 1) Mekanisme pemberian poin pada aplikasi JOYit dilakukan dengan beberapa tahapan yakni tahapan pengunduhan aplikasi, registrasi atau login, pengerjaan misi yang telah tersedia pada aplikasi dan kemudian pengguna akan memperoleh poin sebagai imbalannya serta terakhir yakni pengkonversian poin yang didapat tersebut menjadi uang tunai yang dapat dicairkan melalui aplikasi dana, penukaran *diamond* pada *game online* lain atau ditukar menjadi pulsa. 2) Poin sebagai upah pada aplikasi JOYit tidak sesuai dengan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 terkhusus pada ketentuan akadnya, dimana mengharuskan para pihak untuk mengetahui imbalan yang diberikan. Akan tetapi pada aplikasi JOYit poin yang diperoleh seiring lamanya waktu mengalami penurunan tanpa ada pemberitahuan pada pihak aplikasi. Selain itu, penurunan poin tersebut juga tidak sesuai dengan PP No. 36/2021 terkait dengan pemotongan upah yang harus dilakukan berdasarkan perjanjian kerja atau peraturan perusahaan dan harus didasarkan pada beberapa alasan. Sedangkan pada aplikasi JOYit pemotongan poin dilakukan tidak berdasarkan kedua hal tersebut dan tidak adanya transparansi terkait alasan pemotongan poin yang dilakukan oleh pihak aplikasi.

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Tim Penguji.....	iii
Motto .....	iv
Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Definisi Istilah .....	13
F. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>

A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	34
1. <i>Ju'alah</i> .....	34
2. Upah.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	53
B. Subyek Penelitian.....	54
C. Sumber Data.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
E. Analisis Data.....	57
F. Keabsahan Data.....	58
G. Tahap-tahap Penelitian.....	58
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>60</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	60
B. Penyajian Data dan Analisis.....	72
1. Mekanisme Pemberian Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit.....	72
2. Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit.....	89
C. Pembahasan Temuan.....	96

1. Mekanisme Pemberian Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit.....	96
2. Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit.....	111
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>118</b>
A. Simpulan .....	118
B. Saran-saran.....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
A. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	
B. Surat Permohonan Izin Penelitian	
C. Jurnal Kegiatan Penelitian	
D. Dokumentasi Wawancara	
E. Biodata Penulis	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 4. 1 Syarat dan Ketentuan Misi beserta Perolehan Poin .....	70



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Aplikasi JOYit.....	8
Gambar 4. 1 Tampilan JOYit di Google Play Store .....	61
Gambar 4. 2 Menu-menu Pada Aplikasi JOYit.....	63
Gambar 4. 3 Game Pada Aplikasi JOYit.....	63
Gambar 4. 4 Menu Me Pada Aplikasi JOYit.....	64
Gambar 4. 5 Misi Bermain Game Dengan Target Poin .....	67
Gambar 4. 6 Misi Mengundang Teman.....	68
Gambar 4. 7 Misi Check in Harian .....	69
Gambar 4. 8 Pengunduhan Melalui Google Play Store .....	76
Gambar 4. 9 Pengunduhan Melalui Undangan Teman .....	76
Gambar 4. 10 Pemilihan Proses Login Aplikasi .....	77
Gambar 4. 11 Menu Me .....	83
Gambar 4. 12 Menu Penukaran Hadiah .....	83
Gambar 4. 13 Menu Penukaran Uang Tunai.....	84
Gambar 4. 14 Menu Konfirmasi Nomor Dana .....	85
Gambar 4. 15 Saldo Dana Sebelum dan Sesudah Penarikan Poin.....	85
Gambar 4. 16 Menu Penukaran Diamond.....	86
Gambar 4. 17 Menu Penukaran Pulsa .....	87

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Di era yang serba digital ini, teknologi memainkan peran yang cukup berpengaruh pada kehidupan manusia.<sup>3</sup> Sifat teknologi yang praktis dan canggih tersebut menjadikan manusia dapat dengan mudah mengandalkan teknologi.<sup>4</sup> Dimana teknologi ini hadir dengan memberikan fitur kenyamanan dan kemudahan sehingga tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi jarak jauh namun saat ini sudah berkembang dan mulai dimanfaatkan untuk menghasilkan uang atau mendapatkan penghasilan. Perkembangan teknologi ini tentu dibarengi dengan perkembangan kreativitas manusia sehingga dapat membuat suatu program secara online untuk menghasilkan uang.<sup>5</sup> Salah satu program yang dibuat yakni aplikasi atau *software* penghasil uang.<sup>6</sup> Dalam hal program penghasil uang ini, terdapat banyak aplikasi atau *software* yang ditawarkan seperti membaca berita, membaca novel, bermain game atau beberapa kegiatan lain.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup> Digital merupakan suatu fenomena yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan komputer dalam berbagai aspek kehidupan manusia dan memungkinkan terjadinya transformasi atau perubahan pada segala aspek kehidupan sosial seperti pada aspek komunikasi dan ekonomi.

<sup>4</sup> Abdur Rahman Irsyadi, dkk, *Menuju Sukses Transformasi Digital* (Bogor: PT. Penerbit IPB Press, 2023), 26.

<sup>5</sup> Windiyati, dkk, "Prototype Smarthome Berbasis Iot (Internet Of Things)," *Jurnal Informatika dan Komputer* 14, No. 1 (2023): 28.

<sup>6</sup> Aplikasi merupakan sebuah program yang diciptakan dan dikembangkan untuk tujuan-tujuan tertentu dimana program ini dibuat secara khusus untuk memenuhi berbagai aktivitas dan pekerjaan seperti bermain game, mengolah data, desain grafis dan lain sebagainya.

<sup>7</sup> M. Taufiq dan Faza Noftiana, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Kerjasama Dalam Earn Money Maker Application (Studi Kasus Aplikasi Capcut)," *Afkaruna: International Journal of Islamic Studies (AIJIS)* 1, No. 2(2024): 253.

Aplikasi penghasil uang ini hadir memberikan alternatif bagi mereka yang ingin mencari penghasilan tambahan tanpa adanya komitmen waktu yang besar, dimana dalam hal ini para pengguna ingin memanfaatkan waktu luang mereka dengan cara yang produktif.<sup>8</sup> Disinilah aplikasi penghasil uang tersebut menawarkan cara untuk menghasilkan uang sambil melakukan kegiatan yang mereka nikmati seperti sebagaimana fitur yang disebutkan sebelumnya. Banyaknya testimoni positif terhadap aplikasi penghasil uang ini bisa membangun reputasi aplikasi atau bisa menjadikan reputasi aplikasi semakin baik, sehingga banyak pengguna yang tergiur dan berminat untuk bermain aplikasi penghasil uang tersebut. Aplikasi atau *software* ini tentu dapat dengan mudah diakses yakni hanya dengan menyiapkan *smartphone* canggih.<sup>9</sup> Kemudian mengunduh beberapa aplikasi penghasil uang tersebut pada menu *Google Play Store* dalam fitur *smartphone*.<sup>10</sup> Dan salah satu aplikasi penghasil uang yang *tren* dikalangan masyarakat saat ini dengan menggunakan poin sebagai imbalannya yaitu aplikasi JOYit.

Aplikasi JOYit merupakan salah satu aplikasi penghasil uang yang menawarkan berbagai macam permainan yang dapat dimainkan oleh pengguna

<sup>8</sup> Fauqah Nuri Aini, dkk, "Analisis Fiqh Muamalah terhadap Penghasilan pada Aplikasi BuzzBreak," *Tawazun: Journal of Sharia Economic Law* 6, No. 2 (2023): 277.

<sup>9</sup> *Smartphone* berasal dari kata *smart* yang berarti pintar dan *phone* yang berarti ponsel, jadi *smartphone* merupakan ponsel pintar atau perangkat kecil yang dapat digenggam dan memiliki fungsi utama untuk berkomunikasi, selain itu juga memiliki fungsi tambahan seperti pada komputer yakni dapat mengirim atau menerima *e-mail*, dokumen, mengakses web, bermain game dan lain sebagainya.

<sup>10</sup> Naila Salsabila dan Faishal Agil, "Transaksi Jasa pada Aplikasi Penghasil Cashback dalam Perspektif KHES dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik," *Journal Of Islamic Business Law* 6, No. 3 (2022): 1-2.

*Google play store* merupakan platform atau tempat resmi untuk mendownload atau mengunduh dan membeli berbagai macam jenis aplikasi, buku, game, dan lain sebagainya pada sistem operasi android didalam *smartphone*.

untuk mendapatkan imbalan berupa uang atau pulsa. Maka dalam hal ini, seorang pengguna akan mendapatkan poin sebagai upah yang telah diperjanjikan pada awal aplikasi dengan mengerjakan misi-misi yang ada di dalam aplikasi tersebut. JOYit juga mengklaim bahwa seorang pengguna dapat diberikan pendapatan tambahan yang bervariasi tergantung pada tugas dan aktivitas yang dilakukan.<sup>11</sup> Aplikasi ini telah dirilis oleh *Good Game Matrix* sejak Oktober 2022 dan diklaim masih aktif membayar hingga saat ini. Dalam aplikasi JOYit, pengguna dapat memilih permainan yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka, seperti *puzzle*, *arcade*, atau strategi. Setiap kali berhasil menyelesaikan permainan, pengguna akan mendapatkan poin yang kemudian bisa ditukar dengan uang sebagai upah, pulsa atau item game khusus seperti *diamond Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, atau *Hago*. Selain itu, JOYit juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menghasilkan penghasilan tambahan dengan cara mengundang teman, mengikuti program afiliasi, atau berpartisipasi dalam *event e-sport* yang diselenggarakan oleh aplikasi ini. Jadi, tidak hanya bermain *game*, tapi juga bisa mendapatkan uang dan pulsa sebagai upah dari JOYit.<sup>12</sup>

Kegiatan yang dilakukan pada aplikasi JOYit tersebut merupakan salah satu kegiatan penghasil uang atau upah, dimana dalam menggunakan aplikasi tersebut seorang pengguna dapat mencairkan poin berupa uang atau pulsa sebagai upah yang nantinya dapat dicairkan melalui *e-wallet*.<sup>13</sup> Dalam

---

<sup>11</sup> “Deskripsi JOYit - Play to earn rewards” <https://joyit-play-to-earn-rewards.id.aptoide.com/app>. (Diakses Pada 19 Oktober 2024)

<sup>12</sup> Review Joyit APK Penghasil Uang dan Pulsa, Apakah Benar Membayar?” <https://jalantikus.com/finansial/joyit-apk-penghasil-uang/>. (Diakses Pada 19 Oktober 2024)

<sup>13</sup> Irma Aidya F., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 5 Oktober 2024.

mendapatkan penghasilan melalui aplikasi tersebut, terdapat sebuah misi terutama pada fitur bermain game, seorang pengguna harus menyelesaikan beberapa permainan hingga mendapatkan poin sekitar 5000. Atau cara lain untuk mendapatkan poin dapat dilakukan dengan mengundang teman yakni dengan mendapat poin 12.000. Per 12.000 poin yang diberikan akan mendapat uang sekitar 1000 rupiah.<sup>14</sup>

Dalam Islam, seseorang mendapatkan uang atau upah terbagi atas dua bentuk yakni *ijarah* dan *ju'alah*, dimana keduanya memiliki karakteristik yang berbeda. *Ijarah* merupakan akad (perjanjian) yang beriringan dengan kemanfaatannya (mengambil manfaat sesuatu) tertentu, mengakibatkan semua itu legal untuk diambil manfaatnya, dengan menyerahkan upah (sewa) tertentu. Jadi, upah dalam *ijarah* diberikan dalam suatu pekerjaan dimana dijelaskan sifat dalam pekerjaannya yang diketahui dengan upah.<sup>15</sup> Sedangkan *ju'alah* merupakan perjanjian pemberian upah kepada lain yang mana orang tersebut dapat melakukan suatu pekerjaan atau perbuatan yang menjadi kategori atau yang disyaratkan oleh pemberi upah. *Ju'alah* banyak yang memahami sebagai pencarian barang yang hilang, namun sebenarnya *ju'alah* tidak terbatas pada hal tersebut namun dapat juga berupa pekerjaan yang menguntungkan seseorang.<sup>16</sup>

---

*E-Wallet* atau *electronic wallet* memiliki makna dompet elektronik merupakan alternatif sistem pembayaran yang menggunakan media elektronik agar memudahkan penggunaanya ketika melakukan suatu transaksi.

<sup>14</sup> “Modal Main Game di Aplikasi JOYit, Bisa Dapat saldo DANA Gratis Langsung Cair” <https://palpres.disway.id/read/648513/modal-main-game-di-aplikasi-joyit-bisa-dapat-saldo-dana-gratis-langsung-cair-rp225000-yuk-cobain/30>. (Diakses Pada 19 Oktober 2024).

<sup>15</sup> Sohari Sahrani, *Fiqh* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 167.

<sup>16</sup> Dina Madinah dan Arif Muhammad, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Sistem Galatama Di Pemancingan Galatama Lele Putra Panawuan Cilimus Kuningan”, *Al Mashalih: Journal of Islamic Law* 3, No .2 (2022): 150.

*Ju'alah* secara etimologi memiliki makna yakni sesuatu atau apa yang menjadi pemberian seseorang kepada orang lain karena suatu hal yang telah dikerjakan. Adapun secara terminologi, *ju'alah* dimaknai sebagai suatu pemberian atau hadiah seseorang kepada orang yang telah melakukan perbuatan yang disyaratkan dalam jumlah tertentu.<sup>17</sup> Sedangkan di dalam kamus Al Bisri, istilah *Al Ju'alah* memiliki makna hadiah/persen dan juga bisa diartikan komisi.<sup>18</sup> Adapun secara terminologi, *ju'alah* dapat dimaknai sebagai pemberian seseorang kepada orang yang mengerjakan sesuatu secara khusus baik didalam mengerjakannya tersebut diketahui atau tidak diketahui dan diberikan dalam jumlah tertentu. Berdasarkan Fatwa Dewan Syariah Nasional Indonesia, *ju'alah* merupakan janji atau komitmen (*iltizam*) untuk memberikan imbalan (*reward*/"*iwadh/ju'l*") tertentu atas pencapaian hasil (*natijah*) yang ditentukan dari suatu pekerjaan.<sup>19</sup>

Sedangkan dalam ensiklopedia hukum Islam juga memberikan makna pada *ju'alah* yakni hadiah ataupun upah yang diberikan kepada seseorang dikarenakan orang tersebut telah melakukan pekerjaan atau perbuatan tertentu. Begitu juga menurut Abd. Rahman al-Jaziri, yang dimaksud *ju'alah* merupakan penyebutan hadiah ataupun pemberian seseorang dalam bilangan tertentu yang diberikan kepada orang yang melakukan perbuatan atau pekerjaan khusus, baik

<sup>17</sup> Sumiati dan Neni Nuraini, "Akad Ijarah Dan Ju'alah Dalam perspektif Fiqh Perbandingan Pada Kegiatan Bank Syariah Di Indonesia", *El-Iqtishady: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 4, No. 2 (2022): 192.

<sup>18</sup> Nurul Rahma Kusuma, dkk, "Tinjauan Kaidah Fiqih Ju'alah Dan Maisyir", *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Keuangan Syariah* 5, No. 2 (2024) : 174.

<sup>19</sup> Fatwa Dewan Syariah Nasional No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad *ju'alah*

diketahui ataupun tidak diketahui.<sup>20</sup> Dari beberapa definisi tersebut dapat diketahui bahwa *ju'alah* merupakan suatu akad yang memperjanjikan untuk memberikan imbalan pada suatu perbuatan atau pekerjaan tertentu yang mana pekerjaan tersebut belum pasti dapat dikerjakan, namun apabila telah dikerjakan maka imbalan tersebut harus diberikan. Pada intinya dikalangan masyarakat model pemberian imbalan seperti ini disebut sebagai sayembara. Lebih simpelnya lagi, contoh akad *ju'alah* ini seperti perkataan seseorang yakni “siapapun yang dapat menemukan dompet saya maka akan saya berikan imbalan”.<sup>21</sup>

Model aplikasi *ju'alah* ini diambil dari kisah Nabi Yusuf beserta saudara-saudaranya. Tepatnya terdapat dalam Q.S. Yusuf ayat 72 yang mana ayat ini merupakan dasar hukum dari akad *ju'alah*. Dalam hal ini Allah SWT berfirman:

قَالُوا نَفَقْدُ صُوعَ الْمَلِكِ وَلَمَنْ 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".

Selain itu, dalam hal upah atau pengupahan, tidak hanya diatur pada hukum

Islam saja namun juga diatur dalam hukum positif Indonesia yakni salah satunya tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan. Dimana upah dimaknai sebagai hak Pekerja/Buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari Pengusaha atau pemberi kerja kepada Pekerja/Buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu

<sup>20</sup> Ida Royani, “Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Penghasilan Mahasiswa Berdasarkan Akad Ju’alah”, *Tansiq : Jurnal Manajemen dan Bisnis Islam* 6, No. 1 (2023) : 63.

<sup>21</sup> M. Syaikul Arif, “Ju’alah Dalam Pandangan Islam”, *Siyasah: Jurnal Hukum Tata Negara* 2, No. 2 (2019): 27-28.

Perjanjian Kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi Pekerja/Buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan.<sup>22</sup> Upah juga memiliki pengertian yakni segala bentuk pembayaran yang muncul akibat adanya kontrak kerja, tanpa memperhatikan jenis pekerjaan dan perjanjian hasil kesepakatan pekerja dan pengusaha. Maka dalam hal ini upah merupakan penghasilan yang diberikan kepada pekerja sebagai bentuk imbalan atas pekerjaan yang telah dilakukannya.<sup>23</sup>

Dari beberapa definisi tersebut, dapat diketahui bahwa dari setiap definisi upah tersebut ternyata memiliki unsur-unsur pokok pada upah yakni sebagai berikut

1. Terdapat penerimaan sebagai suatu imbal jasa atas pekerjaan/jasa yang telah ataupun akan dilakukan oleh penerima kerja
2. Penerimaan sebagai imbalan tersebut diberikan dalam bentuk uang dan atau barang
3. Besaran penerimaan telah di tetapkan berdasarkan kesepakatan antara pemberi kerja dan penerima kerja ataupun berdasarkan peraturan perundang-undangan
4. Penerimaan tersebut juga meliputi tunjangan lain.<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan, Pasal 1 angka 1.

<sup>23</sup> Endeh Suhartini, *Hukum Ketenagakerjaan dan Kebijakan Upah* (Depok : PT.Raja Grafindo Persada, 2020), 45.

<sup>24</sup> Lamijan dan Jamal Wihoho, *Upah Kerja dan Keadilan : Suatu Tinjauan Teoritis* (Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2021), 21.

Aplikasi JOYit yang merupakan obyek dari penelitian ini merupakan aplikasi yang cukup populer di kalangan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya pengguna pada aplikasi JOYit ini yang tercatat kurang lebih berjumlah 10.000.000 pengguna dan hal itu dapat dibuktikan pada jumlah yang mendownload aplikasi JOYit pada google play store, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut



Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Aplikasi JOYit

Banyak dari pengguna aplikasi tersebut tertarik untuk bergabung ataupun bermain bukan hanya untuk mendapatkan poin sebagai upah yang ditawarkan namun juga untuk memperoleh penghasilan tambahan saat memiliki waktu senggang. Poin sebagai upah yang diberikan pada aplikasi JOYit ini bisa dikonversi dalam bentuk rupiah dan kemudian bisa dicairkan melalui *e-wallet* yakni dana. Berdasarkan mini riset yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat indikasi ketidakpatuhan aplikasi pada regulasi yang ada.<sup>25</sup> Dimana indikasi ketidakpatuhan ini tidak terdapat pada aplikasi lain, hal tersebut dapat dibuktikan pada penelitian-penelitian terdahulu yang juga menganalisis terkait beberapa aplikasi namun tidak ada yang menyatakan bahwa pada aplikasi-aplikasi yang telah di teliti juga terdapat dugaan ketidakpatuhan aplikasi seperti pada aplikasi

<sup>25</sup> Observasi Pada Aplikasi JOYit, 4 Oktober 2024.

JOYit ini. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Anisa Okta yang juga mengkaji terkait pemberian upah melalui aplikasi yang dalam hal ini menggunakan aplikasi *cashzine*, dimana pada penelitian tersebut tidak mencantumkan adanya indikasi ketidakpatuhan pada aplikasi sebagaimana indikasi yang telah ditemukan peneliti pada aplikasi JOYit.<sup>26</sup> Meskipun demikian, belum ada yang menjadikan aplikasi JOYit ini sebagai obyek penelitian sehingga menjadi lebih menarik untuk menjadikan aplikasi JOYit ini sebagai objek penelitian dan adanya dugaan ketidakpatuhan pada aplikasi tersebut perlu adanya penelitian lebih lanjut.

Aplikasi JOYit yang menawarkan upah dalam bentuk poin memang pada awalnya bagi pengguna baru menjanjikan imbalan yang cukup menarik yakni sekitar 5000 poin per hari. Dalam hal untuk mendapatkan poin tersebut, para pengguna diharuskan untuk menyelesaikan misi yang ada, dimana pada umumnya misi tersebut berupa permainan yang cukup seru dan mengasyikkan. Akan tetapi seiring berjalannya waktu ternyata banyak para pengguna yang mulai merasakan kekecewaan terhadap aplikasi ini. Karena para pengguna tersebut merasa bahwa poin yang mereka peroleh mulai mengalami penurunan. Dimana semula mereka memperoleh poin sekitar 5000 poin, kemudian sedikit demi sedikit menyusut menjadi 4500 poin dan bahkan jumlah poin tersebut menurun lagi hingga menjadi 3400 poin saja per hari.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Anisa Okta Vina, "Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Aplikasi Penghasil Uang Cashzine (Studi Kasus Remaja di Kota Pekanbaru) 2023" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)

<sup>27</sup> Musrifah Indah, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 6 Oktober 2024.

Kondisi tersebut jelas menimbulkan rasa kekecewaan dan rasa ketidakpuasan bagi para pengguna aplikasi JOYit, karena upah yang diterima tidak lagi sesuai dengan perolehan poin di awal. Penurunan atau pemotongan poin tersebut juga tidak dibarengi dengan adanya pemberitahuan bahwa poin yang diperoleh pengguna akan dipotong atau menurun. Hal tersebut membuat banyak dari para pengguna merasa dirugikan, terutama bagi para pengguna yang sebelumnya sangat berantusias untuk menyelesaikan misi-misi yang ditawarkan. Adanya pemotongan poin tersebut tentunya tidak hanya mempengaruhi semangat para pengguna, namun juga berpengaruh pada kepercayaan para pengguna terhadap aplikasi JOYit.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik dengan fenomena di atas dimana pemberian poin sebagai upah tersebut apakah telah sesuai dengan upah yang diatur dalam hukum Islam dan upah yang diatur didalam hukum positif. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengkaji mekanisme pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit dan mengkaji pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit menggunakan hukum Islam dan hukum positif pada skripsi yang berjudul “Tinjauan Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit” ini.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian pada penelitian yang berjudul “Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit” yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana Mekanisme Pemberian Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit?
2. Bagaimana Tinjauan Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adanya tujuan penelitian pada penelitian yang berjudul “Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit” yakni untuk memperoleh jawaban berdasarkan fokus penelitian sebagaimana disebutkan sebelumnya. Berikut merupakan tujuan penelitian :

1. Untuk Menjelaskan Mekanisme Pemberian Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit.
2. Untuk Menjelaskan Tinjauan Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No.36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini sebagai suatu kontribusi yang dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut manfaat secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

Dilakukannya penelitian ini diharapkan menambah dan memperkaya wawasan serta pengetahuan keilmuan terkait pemberian poin sebagai upah pada aplikasi penghasil uang khususnya pada aplikasi JOYit yang ditinjau

menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah Nom 36 Tahun 2021.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Dilakukannya penelitian ini merupakan syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan peneliti terkait pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit yang ditinjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.

### b. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Jember

Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur kepastakaan UIN KHAS Jember khususnya fakultas syariah, juga memberikan tambahan pengetahuan serta sebagai sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki penelitian dengan tema yang sama di UIN KHAS Jember.

### c. Bagi Masyarakat

Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat secara umum dan pengguna aplikasi penghasil uang secara khusus pada aplikasi JOYit terkait pemberian poin sebagai upah dari aplikasi yang ditinjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.

## E. Definisi Istilah

Istilah merupakan kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan suatu makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu.<sup>28</sup> Istilah-istilah yang perlu didefinisikan pada judul “Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit” yakni sebagai berikut:

### 1. Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007

Fatwa DSN merupakan suatu pedoman yang dikeluarkan oleh Dewan Syariah Nasional atau DSN.<sup>29</sup> Adapun yang dimaksud dengan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 merupakan suatu pedoman yang di keluarkan oleh Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia terkait akad *ju'alah*.

### 2. Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021

Peraturan pemerintah adalah peraturan perundang-undangan yang ditetapkan oleh presiden untuk menjalankan undang-undang sebagaimana mestinya.<sup>30</sup> Adapun Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 merupakan peraturan perundang-undangan yang ditetapkan presiden tentang pengupahan.

<sup>28</sup> Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008), 566.

<sup>29</sup> Cik Basir, *Sengketa Perbankan Syariah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2005), 60.

<sup>30</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undnag-undang Nomor 12 tahun 2011 tentang tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangn, Pasal 1 angka 5.

### 3. Poin Sebagai Upah

Poin dalam tesaurus bahasa Indonesia memiliki makna titik, angka, nilai tau skor.<sup>31</sup> Sedangkan makna upah merupakan salah satu unsur dalam hubungan kerja yang dianggap sebagai kompensasi dari nilai produktivitasnya atau nilai kerjanya atau dimaknai sebagai suatu imbalan yang diberikan berdasarkan perjanjian atau kontrak kerja antara pemberi kerja dan pekerja karena jasa yang telah diberikan oleh pekerja.<sup>32</sup> Jadi, yang dimaksud poin sebagai upah pada penelitian ini yaitu upah atau imbalan yang disalurkan melalui aplikasi penghasil uang dalam hal ini JOYit, dimana pada aplikasi tersebut menggunakan poin atau angka sebagai bentuk perolehan upah yang kemudian dikonversi menjadi uang.

### 4. JOYit

JOYit merupakan salah satu aplikasi penghasil uang yang dirilis oleh Good Game Matrix sejak Oktober 2022 dan menawarkan berbagai macam permainan yang dapat dimainkan oleh pengguna untuk mendapatkan imbalan berupa uang atau pulsa.<sup>33</sup> Jadi, dalam hal ini JOYit sebagai objek penelitian sebagai salah satu bentuk aplikasi yang memberikan upah bagi penggunanya.

---

<sup>31</sup> Tim Redaksi Tesaurus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, *Tesaurus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 377.

<sup>32</sup> Zulham dan Mustapa Khamal, *Teori Hukum Ekonomi Syariah Di Indonesia* (Teks Ke Konteks) (Medan: Febi UIN-SU Press, 2022), 112.

<sup>33</sup> Review Joyit APK Penghasil Uang dan Pulsa, Apakah Benar Membayar?" <https://jalantikus.com/finansial/joyit-apk-penghasil-uang/>. (Diakses Pada 19 Oktober 2024)

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang akan digunakan oleh peneliti dalam penyusunan proposal ini terdiri atas lima bab yakni

Bab I pendahuluan, pada bab ini merupakan awal dari pembahasan skripsi dan sebagai awal untuk pengantar bab selanjutnya. Dalam bab ini peneliti akan menjabarkan terkait konteks penelitian atau latar belakang masalah, fokus penelitian atau rumusan masalah, tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian, definisi istilah dan juga sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini peneliti menjabarkan terkait penelitian-penelitian terdahulu, dimana penelitian terdahulu tersebut berupa skripsi dan peneliti menjabarkan kajian teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini peneliti akan menjabarkan terkait jenis dan pendekatan penelitian, subyek penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, tahap penelitian juga sistematika pembahasan.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis, pada bab ini terdapat tiga sub di dalamnya yang meliputi gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis serta temuan hasil. Pada sub penyajian data dan analisis serta sub temuan hasil, peneliti akan menjawab apa yang menjadi fokus permasalahan pada rumusan masalah diantaranya terkait dengan mekanisme pemberian poin sebagai upah dalam aplikasi JOYit dan menganalisis terkait pemberian poin tersebut dengan

menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.

Bab V Penutup, pada bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dan juga saran dari pembahasan. Dimana penarikan kesimpulan dilakukan dengan analisis pada fokus permasalahan sedangkan saran merupakan masukan yang diambil dari beberapa pihak oleh peneliti terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Bagian akhir berisikan daftar pustaka juga lampiran serta data-data pendukung pada penelitian empiris ini.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam suatu penelitian perlu adanya telaah penelitian terdahulu sebagai penunjang analisisnya agar lebih komprehensif dan akurat. Tujuan adanya telaah pustaka tersebut yakni untuk menghindari adanya dugaan persamaan ataupun kemiripan pada judul penelitian. Dengan demikian, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu sebagai telaah pustaka yakni sebagai berikut :

1. Skripsi Rahma Jannatul, Nim 1902036009, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo (2023), yang berjudul “Penerapan Akad *Ju'alah* Terhadap *Live Gifts* Sebagai Upah Dalam *Live Streaming* Aplikasi Digital (Studi Kasus Pada Aplikasi Tiktok).” Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus permasalahannya yakni Bagaimana sistem dan mekanisme perolehan *live gifts* sebagai upah tiktok *live* pada aplikasi tiktok dan bagaimana penerapan akad *ju'alah* terhadap *live gifts* sebagai upah dalam tiktok *live* pada aplikasi tiktok. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Rahma Jannatul yakni penelitian lapangan atau yuridis empiris dengan sumber data primernya hasil wawancara. Sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya yakni menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan juga wawancara. Serta metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Rahma Jannatul yaitu pertama, sistem dan mekanisme perolehan *live gifts* diawali dengan *host talent* dan

penonton berinteraksi ketika tiktok *live* berlangsung, *host talent* mendapatkan *live gifts* dari penonton yang diakhir tiktok *live*, *live gifts* yang didapat akan diakumulasikan menjadi koin yang dapat ditukarkan menjadi uang tunai. Kedua, penerapan akad *ju'alah* terhadap *live gifts* sebagai upah dalam tiktok *live* sah diterapkan karena sudah memenuhi rukun dan syarat akad *ju'alah*. Namun ada beberapa keadaan yang menyebabkan akad *ju'alah* ini tidak sah. Pertama, ketika tidak diketahui kuantitas *live gifts* sebagai upah yang akan didapatkan apabila *host talent* mampu melakukan hal yang penonton minta. Karena kuantitas atau besaran dari sebuah upah dalam akad *ju'alah* harus jelas dan diketahui oleh pihak yang terlibat dalam yaitu *host talent* (*maj'ul lah*) dan penonton (*ja'il*). Kedua, akad *ju'alah* tidak sah ketika ada penonton yang secara tiba-tiba memberikan *live gifts* tanpa alasan yang jelas. Ketiga, apabila terjadi tawar menawar mengenai *live gifts* yang akan didapatkan, karena dalam akad *ju'alah* tidak dibenarkan tawar menawar mengenai upah. Imbalan atau upah ditentukan besarnya oleh *ja'il*. Ketika rukun dan syarat akad *ju'alah* tidak terpenuhi maka akad tersebut menjadi tidak sah.

Persamaan penelitian Rahma Jannatul tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Rahma Jannatul yaitu *live gift* sebagai upah pada aplikasi tiktok dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada

aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Rahma Jannatul meninjau dengan menggunakan akad *ju'alah* dan pada penelitian milik peneliti meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.<sup>34</sup>

2. Skripsi Izam Bahtiar Rahmika Nim 19220062, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2023), yang berjudul “Tinjauan Akad *Ju'alah* terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin Pada Aplikasi Hago”. Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus permasalahannya yakni bagaimana tinjauan Fatwa DSN-MUI Nomor 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang Akad *Ju'alah* terhadap praktik misi berhadiah pada fitur Mal Koin dan bagaimana perlindungan hukum Islam terhadap harta hasil misi dalam kasus pencurian pada fitur Mal Koin. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Izam Bahtiar Rahmika yakni penelitian penelitian yuridis normatif dan menggunakan pendekatan konsep. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah Fatwa DSN-MUI Nomor 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang Akad *Ju'alah*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Izam Bahtiar Rahmika yaitu Pertama, Praktik misi berhadiah berupa Pohon Uang dan Kebun Binatang pada aplikasi Hago merupakan akad *Ju'alah* yang boleh dilakukan selama

---

<sup>34</sup> Rahma Jannatul, “Penerapan Akad *Ju'alah* Terhadap Live Gifts Sebagai Upah Dalam Live Streaming Aplikasi Digital (Studi Kasus Pada Aplikasi Tiktok) 2023” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo), xi.

tidak melanggar ketentuan syariat Islam dan ketentuan yang dibuat developer aplikasi Hago. Gharar yang dipermasalahkan dalam misi tersebut merupakan *al-gharar al-yasir* yang tidak dimaksudkan dalam transaksi sehingga diperbolehkan. Apabila pemain melanggar ketentuan syariat Islam maupun ketentuan yang dibuat *developer* aplikasi Hago, maka akad menjadi *fasid*. Misi Pejuang Koin dikategorikan sebagai akad hibah. Misi pejuang koin merupakan *maysir* yang diharamkan oleh *syariat* Islam apabila pemain menggunakan koin untuk memainkannya. Pemain hanya boleh menjalankan misi tersebut secara gratis. Kedua, pencurian dalam misi Pohon Uang hago dan misi Kebun Binatang ataupun penyerangan dalam misi Pejuang Koin guna memperoleh keuntungan tidak diperbolehkan oleh *syariat* Islam. Perlindungan Hukum Islam secara preventif atas kasus pencurian berupa dalil al-Qur'an, Hadist, maupun aturan yang dibuat oleh penguasa. Perlindungan hukum Islam secara represif dalam kasus pencurian pada fitur Mal Koin berupa hukuman *ta'zir* yang ditentukan oleh penguasa.

Persamaan penelitian Izam Bahtiar Rahmika tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama meninjau hal tersebut dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad *ju'alah*. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Izam Bahtiar Rahmika ini yaitu Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin sebagai upah Pada Aplikasi Hago dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada

tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Izam Bahtiar Rahmika hanya meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 sedangkan peneliti tidak hanya meninjau dengan fatwa tersebut saja namun juga meninjau dengan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021. Serta perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian Izam Bahtiar Rahmika menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, sedangkan milik peneliti menggunakan penelitian yuridis empiris.<sup>35</sup>

3. Skripsi Anisa Okta Vina Nim 11920221248, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (2023), yang berjudul “Tinjauan *Fiqh Muamalah* Terhadap Aplikasi Penghasil Uang *Cashzine* (Studi Kasus Remaja di Kota Pekanbaru)”. Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus permasalahannya yakni apa faktor yang membuat remaja pekanbaru menggunakan aplikasi *cashzine*, bagaimana proses menghasilkan uang dalam aplikasi *cashzine* dan bagaimana tinjauan *fiqh muamalah* terhadap aplikasi *cashzine*. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Anisa Okta Vina yakni penelitian lapangan (*Field Research*) dengan sumber data primernya hasil wawancara. Sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya yakni observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka. Metode analisis datanya yaitu deskriptif kualitatif dan metode penulisan menggunakan metode deduktif.

---

<sup>35</sup> Izam Bahtiar Rahmika, “Tinjauan Akad Ju’alah terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin Pada Aplikasi Hago 2023”(Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang), xviii.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Anisa Okta Vina yaitu faktor yang membuat 7 remaja kota pekanbaru menggunakan aplikasi ini karena ajakan teman, mengetahui dari seleb instagram, melihat di youtube tentang *cashzine*. Dan mereka semua mengatakan mendapatkan uang dari aplikasi ini tidak bisa cepat mendapatkan uangnya karena koin yang diberikan sedikit dan syarat minimal terkumpul terlalu besar, sehingga pengguna bisa rugi. 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. Namun, sebelum menjalankan misi pengguna harus mempunyai kuota internet terlebih dahulu agar bisa mengakses aplikasi ini.

Tinjauan *Fiqh Muamalah* Terhadap aplikasi *cashzine* yaitu transaksi pada aplikasi *cashzine* pola pemberian koin termasuk kepada akad *ju'alah*, untuk rukun dan syarat telah terpenuhi, dan syarat satu majelis (*ittihad al-majlis*) yang harus ada pada sebuah transaksi, *cashzine* dianggap satu majlis karena Dengan adanya media komunikasi *modern*, dianggap bisa menyatukan dua tempat yang berjauhan, sehingga kedua tempat tersebut dianggap menjadi satu (*taaddud al-makan fi manzilah ittihad al-makan*), namun terdapat unsur *maysir* didalamnya, sehingga penggunaan aplikasi *cashzine* tidak boleh digunakan.

Persamaan penelitian Anisa Okta Vina tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Anisa Okta Vina yaitu penyaluran upah atau komisi melalui aplikasi *cashzine* dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Anisa Okta Vina meninjau dengan fiqh muamalah yakni menggunakan akad *ju'alah* dan pada penelitian milik peneliti meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.<sup>36</sup>

4. Skripsi Sindy Meikasari Nim S20182014, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2022), yang berjudul “Analisis Sistem Monetisasi Pada Aplikasi *Snack Video* Perspektif KHES Dan Kuh Perdata”. Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus permasalahannya yakni bagaimana sistem monetisasi pada aplikasi *Snack video*, bagaimana penerapan sistem monetisasi pada aplikasi *Snack video* perspektif KHES dan Bagaimana penerapan sistem monetisasi pada aplikasi *Snack video* perspektif KUH Perdata. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Sindy Meikasari yakni penelitian penelitian hukum normatif. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif

---

<sup>36</sup> Anisa Okta Vina, “Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Aplikasi Penghasil Uang *Cashzine* (Studi Kasus Remaja di Kota Pekanbaru) 2023” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau), i.

deskriptif yaitu suatu penelitian yang menggambarkan dan menguraikan aplikasi *Snack video*. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, dan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sindy Meikasari yaitu 1) Sistem monetisasi aplikasi *Snack video* cukup mudah, ada beberapa misi-misi yang harus terpenuhi agar pengguna dapat menghasilkan koin. Misi-misinya diantaranya mengundang pengguna baru untuk mendaftar aplikasi, menonton video pada aplikasi *Snack video*, mengeklik (*check-in*) harian pada aplikasi *Snack video*, dan menjadi konten kreator. Proses pencairan koinnya pun cukup mudah hanya dengan menyambungkan pada *e-wallet* yang terdaftar. 2) Sistem monetisasi pada aplikasi *Snack video* perspektif KHES jika dianalisis merupakan penerapan dari akad *ju'alah* (*jialah*). Dengan alasan karena ada pekerjaan yang harus diselesaikan agar pengguna mendapatkan koin yang nantinya ditukar menjadi uang (rupiah) berupa empat misi dalam pembahasan pertama. Walau pun dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) tidak dijelaskan lebih rinci terkait akad *ju'alah*, secara mendasar akad *ju'alah* yang diterapkan pada proses monetisasi aplikasi *Snack video* telah sesuai dengan ketentuan akad. 3) Sistem monetisasi pada aplikasi *Snack video* perspektif KUH Perdata erat kaitannya dengan perjanjian. Dalam ketentuan KUH Perdata, penerapan akad *ju'alah* atau semacam *sayembara* atau perjanjian yang dilakukan itu telah sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang dipersyaratkan.

Persamaan penelitian Sindy Meikasari tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama meninjau hal tersebut dengan menggunakan dua perspektif. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Sindy Meikasari ini yaitu Sistem monetisasi pada aplikasi Snack video dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Sindy Meikasari meninjau dengan menggunakan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) dan KUHPerdata sedangkan peneliti meninjau dengan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021. Serta perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian Sindy Meikasari menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, sedangkan milik peneliti menggunakan penelitian yuridis empiris.<sup>37</sup>

5. Skripsi Rifqa Ulya Nim 180102155, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (2022), yang berjudul “Tinjauan Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad *Ju’alah* Terhadap *Shopee Affiliate* Program”. Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus permasalahannya yakni bagaimana praktik *Shopee Affiliate* Program dan bagaimana tinjauan Fatwa DSN MUI No.62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad *ju’alah*. Jenis penelitian

---

<sup>37</sup> Sindy Meikasari, “Analisis Sistem Monetisasi Pada Aplikasi Snack Video Perspektif KHES Dan Kuh Perdata 2022”(Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember), vii.

yang dilakukan oleh Rifqi 'Ulya yakni penelitian penelitian hukum normatif. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif evaluatif, data yang diperoleh melalui studi kepustakaan, dokumentasi dan wawancara. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah Fatwa DSN-MUI Nomor 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang Akad *Ju'alah*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Rifqa 'Ulya yaitu pengguna harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran harus sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak *Shopee* serta ketentuan-ketentuannya. Penghasilan yang akan didapatkan oleh pengguna telah ditetapkan di awal sesuai dengan yang sudah tercantum pada *platform Shopee*. Komisi yang diberikan akan dipotong pajak berdasarkan ketentuan pihak *Shopee*. *Shopee Affiliate Program* ini ditetapkan sah telah sesuai Fatwa DSN-MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad *ju'alah* karena memenuhi unsur fatwa yang tercantum yaitu komisi diterima di akhir pekerjaan dengan syarat apabila pekerjaan tersebut berhasil dicapai penentuan komisi untuk pengguna *Shopee Affiliate Program* juga ditetapkan di awal perjanjian sesuai dengan ketetapan dua belah pihak. *Shopee Affiliate Program* dinyatakan sah dan dibolehkan sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam fatwa.

Persamaan penelitian Rifqa 'Ulya tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah dengan meninjau menggunakan Fatwa DSN-MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad *ju'alah*. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana

yang menjadi objek penelitian Rifqa 'Ulya ini yaitu Upah atau komisi pada *Shopee Affiliate* Program di aplikasi *Shopee* dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Rifqa 'Ulya hanya meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 sedangkan peneliti tidak hanya meninjau dengan fatwa tersebut saja namun juga meninjau dengan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021. Serta perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian Rifqa 'Ulya menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, sedangkan milik peneliti menggunakan penelitian yuridis empiris.<sup>38</sup>

6. Skripsi Alfredo Jaya Sibuea, Nim 1774201368, Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru (2022), yang berjudul "Pelaksanaan Pembayaran Upah Minimum Tenaga Kerja PT. Bina Kasih Pekanbaru Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor. 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan". Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus permasalahannya yakni bagaimana pelaksanaan hak tenaga kerja terhadap upah berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor. 36 Tahun 2021 tentang pengupahan, apakah faktor penghambat pelaksanaan hak tenaga kerja terhadap upah berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor. 36 Tahun 2021 tentang pengupahan dan bagaimanakah upaya dalam mengatasi hambatan pelaksanaan hak tenaga kerja terhadap upah berdasarkan Peraturan

---

<sup>38</sup> Rifqa 'Ulya, "Tinjauan Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad Ju'alah Terhadap *Shopee Affiliate* Program 2022"(Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh), iii.

Pemerintah Nomor. 36 Tahun 2021 tentang pengupahan. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Alfredo Jaya Sibuea yakni penelitian lapangan atau yuridis empiris dengan sumber data primernya hasil wawancara. Sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya yakni menggunakan teknik wawancara dan studi kepustakaan. Serta metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode kualitatif.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Alfredo Jaya Sibuea yaitu kebijakan pengupahan melalui upah minimum yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor. 36 Tahun 2021 tentang pengupahan belum sesuai dengan upah minimum kabupaten/kota pekanbaru dan belum mampu memenuhi hidup layak pekerja/buruh. Kemudian Peraturan Pemerintah Nomor. 36 Tahun 2021 tentang pengupahan belum bisa memberikan kepastian hukum guna memenuhi hidup layak pekerja/buruh dan sanksi apa yang diberikan kepada pengusaha yang membayar upah dibawah upah minimum hal tersebut didasarkan pada tolok ukur terdapatnya ketidakjelasan isi peraturan yang berakibat multitafsir dan adanya penolakan peraturan dari pekerja/buruh setelah diterbitkan.

Persamaan penelitian Alfredo Jaya Sibuea tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah dengan meninjau menggunakan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Alfredo Jaya Sibuea yaitu upah minimum yang

diberikan pada karyawan di PT. Bina Kasih Pekanbaru dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Alfredo Jaya Sibuea hanya meninjau dengan menggunakan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 sedangkan peneliti tidak hanya meninjau dengan Peraturan Pemerintah tersebut saja namun juga meninjau dengan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007.<sup>39</sup>

7. Skripsi Nindy Amalia Dewanti, Nim 1721030055, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2021), yang berjudul “Sistem Poin Dan Hadiah Pada Aplikasi *Buzzbreak* Perspektif Hukum Islam”. Pada penelitian tersebut yang menjadi fokus permasalahannya yakni bagaimana Sistem Poin dan Hadiah pada Aplikasi *Buzzbreak* dan bagaimana perspektif hukum Islam terhadap Sistem Poin dan Hadiah pada Aplikasi *Buzzbreak*. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Nindy Amalia Dewanti yakni penelitian lapangan (*field reseach*) atau yuridis empiris dengan sumber data primernya hasil wawancara. Sedangkan untuk teknik pengumpulan datanya yakni menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Serta metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode deskriptif kualitatif. Metode pengolahan data dilakukan melalui cara editing dan Systematizing sedangkan analisis data dilakukan menggunakan cara berfikir induktif.

---

<sup>39</sup> Alfredo Jaya Sibuea, “Pelaksanaan Pembayaran Upah Minimum Tenaga Kerja PT. Bina Kasih Pekanbaru Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor. 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan 2022”(Skripsi, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru), xi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Nindy Amalia Dewanti yaitu Sistem Pemberian Poin dan Hadiah pada Aplikasi Buzzbreak dilakukan oleh pemilik aplikasi kepada pengguna aplikasi Buzzbreak dengan cara memberikan ketentuan-ketentuan dan misi yang telah disediakan pada aplikasi Buzzbreak tersebut seperti membaca berita, menonton video, mengundang teman dan menonton iklan baru pengguna aplikasi bisa mendapatkan dan mengumpulkan poin-poin tersebut yang bisa dicairkan menjadi uang melalui aplikasi Dana atau rekening pengguna dengan cara menggunakan perhitungan dollar. Minimal poin yang harus dikumpulkan adalah 20.000 poin yaitu 0.02 Us Dollar atau Rp 306 dan 100.000 poin yaitu 0.10 Us Dollar atau Rp 1.529. Pada praktiknya iklan, video dan bahan bacaan yang ditampilkan pada aplikasi Buzzbreak tidak sesuai dengan syariat Islam yaitu iklan, video dan bahan bacaan yang menampilkan aurat perempuan. Sistem Pemberian Poin dan Hadiah pada aplikasi Buzzbreak terdapat akad Ujrah yang diharamkan dan tidak diperbolehkan karena dalam objeknya tampilan iklan dalam aplikasi Buzzbreak bersifat random atau acak sehingga tidak bisa memilih iklan apa yang akan dilihat, diantaranya pada iklan aplikasi helo, iklan aplikasi bibit, video tutorial make up, video gosip artis dan bahan bacaan tentang kecantikan yang menampilkan aurat perempuan tanpa menggunakan hijab, memakai baju ketat dan tanpa lengan. Sehingga mengandung unsur yang diharamkan dan tidak sesuai dengan syariat Islam jadi tidak diperbolehkan.

Persamaan penelitian Nindy Amalia Dewanti tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Nindy Amalia Dewanti yaitu sistem poin dan hadiah pada aplikasi Buzzbreak dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Nindy Amalia Dewanti meninjau objek penelitian dengan menggunakan tinjauan hukum Islam dan pada penelitian milik peneliti meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.<sup>40</sup>

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahma Jannatul (2023), "Penerapan Akad <i>Ju'alah</i> Terhadap <i>Live Gifts</i> Sebagai Upah Dalam <i>Live Streaming</i> Aplikasi Digital (Studi Kasus Pada Aplikasi Tiktok)." (Universitas Islam Negeri Walisongo)	Sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris.	Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Rahma Jannatul yaitu <i>live gift</i> sebagai upah pada aplikasi tiktok dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Rahma Jannatul meninjau dengan menggunakan akad <i>ju'alah</i> dan pada penelitian milik peneliti meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.
2.	Izam Bahtiar Rahmika (2023) "Tinjauan Akad	Sama-sama menganalisis terkait bentuk	Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Izam Bahtiar Rahmika

<sup>40</sup> Nindy Amalia Dewanti, "Sistem Poin Dan Hadiah Pada Aplikasi Buzzbreak Perspektif Hukum Islam 2021"(Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung), ii-iii.

	<i>Ju'alah</i> terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin Pada Aplikasi Hago” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang)	penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama meninjau hal tersebut dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad <i>ju'alah</i> .	ini yaitu Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin sebagai upah Pada Aplikasi Hago dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Izam Bahtiar Rahmika hanya meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 sedangkan peneliti tidak hanya meninjau dengan fatwa tersebut saja namun juga meninjau dengan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021. Serta perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian Izam Bahtiar Rahmika menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, sedangkan milik peneliti menggunakan penelitian yuridis empiris.
3.	Anisa Okta Vina (2023) “Tinjauan <i>Fiqh Muamalah</i> Terhadap Aplikasi Penghasil Uang <i>Cashzine</i> (Studi Kasus Remaja di Kota Pekanbaru)” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)	Sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris.	Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Anisa Okta Vina yaitu penyaluran upah atau komisi melalui aplikasi <i>cashzine</i> dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Anisa Okta Vina meninjau dengan <i>fiqh muamalah</i> yakni menggunakan akad <i>ju'alah</i> dan pada penelitian milik peneliti meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.
4.	Sindy Meikasari (2022) “Analisis Sistem Monetisasi Pada Aplikasi <i>Snack Video</i> Perspektif KHES Dan Kuh Perdata” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)	Sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama meninjau hal tersebut dengan menggunakan dua perspektif.	Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Sindy Meikasari ini yaitu Sistem monetisasi pada aplikasi <i>Snack video</i> dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Sindy Meikasari meninjau dengan menggunakan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) dan KUHPerdata sedangkan peneliti meninjau dengan Fatwa DSN No.

			62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021. Serta perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian Sindy Meikasari menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, sedangkan milik peneliti menggunakan penelitian yuridis empiris.
5.	Rifqa ‘Ulya (2022) “Tinjauan Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad <i>Ju’alah</i> Terhadap <i>Shopee Affiliate Program</i> ” (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh)	Sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah atau komisi dengan meninjau menggunakan Fatwa DSN-MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad <i>ju’alah</i> .	Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Rifqa ‘Ulya ini yaitu Upah atau komisi pada <i>Shopee Affiliate Program</i> di aplikasi Shopee dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Rifqa ‘Ulya hanya meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 sedangkan peneliti tidak hanya meninjau dengan fatwa tersebut saja namun juga meninjau dengan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021. Serta perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian Rifqa ‘Ulya menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, sedangkan milik peneliti menggunakan penelitian yuridis empiris.
6.	Alfredo Jaya Sibuea (2022) “Pelaksanaan Pembayaran Upah Minimum Tenaga Kerja PT. Bina Kasih Pekanbaru Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor. 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan” (Universitas Lancang Kuning Pekanbaru)	Sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah dengan meninjau menggunakan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris.	Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Alfredo Jaya Sibuea yaitu upah minimum yang diberikan pada karyawan di PT. Bina Kasih Pekanbaru dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Alfredo Jaya Sibuea hanya meninjau dengan menggunakan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 sedangkan peneliti tidak hanya meninjau dengan Peraturan Pemerintah tersebut saja namun juga meninjau dengan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007.

7.	Nindy Amalia Dewanti (2021) “Sistem Poin Dan Hadiah Pada Aplikasi <i>Buzzbreak</i> Perspektif Hukum Islam” (Universitas Islam Negeri Raden Itan Lampung)	Sama-sama menganalisis terkait bentuk penyaluran upah melalui aplikasi dan juga sama-sama menggunakan penelitian yuridis empiris.	Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya dimana yang menjadi objek penelitian Nindy Amalia Dewanti yaitu sistem poin dan hadiah pada aplikasi <i>Buzzbreak</i> dan pada objek penelitian milik peneliti yaitu poin sebagai upah pada aplikasi JOYit. Juga perbedaan pada tinjauan hukumnya, dimana pada penelitian Nindy Amalia Dewanti meninjau objek penelitian dengan menggunakan tinjauan hukum Islam dan pada penelitian milik peneliti meninjau dengan menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.
----	--	---	--

## B. Kajian Teori

### 1. *Ju'alah*

#### a. Pengertian Dan Dasar Hukum *Ju'alah*

Menurut etimologi, *ju'alah* memiliki makna upah, hadiah dan juga komisi, maksudnya yakni upah yang diberikan kepada seseorang sebab orang tersebut telah melakukan atau mengerjakan suatu pekerjaan. Sedangkan menurut terminologi, *ju'alah* memiliki makna suatu tanggungjawab yang berbentuk janji untuk memberikan upah/imbalance tertentu kepada orang yang telah melakukan perbuatan atau pekerjaan ataupun memberikan jasa yang belum bisa dipastikan dapat dilakukan atau dapat berhasil atau tidak.<sup>41</sup>

<sup>41</sup> Isnawati Rais dan Hasanudin, *Fiqh Muamalah Dan Aplikasinya Pada LKS* (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah, 2011), 201.

Menurut ahli hukum akad *ju'alah* ini merupakan suatu janji untuk memberikan hadiah yang berupa bonus, komisi atau upah tertentu.<sup>42</sup> Dalam ensiklopedi *fiqh muamalah*, *ju'alah* merupakan suatu harta tertentu yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan suatu pekerjaan yang diperbolehkan meskipun dalam menjanjikan upah belum diketahui orang yang melakukan suatu pekerjaan yang dipersyaratkan.<sup>43</sup> *Ju'alah* ini pengertiannya juga tertuang dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah yakni pada pasal 20 ayat (18) yang menyatakan bahwa *ju'alah* merupakan perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan suatu tugas/pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.<sup>44</sup> Dari semua pengertian *ju'alah* diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *ju'alah* merupakan sistem pemberian upah atau imbalan yang diberikan kepada seseorang dan orang tersebut telah melakukan suatu pekerjaan yang disyaratkan. Pada intinya *ju'alah* ini seperti sayembara dimana seseorang menyerukan kepada masyarakat secara umum atau dikhususkan pada orang tertentu untuk melakukan suatu pekerjaan yang nantinya akan diberikan imbalan atau upah.

Pelaksanaan *ju'alah* ini tidak serta merta dilakukan tanpa adanya dasar hukum yang mendasarinya. Dasar hukum *ju'alah* bisa berasal dari

---

<sup>42</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu Jilid 5 terj. Maktabah Az-Zein* (Jakarta: Darul Fikri, 2011), 432.

<sup>43</sup> Abdullah Bin Muhammad Thayyar, dkk, *Ensiklopedia Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Maktabah Al-Hanif, 2004), 415.

<sup>44</sup> Pasal 20 ayat (18) Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)

Al-Qur'an yakni pada Q.S. Yusuf ayat 72, Allah SWT berfirman :

قَالُوا تَفْقِدُ صُوَاعَ 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".

Selain dasar hukum yang berasal dari Al-Qur'an, *ju'alah* juga berdasar hukum pada hadist yakni pada hadist Bukhori, Rasulullah SAW bersabda

حَدَّثَنَا أَبُو التُّعْمَانِ حَدَّثَنَا أَبُو عَوَانَةَ عَنْ أَبِي بَشِيرٍ عَنْ أَبِي الْمُتَوَكِّلِ عَنْ أَبِي سَعِيدٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ انْطَلَقَ نَفَرٌ مِنْ أَصْحَابِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فِي سَفَرَةٍ سَافَرُوهَا حَتَّى نَزَلُوا عَلَى حَيٍّ مِنْ أَحْيَاءِ الْعَرَبِ فَاسْتَضَافُوهُمْ فَأَبَوْا أَنْ يُضَيِّفُوهُمْ فُلِدِعَ سَيِّدُ ذَلِكَ الْحَيِّ فَسَعَوْا لَهُ بِكُلِّ شَيْءٍ لَا يَنْفَعُهُ شَيْءٌ فَقَالَ بَعْضُهُمْ لَوْ أَتَيْتُمْ هَؤُلَاءِ الرَّهْطَ الَّذِينَ نَزَلُوا لَعَلَّهُ أَنْ يَكُونَ عِنْدَ بَعْضِهِمْ شَيْءٌ فَأَتَوْهُمْ فَقَالُوا يَا أَيُّهَا الرَّهْطُ إِنَّ سَيِّدَنَا لُدِعَ وَسَعَيْنَا لَهُ بِكُلِّ شَيْءٍ لَا يَنْفَعُهُ فَهَلْ عِنْدَ أَحَدٍ مِنْكُمْ مِنْ شَيْءٍ فَقَالَ بَعْضُهُمْ نَعَمْ وَاللَّهِ إِنِّي لَأُرْقِي وَلَكِنْ وَاللَّهِ لَقَدْ اسْتَضَفْنَاكُمْ فَلَمْ تُضَيِّفُونَا فَمَا أَنَا بِرَاقٍ لَكُمْ حَتَّى تَجْعَلُوا لَنَا جُعَلًا فَصَالِحُوهُمْ عَلَى قَطْعِ مِنَ الْعَمِّ فَانْطَلَقَ يَتَفَلُّ عَلَيْهِ وَيَقْرَأُ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ فَكَأَنَّمَا نَشِطُ مِنْ عِقَالٍ فَانْطَلَقَ يَمْشِي وَمَا بِهِ قَلْبَةٌ قَالَ فَأَوْفُوهُمْ جَعَلَهُمُ الَّذِي صَالِحُوهُمْ عَلَيْهِ فَقَالَ بَعْضُهُمْ اأَسْمُوا فَقَالَ الَّذِي رَقِيَ لَا تَفْعَلُوا حَتَّى نَأْتِيَ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَتَذَكُرَ لَهُ الَّذِي كَانَ فَتَنْظُرَ مَا يَأْمُرُنَا فَقَدِمُوا عَلَى رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَذَكَرُوا لَهُ فَقَالَ وَمَا يُدْرِيكَ أَنَّهَا رُقِيَةٌ ثُمَّ قَالَ قَدْ أَصَبْتُمْ أَفْسِمُوا وَاضْرِبُوا لِي مَعَكُمْ سَهْمًا فَصَحِكَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ أَبُو عَبْدِ اللَّهِ وَقَالَ شُعْبَةُ حَدَّثَنَا أَبُو بَشِيرٍ سَمِعْتُ أَبَا الْمُتَوَكِّلِ بِهَذَا

Artinya: Telah menceritakan kepada kami Abu An-Nu'man telah menceritakan kepada kami Abu Awanah dari Abu Bisyr dari Abu Al Mutawakkil dari Abu Sa'id radliallahu 'anhu berkata; Ada rombongan beberapa orang dari sahabat Nabi shallallahu

‘alaihi wasallam yang bepergian dalam suatu perjalanan hingga ketika mereka sampai di salah satu perkampungan Arab penduduk setempat mereka meminta agar bersedia menerima mereka sebagai tamu penduduk tersebut namun penduduk menolak. Kemudian kepala suku kampung tersebut terkena sengatan binatang lalu diusahakan segala sesuatu untuk menyembuhkannya namun belum berhasil. Lalu diantara mereka ada yang berkata: “Coba kalian temui rambongan itu semoga ada diantara mereka yang memiliki sesuatu. Lalu mereka mendatangi rambongan dan berkata: “Wahai rambongan, sesungguhnya kepala suku kami telah digigit binatang dan kami telah mengusahakan pengobatannya namun belum berhasil, apakah ada diantara kalian yang dapat menyembuhkannya?” Maka berkata, seorang dari rambongan: “Ya, demi Allah aku akan mengobati namun demi Allah kemarin kami meminta untuk menjadi tamu kalian namun kalian tidak berkenan maka aku tidak akan menjadi orang yang mengobati kecuali bila kalian memberi upah. Akhirnya mereka sepakat dengan imbalan puluhan ekor kambing.” Maka dia berangkat dan membaca Alhamdulillah rabbil ‘alamiin (QS Al Fatihah) seakan penyakit lepas dari ikatan tali padahal dia pergi tidak membawa obat apa pun. Dia berkata: “Maka mereka membayar upah yang telah mereka sepakati kepadanya.” Seorang dari mereka berkata: “Bagilah kambing-kambing itu!” Maka orang yang mengobati berkata: “Jangan kalian bagikan hingga kita temui Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam lalu kita ceritakan kejadian tersebut kepada Beliau shallallahu ‘alaihi wasallam dan kita tunggu apa yang akan Beliau perintahkan kepada kita”. Akhirnya rombongan menghadap Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam lalu mereka menceritakan peristiwa tersebut. Beliau berkata: “Kamu tahu dari mana kalau Al Fatihah itu bisa sebagai ruqyah (obat)?” Kemudian Beliau melanjutkan: “Kalian telah melakukan perbuatan yang benar, maka bagilah upah kambing-kambing tersebut dan masukkanlah aku dalam sebagai orang yang menerima upah tersebut”. Maka Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam tertawa. Abu Abdullah Al Bukhariy berkata, dan berkata, Syu’bah telah menceritakan kepada kami Abu Bisyr aku mendengar Abu Al Mutawakkil seperti hadis ini. (HR. Bukhari No. 2115).<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Abu Azam Al-hadi, *Fikih Muamalah Kontemporer* (Depok: Rajawali Press, 2017), 204.

Selain dua dalil yang telah disebutkan di atas, terdapat juga dalil logis yang memperbolehkan melakukan *ju'alah*, yaitu bahwa masyarakat pada umumnya memerlukan *ju'alah* sebagai sebuah alternatif yang dapat digunakan untuk memperoleh jasa dari individu lain ketika tidak ada pihak yang bersedia melaksanakan pekerjaan tersebut secara sukarela dan tanpa mengharapkan imbalan. Dengan demikian, akad *ju'alah* diperbolehkan meskipun bentuk jasa yang menjadi objek dari akad tersebut tidak dijelaskan secara rinci.<sup>46</sup>

b. Rukun Dan Syarat *Ju'alah*

Yang menjadi rukun dan syarat *Ju'alah* yakni sebagai berikut :

- 1) Pihak-pihak yang melakukan akad (aqidain), yang mana dalam hal ini terdapat dua pihak yakni *ja'il* (merupakan pihak yang menjanjikan imbalan atau upah) dan *maj'ul lah* (merupakan pihak yang melakukan suatu pekerjaan atau yang akan menerima upah).

Para pihak yang berakad ini memiliki beberapa syarat yakni :

- a) Pihak yang menjanjikan upah atau penyelenggara, dalam hal ini merupakan orang yang memiliki kebebasan atas pengalokasian harta bendanya dan dalam melakukan akad memiliki kecakapan hukum serta kewenangan/ *muthlaq tasharruf*. Dengan demikian dalam hal ini tidak sah akad *ju'alah* pada pihak *ja'il* dilakukan

---

<sup>46</sup> Dani El Qori, "Implementasi Akad *Ju'alah* Dalam Program Shopee Affiliate", *El-Sahm: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 2, No. 1 (2024): 73-74.

oleh anak kecil, orang gila ataupun orang yang tidak cakap dalam mengelola harta bendanya.<sup>47</sup>

- b) Pihak yang menjanjikan upah atau penyelenggara dalam menjanjikan suatu upah merupakan inisiatif dari dirinya sendiri dan tidak ada unsur paksaan.
- c) Pihak yang melakukan pekerjaan mengetahui adanya *ju'alah* atau sayembara yang diadakan.
- d) Pihak yang melakukan pekerjaan harus termasuk orang yang memiliki kecakapan dalam melakukan suatu perbuatan atau pekerjaan yang ditugaskan.<sup>48</sup>
- e) Pihak yang melakukan pekerjaan itu sifatnya umum, artinya pekerjaan yang ditugaskan pemberi upah itu tidak di khususkan orang-orang tertentu dan dibebaskan siapapun dapat melakukannya selagi orang tersebut mampu melakukan pekerjaan yang dipersyaratkan.<sup>49</sup>

- 2) Pekerjaan atau perbuatan yang akan dilakukan (*amal*), atau dalam hal ini juga dapat disebut sebagai objek *ju'alah/maj'ul alaih* merupakan suatu hal yang disyaratkan oleh orang yang memberikan pekerjaan atau mengadakan sayembara. Pekerjaan yang ada pada *ju'alah* ini terdapat beberapa syarat yakni :

<sup>47</sup> Az-Zuhaili, *Fiqih Islam*, 435.

<sup>48</sup> Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer* (Jakarta: Kencana, 2019), 160.

<sup>49</sup> Az-Zuhaili, *Fiqih Islam*, 435.

- a) Pekerjaan yang ditugaskan harus jelas dan diketahui oleh orang yang akan melakukan pekerjaan pada saat pemberitahuan adanya pekerjaan tersebut. Sekalipun pemberitahuan adanya pekerjaan ini tidak secara langsung diberitahu oleh pihak yang menjanjikan upah.
- b) Jenis pekerjaan atau perbuatan yang akan dijanjikan untuk diberi upah atau imbalan merupakan pekerjaan atau perbuatan yang diperbolehkan secara syar'i dan tidak boleh memberikan pekerjaan yang dilarang dalam syariat Islam serta tidak menimbulkan akibat yang dilarang.<sup>50</sup>
- c) Pekerjaan yang diberikan atau disyaratkan merupakan suatu pekerjaan yang memiliki tingkat kesusahan, jadi ketika pekerjaan tersebut tidak ada beban maka orang yang melakukan kerja tidak berhak atas upah.<sup>51</sup>
- 3) Upah yang dijanjikan (*ju'al/ju'alah*), dalam hal upah ini terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi yakni :
- a) Upah yang akan diberikan harus bernilai harta benda yakni dapat berupa uang ataupun benda. Apabila upah yang akan diberikan berupa benda, maka dengan ketentuan benda yang diberikan bukan merupakan benda yang haram, seperti

<sup>50</sup> Abd. Misno, *Fiqh Muamalah Al-Maliyyah: Hukum Ekonomi dan Bisnis Syariah* (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021), 274.

<sup>51</sup> Fithriana Syarqawie, *Fikih Muamalah* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2015), 110.

minuman keras. Dan apabila pemberian upah tersebut berupa benda haram maka *ju'alah* tersebut dianggap batal.

- b) Upah yang dijanjikan harus disebutkan jumlahnya secara jelas serta gamblang. Apabila upahnya tidak jelas maka *ju'alah* dianggap batal karena adanya ketidakpastian upah atau imbalan yang diberikan.
  - c) Upah yang dijanjikan tidak boleh dipersyaratkan di awal atau diberikan di awal sebelum terlaksananya pekerjaan yang disyaratkan.<sup>52</sup>
- 4) Pengucapan/lafal (*Shighat*), dalam hal ini harus ada *shighat* (pengucapan) dari pihak yang menjanjikan memberi upah agar *ju'alah* dianggap sah, yang mana ucapan tersebut mengandung izin bagi orang lain untuk melakukan suatu perbuatan atau pekerjaan yang disyaratkan dan jumlah upah yang akan diberikan itu jelas.<sup>53</sup> Ucapan atau *shighat* ini tidak diharuskan diucapkan oleh orang yang menjanjikan upah atau membutuhkan jasa akan tetapi juga bisa diucapkan oleh wakilnya ataupun anaknya. Dalam hal *shighat ju'alah* ini tetap dianggap sah walaupun diucapkan sepihak, artinya hanya terdapat ucapan penawaran upah (*ijab*) saja tanpa adanya ucapan penerimaan upah (*qabul*).<sup>54</sup> *Sighat* secara umum memiliki beragam bentuk, antara lain sebagai berikut :

<sup>52</sup> Misno, *Fiqh Muamalah*, 276.

<sup>53</sup> Prilla Kurnia Ningsih, *Fiqh Muamalah* (Depok: Rajawali Press, 2021), 222.

<sup>54</sup> Misno, *Fiqh Muamalah*, 273.

- a) Lisan, dalam hal ini kalimat yang diucapkan harus jelas merujuk pada akad yang dilakukan.
- b) Tulisan, dalam hal ini akad dilakukan apabila kedua belah pihak tidak bertemu secara langsung. Hukum akad ini sah pada semua jenis akad karena disandarkan pada kaidah fiqh muamalah :

اَلْكِتَابَةُ كَالْحِطَابِ

Artinya : Tulisan sama seperti ucapan  
 Namun selain dilakukan oleh kedua belah pihak yang tidak bertemu secara langsung, *sighat* akad tulisan ini juga bisa dilakukan oleh pihak-pihak yang bertemu langsung. Meskipun para pihak tidak bicara tetap dianggap sah, karena tulisan dapat menunjukkan kehendak para pihak yang berakad. Hanya saja *sighat* dalam hal ini tidak bisa dilakukan pada *sighat* akad nikah.

- c) Perbuatan, dalam hal *sighat* ini biasanya dilakukan pada akad jual beli yakni langsung mengambil dan membayar tanpa ada ucapan apapun. Akad tersebut boleh dilakukan, namun dalam hal akad nikah para ulama sepakat bahwa akad ini tidak sah dilakukan.
- d) Isyarat, dalam hal ini dilakukan suatu gerakan sebagai pengganti ucapan untuk menyatakan kehendak para pihak yang berakad. Isyarat ini sah dilakukan oleh seseorang yang tidak bisa bicara yakni orang yang bisu dan orang yang tidak bisa membaca ataupun menulis karena *sighat* dengan isyarat ini salah satu

sarana untuk menunjukkan kehendaknya. Namun diluar kedua kategori tersebut, para ulama masih berbeda pendapat.<sup>55</sup>

c. Pendapat Fuqoha Terkait *Ju'alah*

Dalam Dalam hal sistem pengupahan (*ju'alah*), para ulama masih berselisih terkait kebolehan dan larangannya. Menurut Abu hanifah memberikan upah atau memberi hadiah itu tidak diperbolehkan. Sedangkan menurut madzhab Malik, boleh saja melakukan pengupahan atau pemberian hadiah, namun harus memenuhi dua syarat yakni tidak ditentukan waktunya dan upahnya harus jelas serta diketahui. Para fuqoha membolehkan sistem pengupahan, dimana hal tersebut didasarkan pada Q.S. Yusuf ayat 72.<sup>56</sup> Sedangkan para fuqoha yang melarang pengupahan yakni mereka berpendapat bahwa didalam pengupahan tersebut terdapat penipuan (*gharar*). Maksudnya yakni ketidakjelasan terkait pekerjaan dan waktunya. Yang mana hal ini diqiyaskan dengan *ijarah* yang diharuskan adanya kejelasan terkait pekerja itu sendiri, pekerjaan yang akan dilakukan, waktu dan juga upah. Akan tetapi mereka yang melarang *ju'alah* membolehkan pemberian hadiah kepada sorang yang dapat mengembalikan budak yang kabur atau lari dengan dalil *istihsan*.<sup>57</sup>

<sup>55</sup> Jamal Abdul Aziz, *Akad Muamalah Klasik (Dari Konsep Fikih ke produk perbankan)* (Yogyakarta : Kalimedia, 2022), 17-19.

<sup>56</sup> Al-hadi, *Fikih Muamalah*, 206-208.

<sup>57</sup> Az-Zuhaili, *Fiqih Islam*, 433.

d. Batalnya *Ju'alah*

Dalam hal pembatalan *ju'alah* apabila *ju'alah* dibatalkan di awal ataupun ditengah selama berlangsungnya perjanjian maka hal tersebut tidak terjadi problem karena tujuan dari *ju'alah* belum tercapai secara penuh. Akan tetapi berbeda halnya ketika *ju'alah* dibatalkan setelah pekerjaan diselesaikan atau dilakukan maka pekerja/buruh berhak atas upah sesuai dengan yang dikerjakan. Pembatalan *ju'alah* bisa dilakukan oleh para pihak yakni orang yang berjanji memberikan upah dengan orang yang diberi pekerjaan sebelum terlaksananya pekerjaan yang disyaratkan. Apabila penerima upah atau pekerja/buruh melakukan pembatalan *ju'alah* maka ia tidak berhak atas upah sekalipun ia telah melakukan pekerjaan yang disyaratkan. Namun apabila pembatalan *ju'alah* dialihkan oleh pihak yang menjanjikan memberi upah maka pekerja/buruh berhak menuntut upah sesuai dengan pekerjaan atau perbuatan yang dilakukan.<sup>58</sup>

## 2. Upah

### a. Pengertian Upah

Pengertian upah ditemukan pada beberapa aturan di Indonesia seperti pada Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan yakni pada pasal 1 angka 30 menyebutkan bahwa upah adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam

---

<sup>58</sup> Abdul Rahman Ghazaly, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012), 143.

bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada pekerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan.<sup>59</sup> Pengertian upah juga ditemukan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan, namun pengertian upah pada Peraturan Pemerintah ini tidak berbeda dengan pengertian upah pada UU. Pada KUHPerdta juga secara tidak langsung mengatur terkait upah yakni pada pasal 1602 menentukan bahwa majikan dibawah sumpah dipercaya atas keterangannya mengenai biaya upah yang diperjanjikan pembayarannya untuk tahun silam, jumlah uang muka selama tahun yang berjalan dan mengenai lamanya waktu perjanjian persewaan.<sup>60</sup>

Upah hanya diberikan ketika pekerja telah melakukan suatu pekerjaan dimana dalam hal ini disebut sebagai prinsip *no work no pay*. Dengan demikian, ketika pekerja tidak melakukan suatu pekerjaan maka ia tidak berhak atas suatu upah dan pengusaha tidak wajib memberikan upah, kecuali pekerja karena sebab-sebab tertentu tidak dapat melakukan pekerjaan seperti pekerja sakit atau pekerja sedang menunaikan kewajiban ibadah agamanya atau hal lain yang menyebabkan pekerja tidak dapat memenuhi kewajibannya untuk

---

<sup>59</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, Pasal 1 angka 30.

<sup>60</sup> Pasal 1602 Kitab Undang-undang Hukum Perdata

masuk kerja.<sup>61</sup> Upah diberikan melalui beberapa mekanisme penetapan yang pada dasarnya penetapan atau penentuan upah tersebut dapat diberikan melalui perjanjian kerja, peraturan perusahaan ataupun perjanjian kerja bersama (PKB). Akan tetapi penentuan atau penetapan upah tidak semata-mata didasarkan pada ketiga hal tersebut, dimana dalam hal ini pemerintah ikut andil untuk memberikan beberapa kebijakan yang dapat melindungi para pekerja dari praktik eksploitasi. Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah dalam konteks pengupahan ini meliputi beberapa hal yakni kebijakan upah lembur, kebijakan upah minimum, kebijakan upah pembayaran pesangon, kebijakan upah tidak masuk kerja karena berhalangan, kebijakan terkait denda ataupun kebijakan terkait pemotongan upah.<sup>62</sup> Kebijakan-kebijakan tersebut telah dikeluarkan pemerintah melalui ketentuan-ketentuan yang tertuang didalam peraturan perundang-undangan tak terkecuali pada peraturan pemerintah nomor 36 tahun 2021 tentang pengupahan. Akan tetapi PP no. 36/2021 ini mengalami perubahan yakni diubah dengan PP no. 51 tahun 2023 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan, namun PP no. 36/2021 tersebut masih diberlakukan mengingat bahwa perubahan yang dilakukan pada PP no. 51/2023 yakni secara garis besar hanya merubah ketentuan

---

<sup>61</sup> Mawardi Khairi, *Buku Ajar Hukum Ketenagakerjaan* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 43.

<sup>62</sup> Arifudin Muda Harahap, *Buku Ajar Hukum Ketenagakerjaan* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023), 150-151.

terkait upah minimum. Sehingga ketentuan selain upah minimum, tetap merujuk pada PP no. 36/2021.

produktivitas kerja dalam lingkungan kerja yang aman dan sehat.<sup>63</sup>

#### b. Bentuk Sistem Pengupahan

Sistem pengupahan memiliki beberapa pendekatan yang dapat digunakan oleh pengusaha bagi para pekerja/buruhnya, berikut merupakan bentuk-bentuk sistem pengupahan :

##### 1) Sistem Bonus

Bentuk sistem pengupahan ini yaitu pemberian upah tambahan kepada para pekerja/buruh dari keuntungan yang diperoleh perusahaan pada akhir tahun buku. Jadi, para pekerja/buruh selain mendapatkan upah tetap bulanan, mereka juga mendapatkan upah tambahan sebagai suatu bonus. Bonus tersebut diberikan karena para pekerja/buruh telah berpartisipasi dalam meningkatkan kualitas perusahaan sehingga mendapatkan keuntungan.<sup>64</sup>

##### 2) Sistem Upah Menurut Prestasi

Bentuk sistem pengupahan ini pembayarannya didasarkan atas prestasi yang diperoleh oleh para pekerja. Jadi penentu besar kecilnya upah yang akan diperoleh seorang pekerja/buruh

<sup>63</sup> Ruslan Abdul Ghofur, *Konsep Upah Dalam Ekonomi Islam* (Bandar Lampung : Arjasa Pratama, 2020), 17-18.

<sup>64</sup> Almaududi, *Hukum Ketenagakerjaan Hubungan Kerja Dalam Teori dan Praktik* (Depok: Rajawali Press, 2021), 56.

ditentukan berdasarkan sedikit banyaknya hasil yang telah di capai dalam waktu tertentu oleh pekerja/buruh tersebut.<sup>65</sup>

### 3) Sistem Upah Menurut Waktu

Bentuk sistem upah ini pembayaran upahnya berdasarkan waktu kerja seorang pekerja/buruh. Satuan waktu yang dimaksud yakni bisa ditentukan per jam, hari, minggu, atau per bulan. Contoh model pengupahan menurut waktu yakni pada perusahaan yang menetapkan pembayaran upahnya per hari sebesar Rp 100.000 maka apabila seorang pekerja/buruh bekerja selama 5 hari maka ia akan menerima upah sekitar Rp 500.000.<sup>66</sup>

### 4) Sistem Upah Borongan

Bentuk sistem pengupahan ini pembayarannya didasarkan pada balas jasa atas pekerjaan yang di borongan atau dipaketkan. Contoh dari model pengupahan sistem borongan yakni upah pembangunan tower sebuah operator seluler yang pembuatannya diborongan kepada perusahaan yang memang bergerak di bidangnya.<sup>67</sup>

### 5) Sistem Upah Bagi Hasil

Bentuk pemberian upah pada sistem ini dilakukan dengan sistem bagi hasil antara pekerja/buruh dan pemberi kerja. Dalam

<sup>65</sup> Tim Pengkajian Hukum, *Menghimpun dan Mengetahui Pendapat Ahli Mengenai Pengertian Sumber-Sumber Hukum Mengenai Ketenagakerjaan* (Jakarta :Departemen Hukum Dan HAM, 2010), 37.

<sup>66</sup> Kusbianto dan Dian Hardian, *Hukum Perburuhan* (Medan: Enam Media, 2020), 43.

<sup>67</sup> Tim Pengkajian Hukum, *Menghimpun dan Mengetahui*, 38.

hal ini biasanya berbentuk penggarapan pada lahan persawahan atau perkebunan yang aman si pemilik lahan atau pemberi kerja dan penggarap atau penerima kerja membagi hasil panennya berdasarkan presentase yang telah ditetapkan dan disepakati bersama berdasarkan perjanjian yang telah dibuat sebelumnya.<sup>68</sup>

#### 6) Upah Lembur

Sistem pemberian upah ini yaitu berupa pemberian upah yang diserahkan kepada pekerja/buruh ketika seorang pekerja/buruh berkerja melebihi batas waktu kerja yang telah diatur didalam aturan ketenagakerjaan yakni lebih dari 8 jam sehari untuk 5 hari kerja atau jumlah akumulasi waktu kerja sekitar 40 jam dalam waktu seminggu. Upah lembur ini diberikan ketika seorang pekerja/buruh bekerja melebihi batas waktu tersebut, misal pada waktu istirahat mingguan atau hari-hari besar yang ditetapkan pemerintah, namun pekerja/buruh tetap bekerja maka ia mendapatkan uang lembur. Namun aturan pada ketenagakerjaan membatasi waktu lebur yakni 14 jam per Minggu.<sup>69</sup>

#### 7) Upah Minimum

Pada dasarnya upah minimum ditujukan untuk tetap menjaga agar para pekerja/buruh di pasar tenaga kerja dapat tetap menerima upah yang layak dan wajar. Adanya upah minimum ini sebagai

<sup>68</sup> Muhammad Azhar, *Buku Ajar Hukum Ketenagakerjaan* (Semarang: Pustaka Magister Semarang, 2019), 88.

<sup>69</sup> Asri Wijayanti, *Hukum Ketenagakerjaan Pasca Reformasi* (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), 111.

perlindungan bagi para pekerja agar hak-haknya dapat terpenuhi, seperti terpenuhinya kebutuhan baik kebutuhan materil, spiritual maupun kebutuhan sosialnya. Dengan demikian, para pekerja/buruh bisa merasakan kesejahteraan mereka dengan adanya upah minimum yang ditetapkan.<sup>70</sup>

### c. Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Upah

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya upah yakni sebagai berikut :

#### 1) Penawaran dan Permintaan

Apabila penawaran dari tenaga kerja tinggi, yang mana dalam hal ini para tenaga kerja memiliki skill/keahlian sedangkan permintaan kerja atau perekrutannya sedikit maka upah yang ditawarkan akan tinggi. Sedangkan ketika penawaran rendah/tidak memiliki skill sedangkan permintaan kerja banyak maka upahnya cenderung rendah.<sup>71</sup>

#### 2) Produktivitas

Upah dapat dipahami sebagai imbalan yang diberikan kepada pekerja atas prestasi kerja yang telah mereka capai, semakin tinggi dan signifikan prestasi yang ditunjukkan oleh seorang pekerja/buruh, cenderung akan ada peningkatan dalam tingkat upah yang mereka terima. Namun, hingga saat ini,

<sup>70</sup>Azhar, *Buku Ajar*, 89.

<sup>71</sup> Ghofur, *Konsep Upah*, 61.

pembakuan prestasi kerja belum memiliki standar resmi yang diakui secara luas, sehingga dalam pelaksanaannya, banyak perusahaan yang kesulitan untuk menerapkan sistem penilaian yang adil dan objektif. Akibatnya, realisasi dari peningkatan upah berdasarkan prestasi kerja yang baik masih sulit dicapai.<sup>72</sup>

### 3) Organisasi Serikat Buruh

Adanya serikat buruh dapat memberikan pengaruh terhadap faktor penentu tingkat upah. Dalam hal ini buruh akan memiliki kedudukan yang cukup kuat karena para buruh bergabung dalam suatu organisasi. Sehingga adanya organisasi ini, menjadikan posisi tawar buruh dalam proses perundingan upah memiliki pengaruh yang cukup besar. Dengan demikian, dalam pelaksanaan proses perundingan tersebut dimungkinkan posisi tawar akan lebih berpihak pada buruh karena memiliki dukungan organisasi. Hal tersebut pada akhirnya akan berdampak pada terbukanya peluang peningkatan upah.<sup>73</sup>

### 4) Biaya hidup

Lingkungan tempat tinggal seseorang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebutuhan hidup mereka, di mana faktor biaya hidup sangat berperan dalam menentukan seberapa besar upah yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dasar. Di kota-

---

<sup>72</sup> Luluk Tri Harinie, dkk, *Hubungan Industrial* (Bali: Infess Media, 2022), 183.

<sup>73</sup> Ghofur, *Konsep Upah*, 62.

kota besar, misalnya, biaya hidup yang tinggi mendorong upah untuk cenderung lebih tinggi, karena pekerja/buruh di daerah tersebut harus mampu menyesuaikan pendapatan mereka dengan harga barang dan jasa yang juga tinggi, dan sebaliknya.<sup>74</sup>

#### 5) Pemerintah

Kebijakan pemerintah dalam mengeluarkan peraturan terkait ketenagakerjaan memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat upah yang diterima oleh pekerja/buruh, karena keputusan tersebut dapat menentukan sejauh mana upah dapat berfluktuasi.<sup>75</sup>

#### 6) Kemampuan Untuk Membayar

Meskipun terdapat berbagai tuntutan dari pekerja untuk meningkatkan upah mereka, jika perusahaan tidak memiliki kemampuan finansial yang cukup untuk memenuhi tuntutan tersebut, maka tidak ada jaminan bahwa upah akan mengalami kenaikan. Karena keputusan untuk menaikkan upah harus mempertimbangkan keseluruhan biaya operasional serta profitabilitas Perusahaan.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Khairani, *Pengantar Hukum Perburuhan Dan Ketenagakerjaan (Disesuaikan Dengan Undang-undang No. 11 Tahun 2021 Tentang Cipta Kerja/Omnibus Law)* (Depok: Rajawali Press, 2021), 156.

<sup>75</sup> Harinie, *Hubungan Industrial*, 184.

<sup>76</sup> Harahap, *Buku Ajar*, 146.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan usaha untuk menganalisis dan menggali permasalahan yang dilakukan dengan teliti dan cermat berdasarkan cara kerja ilmiah untuk dapat menghimpun, menelaah suatu data lalu menarik kesimpulan secara sistematis dan objektif sebagai bentuk pemecahan masalah atau untuk mendapatkan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan masyarakat melalui pengujian hipotesa.<sup>77</sup>

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum empiris atau *empirical legal research*. Penelitian hukum empiris merupakan salah satu dari jenis penelitian hukum yang menelaah dan menganalisis cara kerja hukum di lingkungan masyarakat. Penelitian hukum empiris ini dilakukan dengan menelaah hukum yang telah dikonsepsikan untuk direalisasikan dalam perilaku masyarakat secara nyata dan merupakan bentuk gejala sosial yang dialami masyarakat serta sifatnya non-tertulis.<sup>78</sup> Sedangkan untuk pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *statute approach* (pendekatan perundang-undangan). Pendekatan perundang-undangan ini dilakukan dengan menelaah regulasi yang memiliki keterkaitan dengan isu hukum yang sedang diteliti.<sup>79</sup>

---

<sup>77</sup> Rifa'i Abu Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), 2.

<sup>78</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), 54.

<sup>79</sup> Djulaeka dan Devi Rahayu, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 32.

## B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan informan yang akan dicari dan digali informasinya yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan dapat teruji validitasnya. Maka dari itu, peneliti memilih subyek penelitian yang terkait dengan judul peneliti yakni dari pengguna aplikasi JOYit dengan memilih sampel 7 orang. Subyek yang dijadikan sebagai informan untuk menggali dan mencari informasi terkait objek penelitian yakni Musrifah Indah, Irma Aidya F., Citra Bhakti W., Yuni Safitri, Siti Nur K., Defita Aulya, dan Ersya Amalia.

## C. Sumber Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan jenis penelitian lapangan atau yuridis empiris maka menggunakan sumber data yang meliputi :<sup>80</sup>

1. Data primer, merupakan sumber data utama yang digunakan sebagai informasi dalam melakukan penelitian pada suatu objek. Yang mana sumber data ini diperoleh dengan cara wawancara. Sumber data primer pada penelitian ini yaitu wawancara langsung kepada pengguna aplikasi JOYit terhadap pemberian poin sebagai upah dalam aplikasi JOYit.
2. Data sekunder, merupakan data-data yang diperoleh peneliti dari penelitian terdahulu ataupun dari sumber lain yang telah ada dan bukan yang diterima peneliti secara langsung. Data sekunder ini meliputi Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007, Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 dan

---

<sup>80</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum* (Mataram: Mataram University Press, 2020), 89.

buku-buku atau dari jurnal ilmiah yang bersifat pustaka serta data lain yang berkaitan dengan objek penelitian yang dilakukan peneliti.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan langkah sistematis yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan tersebut meliputi

1. Observasi, merupakan suatu pengamatan pada benda, kondisi, perilaku atau situasi secara langsung. Berdasarkan proses pelaksanaannya, observasi dibagi atas observasi partisipatif (observasi yang dilakukan peneliti dengan menjadi bagian dari suatu isu yang dijadikan sebagai objek penelitian tersebut) dan bukan partisipatif (peneliti hanya mengamati isu tersebut dan tidak menjadi bagian didalamnya).<sup>81</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti tidak hanya meneliti atau melihat para partisipan saja namun juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan para partisipan atau pengguna pada proses pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit yang kemudian nantinya dikaji menggunakan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021.
2. Wawancara, merupakan merupakan bentuk pengumpulan data primer yang langsung bersumber dari informan penelitian. Didalam wawancara terdapat tiga bentuk yakni terstruktur, tidak terstruktur dan semi terstruktur. Dimana wawancara terstruktur merupakan wawancara yang mana peneliti telah

---

<sup>81</sup> Bachtiar, *Metode Penelitian Hukum* (Banten: Unpam Press, 2018), 150.

menyiapkan berbagai pertanyaan yang akan diketahui informasinya dari informan, wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan oleh peneliti yang tidak mempersiapkan pertanyaan terlebih dahulu dan mengalir terkait pertanyaan dan jawabannya. Sedangkan wawancara semi terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan dengan menyiapkan terlebih dahulu pertanyaan untuk digali informasinya kepada informan namun ditengah wawancara tersebut juga muncul pertanyaan yang tidak disiapkan oleh peneliti karena mengikuti arus jawaban dari informan.<sup>82</sup> Adapun pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara yang semi terstruktur, dimana peneliti tetap menyiapkan berbagai pertanyaan untuk digali informasinya namun juga nantinya pada jawaban informan ditakutkan ada suatu hal yang penting maka dapat mengajukan pertanyaan tanpa disiapkan terlebih dahulu dan mengalir seiring jawaban dari informan.

3. Dokumentasi, merupakan aktivitas mengumpulkan data, mengolah dan menelusuri dokumen-dokumen atau kepustakaan yang dapat membantu melengkapi atau memberikan informasi terkait dengan penelitian.<sup>83</sup> Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan dengan menelusuri juga mengumpulkan data atau aturan-aturan dan juga foto atau bahan tulisan ahli yang berkaitan dengan objek penelitian ini.

---

<sup>82</sup> Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Jember: Stain Press, 2013), 95.

<sup>83</sup> Bachtiar, *Metode Penelitian*, 152.

## E. Analisis Data

Analisis data merupakan menelaah terhadap pengolahan suatu data dengan menggunakan data yang diperoleh sebelumnya. Menurut Miles dan Huberman, analisis data dapat dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Berikut merupakan penjelasannya :

1. Reduksi Data, merupakan aktivitas memilih juga menyederhanakan data-data yang diperoleh dari penelitian.<sup>84</sup> Pada reduksi data ini mengulas kembali data yang telah diperoleh dengan merangkum atau memilah data mana yang berkaitan dengan fokus masalah yang dibatasi dengan rumusan masalah.
2. Menyajikan data, dalam hal ini yaitu kumpulan informasi yang dimungkinkan untuk menyimpulkan dan mengambil tindakan, dan bentuk penyajian data yang sering digunakan pada penelitian kualitatif yakni teks naratif. Pada intinya penyajian data dilakukan dengan menarasikan data-data yang telah direduksi dalam bentuk deskriptif naratif dengan mengkaitkan antara data yang diperoleh dengan teori yang ada.<sup>85</sup>
3. Menarik Kesimpulan, merupakan penarikan kesimpulan yang bersifat sementara dan dimungkinkan akan berubah. Namun apabila kesimpulan awal ini telah didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali melakukan penelitian maka kesimpulan tersebut dianggap telah kredibel.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020), 164.

<sup>85</sup> Hardani, 167.

<sup>86</sup> Ika Atikah, *Metode Penelitian Hukum* (Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022), 78.

## F. Keabsahan Data

Pada keabsahan data ini berfungsi pertama, untuk menguji apakah penelitian ini benar-benar penelitian ilmiah atau tidak. Kedua, untuk menguji data pada penelitian ini. Teknik-teknik keabsahan data dapat dilakukan dengan berbagai cara yakni observasi yang lebih mendalam, perpanjangan kehadiran peneliti pada lokasi penelitian, analisis kasus lain, melacak kesesuaian hasil atau dengan teknik triangulasi (menguji dengan beberapa sumber, teori, peneliti, atau metode).<sup>87</sup> Pada pengujian keabsahan data ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Dimana teknik triangulasi merupakan teknik penggabungan dari sumber data yang telah ada dengan teknik pengumpulan data. Triangulasi yang digunakan oleh peneliti yaitu triangulasi sumber (memeriksa kebenaran dari beberapa sumber informasi yang disampaikan informan).

## G. Tahap-tahap Penelitian

Pada tahap-tahap penelitian ini peneliti dapat menjabarkan terkait kegiatannya dalam melakukan penelitian. Tahap yang akan dilakukan oleh peneliti ini dilakukan dengan tiga tahapan yakni

1. Tahap sebelum melakukan penelitian, yang dilakukan dengan
  - a. Merancang model penelitian
  - b. Memilih para informan
  - c. Mengurus segala perizinan

---

<sup>87</sup> Nur Solikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2019), 66.

- d. Menyiapkan segala perlengkapan yang akan digunakan ketika melakukan penelitian
  - e. Menjaga etika dalam penelitian
2. Tahap ketika melakukan penelitian, yakni
- a. Memahami latar belakang, tujuan juga manfaat dari melakukan suatu penelitian tersebut
  - b. Melakukan observasi
  - c. Menemui informan yang telah ditetapkan sebagai informan untuk memperoleh data yang dibutuhkan
  - d. Mengumpulkan, menganalisis dan menelaah data yang telah diperoleh dengan sistematika yang telah ditetapkan
3. Tahap akhir dalam melakukan penelitian, meliputi
- a. Membuat suatu kesimpulan dari hasil yang telah diperoleh
  - b. Menyusun data-data
  - c. Kritik, saran

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Profil Aplikasi JOYit

Aplikasi JOYit merupakan salah satu platform penghasil uang yang menawarkan kesempatan untuk mendapatkan penghasilan melalui aktivitas yang menyenangkan dan mengasyikkan yakni bermain game. Dimana JOYit ini hadir sebagai bentuk inovasi platform gaming yang memungkinkan penggunaannya untuk memperoleh imbalan dengan sistem yang cukup unik yakni berdasarkan durasi atau waktu yang dihabiskan dalam bermain game. Untuk mendukung inovasi tersebut, aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan mulai dari permainan yang memacu adrenalin dengan tantangan-tantangan seru, permainan teka teki yang dapat melatih otak dan juga permainan *endless runner* yang cukup menghibur.<sup>88</sup> Aplikasi JOYit merupakan aplikasi yang mudah untuk diakses dan digunakan oleh penggunaannya karena aplikasi ini tersedia pada platform *Google Play Store* yang dapat diunduh atau di download secara langsung melalui *smarthphone*.

Aplikasi JOYit pertama kali dirilis oleh *God Game Matrix* pada tanggal 31 Oktober 2022 dan sejak saat itu aplikasi ini cukup populer di masyarakat. Yang mana hingga saat ini aplikasi JOYit tercatat memiliki kurang lebih

---

<sup>88</sup> “JOYit, Aplikasi Game Penghasil Saldo DANA dengan Sistem Reward Menit per Menit” <https://bandung.viva.co.id/game/49414-joyit-aplikasi-game-penghasil-saldo-dana-dengan-sistem-reward-menit-per-menit>. (Diakses pada 3 Februari 2025)

10.000.000 pengguna, Dengan rating yang cukup tinggi yaitu 4,1 bintang, 62.000 ulasan dari penggunanya dan ukuran file yang cukup ringan yakni sekitar 24 MB (*Mega Byte*).<sup>89</sup> Karena aplikasi ini tidak terlalu banyak menghabiskan ruang penyimpanan maka aplikasi ini memudahkan pengguna aplikasi untuk mengunduh dan menggunakannya tanpa khawatir terkait kapasitas memori. Aplikasi ini tidak hanya bisa di unduh melalui *Google Play Store*, namun juga memungkinkan penggunanya untuk bergabung dengan aplikasi ini melalui sistem undangan dari pengguna lain yang sudah lebih dulu menggunakan aplikasi tersebut melalui fitur undang teman yang tersedia pada aplikasi. Berikut tampilan aplikasi JOYit pada *Google Play Store*



**Gambar 4. 1 Tampilan JOYit di Google Play Store**

Aplikasi JOYit memiliki slogan “*play to earn reward*” yang berarti bahwa dengan melakukan suatu misi yakni bermain game maka pengguna aplikasi akan mendapatkan suatu hadiah dimana hadiah dalam hal ini

<sup>89</sup> Data Deskripsi Aplikasi JOYit pada Google Play Store

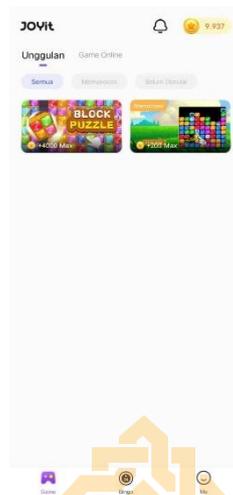
merupakan bentuk imbalan yang diberikan oleh aplikasi. Hadiah tersebut didapat ketika pengguna aplikasi telah menyelesaikan misi yang telah disediakan aplikasi dan nantinya seorang pengguna akan memperoleh poin setelah berhasil menyelesaikan misinya. Poin-poin yang terkumpul ini dapat ditukarkan dengan berbagai macam hadiah seperti uang tunai yang nantinya akan dicairkan melalui *e-wallet*, pulsa atau bahkan *diamond* yang bisa digunakan untuk membeli atribut atau barang di berbagai *game online* lainnya seperti *Free Fire* atau *Mobile Legends*.<sup>90</sup> Namun poin yang didapat tersebut penarikannya hanya bisa dilakukan pada hari kerja, artinya jika pengguna aplikasi mencoba melakukan penarikan pada hari libur, poin yang telah diperoleh tidak bisa langsung ditukarkan dengan uang tunai, pulsa dan *diamond*. Penarikan hanya bisa diproses setelah memasuki hari kerja berikutnya. Selain itu, meskipun penarikan dilakukan pada hari kerja, terkadang proses pencairan poin tersebut tidak bisa dilakukan secara instan. Pencairan poin biasanya memerlukan waktu 1 hingga 3 hari kerja sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh aplikasi.<sup>91</sup>

## 2. Menu Pada Aplikasi JOYit

Menu merupakan daftar perintah untuk menentukan suatu opsi pada aplikasi. Jadi dengan menggunakan menu maka pengguna aplikasi dapat menentukan menu apa yang akan dipilih untuk dapat berada pada tampilan yang diinginkan. Berikut merupakan menu-menu pada aplikasi JOYit :

<sup>90</sup> “Ga Bohong! Aplikasi Penghasil Uang JOYit Langsung Cair Tanpa PHP!!” <https://jabarekspres.com/berita/2023/05/01/aplikasi-penghasil-uang-joyit/2/>. (Diakses Pada 3 Februari)

<sup>91</sup> Data Pada Aplikasi JOYit



Gambar 4. 2 Menu-menu Pada Aplikasi JOYit

a. *Game*

Pada menu “*Game*” ini merupakan menu yang didalamnya menampilkan berbagai macam jenis *game online* yang dapat digunakan oleh pengguna aplikasi dan sekaligus untuk menjalankan misi yang diberikan. Pada menu ini terdapat lebih dari 100 permainan yang disediakan oleh aplikasi agar pengguna aplikasi dapat memilih game sesuai dengan keinginannya.<sup>92</sup>

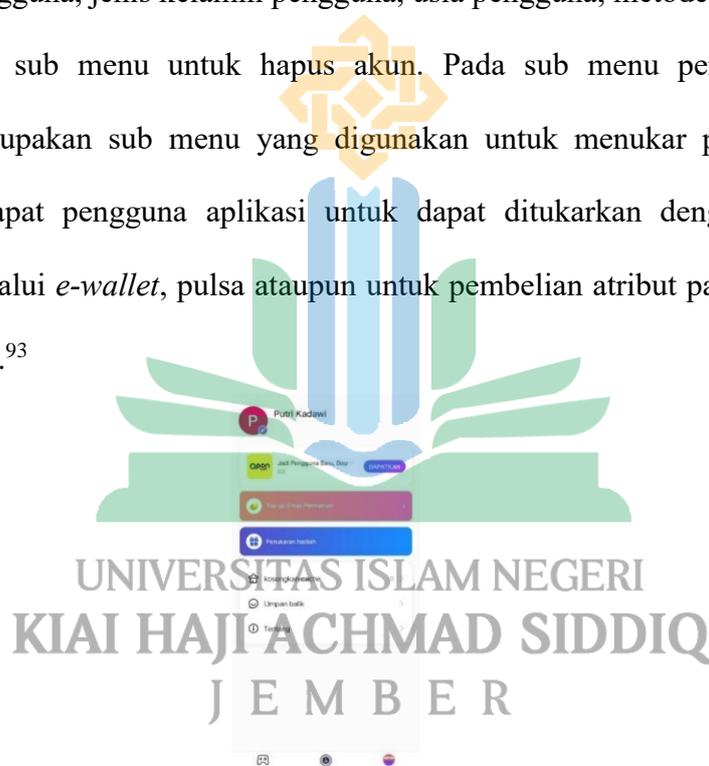


Gambar 4. 3 Game Pada Aplikasi JOYit

<sup>92</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

b. *Me*

Pada menu “*Me*” ini merupakan menu yang didalamnya menampilkan beberapa sub menu yang meliputi profil, *top up* emas permainan, penukaran hadiah, kosongkan cache, dan tentang aplikasi. Pada sub menu profil terdapat tampilan profil pengguna yang meliputi foto profil pengguna, nama pengguna, jenis kelamin pengguna, usia pengguna, metode masuk aplikasi, dan sub menu untuk hapus akun. Pada sub menu penukaran hadiah merupakan sub menu yang digunakan untuk menukar poin yang telah didapat pengguna aplikasi untuk dapat ditukarkan dengan uang tunai melalui *e-wallet*, pulsa ataupun untuk pembelian atribut pada *game online* lain.<sup>93</sup>



Gambar 4. 4 Menu Me Pada Aplikasi JOYit

c. Notifikasi

Pada menu notifikasi yang dilambangkan dengan gambar lonceng ini merupakan menu yang didalamnya menampilkan berbagai aktivitas yang terjadi di dalam aplikasi JOYit. Pada menu ini dibuat untuk memberikan informasi terkait tindakan-tindakan yang dilakukan didalam aplikasi,

<sup>93</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

termasuk aktivitas poin yang didapat ataupun ditukar. Aktivitas poin tersebut pada menu notifikasi ini disebut submenu penggunaan poin yang secara khusus mencatat dan menampilkan seluruh aktivitas yang berkaitan dengan pendapatan poin, seperti poin yang diperoleh melalui berbagai aktivitas di aplikasi. Selain itu, submenu ini juga menyimpan catatan rinci mengenai setiap pertukaran poin yang dilakukan oleh pengguna aplikasi, sehingga memudahkannya untuk melacak penggunaan dan akumulasi poinnya.<sup>94</sup>

#### d. Pusat Misi

Pada menu “Pusat Misi” ini dilambangkan dengan bentuk koin pada tampilan aplikasi JOYit. Pada menu pusat misi ini menampilkan seluruh misi yang dapat diakses dan dikerjakan, yang mana setiap misi yang berhasil diselesaikan oleh pengguna aplikasi akan memberikan sejumlah poin sebagai hadiah. Poin-poin tersebut kemudian dapat diklaim oleh pengguna aplikasi setelah menyelesaikan misi-misi yang diberikan aplikasi pada menu pusat misi ini.<sup>95</sup>

#### e. Bingo

Bingo merupakan menu baru pada aplikasi JOYit. Pada menu ini berisi permainan bingo yang mana pada permainan ini terpisah dengan permainan yang terdapat pada menu “Game”. Permainan bingo ini nantinya akan

<sup>94</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

<sup>95</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

mendapatkan poin sendiri berupa emas, jadi tidak menjadi satu kesatuan dengan poin yang didapat dari misi-misi pada aplikasi JOYit.<sup>96</sup>

### 3. Misi-misi Pada Aplikasi JOYit

Misi merupakan suatu langkah yang harus dilakukan untuk mencapai suatu hal atau untuk mendapatkan suatu *reward*. Maka dalam aplikasi JOYit ini terdapat beberapa misi agar seorang pengguna aplikasi dapat mengklaim imbalan yang dijanjikan oleh aplikasi. Berikut merupakan misi-misi yang ada pada aplikasi JOYit :

#### a. Bermain *Game* dengan Target Poin

Misi bermain *game* ini merupakan misi utama pada aplikasi JOYit yang mana misi ini digunakan untuk mendapatkan poin dengan menggunakan durasi waktu. Durasi yang digunakan yakni 45 menit per hari, namun 45 menit ini tidak harus secara langsung dilakukan akan tetapi bisa memainkan *game* sedikit demi sedikit hingga pada menit ke 45. Poin yang didapat selama 45 menit tersebut kurang lebih 5000 poin yang kemudian turun menjadi 4000 poin hingga saat ini turun menjadi 3000 sekian poin. Banyaknya poin tersebut tidak diberikan secara langsung pada menit ke 45 saat pengguna aplikasi bermain *game*, akan tetapi pemberian poin dilakukan secara berangsur-angsur. Seperti contoh ketika mendapatkan poin sebanyak 3415 perhari maka pada menit ke 4 poin akan diberikan kurang lebih 400 poin, kemudian pada menit ke 12 poin akan diberikan 1150, pada menit ke 26 poin yang

---

<sup>96</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

diberikan sebanyak 2290 dan yang terakhir pada menit ke 45 poin yang diperoleh pengguna aplikasi yakni genap 3451 poin. Untuk mendapatkan poin tersebut, pengguna aplikasi boleh memilih permainan apa saja yang telah disediakan aplikasi dan apabila telah melewati target menit maka secara otomatis poin tersebut akan menjadi kepemilikan pengguna aplikasi dengan bertambahnya jumlah poin pengguna tanpa harus mengklaim setiap menitnya. Selain itu, agar pengguna aplikasi bisa mendapatkan poin maka perlu diperhatikan koneksi internetnya, karena untuk menggunakan aplikasi JOYit ini harus terhubung pada jaringan internet.<sup>97</sup>



**Gambar 4. 5 Misi Bermain Game Dengan Target Poin**

b. Mengundang Teman

Misi mengundang temen ini merupakan misi pendukung pada aplikasi JOYit, dimana dalam misi ini seorang pengguna aplikasi dapat mengundang orang lain untuk bergabung dengan aplikasi JOYit melalui tautan eksklusif yang dapat dishare melalui pesan, *WhatsApp*, *Messenger* ataupun *Facebook*. Selain itu, untuk mengundang teman juga dapat dilakukan dengan memberikan kode undangan eksklusif, akan tetapi kode undangan ini hanya berlaku 24 jam saja, jadi apabila

<sup>97</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

telah melewati waktu tersebut maka kode itu tidak berlaku. Misi mengundang teman ini memperoleh poin yang berbeda-beda, semakin banyak teman yang diundang untuk bergabung JOYit maka semakin banyak juga poin yang akan didapatkan.<sup>98</sup>



**Gambar 4. 6 Misi Mengundang Teman**

c. *Check in* Harian

Misi *check in* harian merupakan misi pendukung pada aplikasi JOYit, dimana pada misi ini seorang pengguna yang masuk pada aplikasi JOYit bisa absen harian dan mengklik poin pada misi *check in* harian ini. Misi ini memiliki perolehan poin yang berbeda-beda setiap harinya selama 7 hari, seperti pada hari pertama mendapatkan poin 100 kemudian pada hari kedua 200 poin hingga pada hari ketujuh mendapatkan poin 750. Misi *check in* harian ini dilakukan pengguna aplikasi 7 hari secara berturut-turut, apabila pengguna aplikasi melewati 1 hari absen pada misi ini maka akan mengulang perolehan poin pada hari pertama. Misal seorang pengguna aplikasi pada hari pertama dan kedua melakukan absen pada misi ini kemudian pada hari ketiga tidak melakukan absen atau melewati misi *check in* harian ini

<sup>98</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

maka hari berikutnya pengguna aplikasi akan mengulang perolehan poinnya pada hari pertama.<sup>99</sup>



**Gambar 4. 7 Misi Check in Harian**

#### d. Menonton Iklan

Misi menonton iklan juga merupakan salah satu misi yang terdapat pada aplikasi JOYit. Pada misi ini pengguna aplikasi bisa menambahkan perolehan poin dari misi utama bermain *game* yakni dengan menonton suatu iklan, dimana iklan yang tersedia yakni ada dua iklan dan setiap iklan mendapat poin 150. Apabila pengguna aplikasi telah menonton satu iklan maka secara otomatis akan mendapat tambahan poin sebesar 150 dan apabila pengguna aplikasi menyelesaikan misi menonton iklan ini yakni dengan melihat dua iklan baik secara berturut-turut maupun secara berangsur maka pengguna aplikasi akan mendapatkan 300 poin secara otomatis. Apabila pengguna aplikasi ingin menonton iklan secara berturut-turut maka jarak antara iklan satu dengan iklan lain berjarak 1 menit, sehingga pengguna aplikasi harus menunggu waktu 1 menit tersebut untuk dapat menonton satu iklan lagi.<sup>100</sup>

<sup>99</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

<sup>100</sup> Data Pada Aplikasi JOYit

e. Tugas harian

Misi tugas harian ini yaitu pengguna aplikasi diperintahkan untuk bermain game, akan tetapi pada misi bermain game ini ini berbeda dengan misi bermain game dengan target poin yang merupakan misi utama, dimana bermain game pada misi ini merupakan misi bagi pengguna untuk memainkan game yang ditentukan. Pada misi ini pengguna aplikasi tidak se-bebas pada misi bermain game dengan target karena pada misi ini merupakan misi pendukung yang menawarkan pengguna untuk memainkan game tertentu dengan poin tambahan. Terdapat 3 misi pada permainan ini yaitu misi pertama bermain game dengan 3 jumlah game yang telah ditentukan dan masing-masing game mendapatkan poin 100, sehingga pada misi ini apabila pengguna menyelesaikan tiga permainan yang telah ditentukan maka akan mendapatkan poin 300.

Berdasarkan misi-misi sebagaimana dijelaskan sebelumnya, maka dapat diperoleh syarat dan ketentuan misi beserta perolehan poin yang diberikan sebagai upah pada aplikasi JOYit sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Syarat dan Ketentuan Misi beserta Perolehan Poin**

No.	Syarat dan Ketentuan Misi	Perolehan Poin
1.	Apabila pengguna aplikasi telah menyelesaikan misi bermain game selama 45 menit dalam waktu 1 hari (24 Jam)	Pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebanyak 3.415 per 1 hari (24 jam). Perolehan poin sebanyak 3.415 tersebut didapat selama 45 menit dengan ketentuan pembagian poin dan pembagian waktu yakni pada menit ke-4 pengguna aplikasi bermain game maka akan memperoleh poin sebesar 400, pada menit ke-12 pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebesar 750, pada menit ke 26

		<p>pengguna aplikasi memperoleh poin sebesar 1.140 poin dan pada menit ke 45 pengguna aplikasi memperoleh poin sebesar 1.125.</p>
2.	<p>Apabila pengguna aplikasi mengundang teman untuk bergabung pada aplikasi JOYit</p>	<p>Pengguna aplikasi akan memperoleh poin yang bervariasi. Semakin banyak teman yang akan diundang maka semakin banyak pula poin yang didapatkan. Seperti ketika pengguna aplikasi mengundang 1 calon pengguna maka akan memperoleh poin sebanyak 6.000, ketika mengundang 2 calon pengguna maka akan mendapat poin sebanyak 12.000, ketika mengundang 3-9 calon pengguna maka akan memperoleh poin sebanyak 12.800. Perolehan poin akan selalu meningkat seiring banyaknya calon pengguna yang akan bergabung. Pada poin ini tidak diketahui kelipatan dalam memberikan poin akan tetapi perolehan poin pada misi mengundang teman ini memiliki poin maksimal yakni kurang lebih 3.000.000 poin.</p>
3.	<p>Apabila pengguna aplikasi melakukan <i>check in</i> atau absen harian selama 7 hari berturut-turut</p>	<p>Pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebanyak 2.500 poin per 7 hari. Perolehan poin sebanyak 2.500 tersebut didapat selama 7 hari dengan ketentuan pembagian poin dan waktu yakni pada hari ke-1 pengguna aplikasi melakukan absen harian akan memperoleh poin sebesar 100, pada hari ke-2 memperoleh poin sebesar 200, pada hari ke-3 memperoleh poin sebesar 250, pada hari ke-4 memperoleh poin sebesar 300, pada hari ke-5 memperoleh poin sebesar 400, pada hari ke-6 memperoleh poin sebesar 500 dan pada hari ke-7 pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebesar 750. Poin-poin tersebut secara berurutan akan diberikan kepada pengguna aplikasi yang secara</p>

		konsisten melakukan <i>check in</i> atau absen harian tanpa melewakan 1 hari pun.
4.	Apabila pengguna aplikasi menonton iklan selama 2 menit dalam waktu 1 hari (24 jam)	Pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebanyak 300 per 1 hari (24 jam). Perolehan poin sebanyak 300 tersebut didapat selama 2 menit dengan ketentuan pembagian poin dan waktu yakni setiap 1 menit menonton iklan pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebesar 150.
5.	Apabila pengguna aplikasi melakukan tugas harian yakni misi pendukung sebagai tambahan perolehan poin dengan bermain game tanpa target poin dalam waktu 1 hari (24 jam)	Pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebanyak 300 per 1 hari (24 jam). Perolehan poin sebanyak 300 ini didapat dengan ketentuan pembagian poin dan waktu yang terbagi atas 3 sesi dimana pada sesi pertama apabila pengguna melakukan misi ini akan memperoleh poin sebesar 100. Begitu pula jika melakukan sesi ke-2 dan sesi ke-3. Pada perolehan poin dalam misi ini tidak ada batas waktu bermain, jadi ketika pengguna aplikasi memainkan game hanya kurang lebih 1 menit, maka pengguna akan tetap memperoleh poin sebagai imbalannya.

## B. Penyajian Data dan Analisis

### 1. Mekanisme Pemberian Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit

Upah merupakan suatu bentuk imbalan yang diberikan oleh seseorang kepada pihak lain yang telah memberikan jasa, tenaga, ataupun telah menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu. Bentuk pemberian upah ini sangat beragam dan salah satu bentuk pemberian upah yang umum dijumpai yakni dalam bentuk tunai yang diberikan secara langsung. Namun, seiring berkembangnya teknologi digital dan munculnya berbagai aplikasi yang berbasis online, bentuk pemberian upah juga mengalami perkembangan

yakni salah satunya pemberian upah merlalui aplikasi. Pemberian upah melalui aplikasi tersebut berbeda dengan sistem pemberian upah secara umum yang biasanya dilakukan dengan diberikan sejumlah uang sesuai kesepakatan dari pemberi kerja kepada penerima kerja. Dalam hal pemberian upah ini biasanya dibayarkan secara langsung dalam bentuk uang tunai atau melau transfer ke rekening bank penerima. Sedangkan pemberian upah pada aplikasi, imbalan yang diberikan kepada pengguna aplikasi tidak selali dalam bentuk uang secara langsung, akan tetapi bisa berupa poin atau koin atau *reward* digital lain. Poin atau koin tersebut kemudian dapat ditukar atau dikonversikan menjadi uang tunai yang bisa dicairkan melalui dompet digital atau melau rekening bank pengguna aplikasi setelah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak aplikasi.

Akan tetapi dalam hal ini, tidak semua aplikasi menyediakan fitur pemberian upah kepada penggunanya dan terdapat beberapa aplikasi yang menerapkan sistem tersebut sebagai bentuk strategi untuk menarik minat pengguna. slaah satu aplikasi yang cukup dikenal dan populer di kalangan masyarakat adalah aplikasi JOYit. Aplikasi tersebut memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk memperoleh imbalan dengan cara menyelesaikan berbagai tugas atau misi yang telah ditentukan. Setelah pengguna aplikasi menyelesaikan misi tersebut, aplikasi akan memberikan imbalan berupa poin yang nantinya dapat diuangkan. Adanya sistem tersebut menjadi daya tarik bagi sebagian masyarakat, terutama pengguna yang

mencari penghasilan tambahan secara fleksibel. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Karena lumayan lah cuma dengan main game gitu bisa ngehasilin poin yang bisa ditukerin saldo dana atau bisa buat top up game. Ya walaupun dikit sih tapi lumayan aja karena iseng-iseng nyoba juga”<sup>101</sup>

Terdapat beberapa hal agar pengguna aplikasi dapat memperoleh upah pada aplikasi JOYit ini. Proses pemberian upah pada aplikasi JOYit ini melalui beberapa tahapan dan ketentuan yang harus dilakukan oleh pengguna aplikasi. Berikut merupakan penjelasan mengenai mekanisme pemberian upah pada aplikasi JOYit:

a. Proses Pengunduhan Aplikasi

Seseorang untuk dapat menggunakan aplikasi ini harus mengunduh aplikasi JOYit terlebih dahulu, hal ini dapat dilakukan dengan dua cara yakni yang pertama mengunduh melalui *Google Play Store* atau melalui kode undangan dari pengguna lain yang sudah bergabung aplikasi lebih dulu. Pada proses pengunduhan melalui *Google Play Store* dapat dilakukan dengan beberapa cara yakni 1) Masuk pada aplikasi *Google Play Store* yang sudah tersedia di *smarthphone* android, 2) Ketik “JOYit” pada menu pencarian, 3) Lalu akan muncul aplikasi JOYit lalu klik aplikasi, 4) Kemudian klik “instal” pada halaman *smarthphone*, 5) Dengan demikian aplikasi sudah bisa untuk digunakan.

<sup>101</sup> Siti Nur K., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Februari 2025.

Sedangkan untuk proses pengunduhan yang kedua yakni dapat dilakukan melalui beberapa alur sebagai berikut 1) Pengguna lama dapat mengirimkan kode tautan eksklusif kepada calon pengguna baru yang dapat dibagikan melalui pesan, *WhatsApp*, *Messenger* ataupun *Facebook*. 2) Calon pengguna baru dapat meng “klik” kode tautan eksklusif tersebut untuk bisa bergabung atau mengunduh aplikasi JOYit, dalam hal kode tautan ini tidak ada batas penggunaan tautan tersebut. Maksudnya, calon pengguna baru dapat kapan saja menggunakan kode tautan tersebut untuk dapat mengunduh aplikasi JOYit melalui undangan teman. 3) Setelah meng “klik” kode tautan yang dibagikan pengguna lama, maka calon pengguna baru akan diarahkan ke halaman pengunduhan dan calon pengguna baru bisa mengunduh aplikasi tersebut. 4) Apabila calon pengguna baru sudah mengunduh aplikasi JOYit maka pengguna lama akan mendapatkan poin sebagaimana besaran poin pada pusat misi aplikasi JOYit milik pengguna lama. Semakin banyak calon pengguna baru yang menggunakan kode tautan pengguna lama untuk mengunduh aplikasi JOYit, maka semakin banyak pula poin yang akan didapatkan pengguna lama, sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Setiap misi poinnya beda-beda. Ada misi bermain game, kalau misal full ngerjakan 45 menit ya dapet 5000 an poin tapi lambat laun poin itu turun, sekarang jadi 3000 an poin. Kalau misi check in harian itu sistemnya per seminggu atau 7 hari. Hari pertama 100 dan seterusnya sampai hari ke 7 kalo ga salah 750 an poin. Trus ada tonton iklan itu 300 poin trus kalo undang teman

itu banyak poinnya sekitar 8000 an poin tapi kalo banyak yang diundang ya semakin banyak poinnya.”<sup>102</sup>



**Gambar 4. 9 Pengunduhan Melalui Undangan Teman**



**Gambar 4. 8 Pengunduhan Melalui Google Play Store**

#### b. Proses Registrasi atau Login Pada Aplikasi

Setelah berhasil mengunduh aplikasi JOYit, maka tahapan selanjutnya yakni registrasi atau login pada aplikasi agar pengguna bisa mendapatkan poin dari aplikasi setelah menyelesaikan misi. Pada Langkah ini sangat mudah untuk dilakukan karena tidak perlu ada syarat khusus untuk dapat bergabung aplikasi. Jadi, ketika masuk pada aplikasi JOYit, pengguna aplikasi akan diarahkan pada halaman login. Dimana pada tahap ini, pengguna aplikasi diberi beberapa pilihan untuk dapat masuk pada aplikasi JOYit, yakni dapat melalui google yang sudah terkoneksi dengan akun pada ponsel, bisa juga melalui *Facebook* ataupun dapat juga melalui nomor telepon pada logo ponsel berwarna hijau. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan:

<sup>102</sup> Yuni Safitri, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 13 Februari 2025.

“Ga ada syarat khusus, tapi untuk pendaftarannya ya biasa aja kayak tinggal login bisa dari akun facebook, google atau bisa juga pakai nomor telepon. Kalo udah tinggal selesaiin misi-misinya aja yang ada.”<sup>103</sup>



**Gambar 4. 10 Pemilihan Proses Login Aplikasi**

#### c. Proses Pengerjaan Misi

Setelah berhasil login, maka pengguna aplikasi dapat menikmati fitur-fitur yang tersedia yakni sebagai proses pengerjaan misi. Dimana dalam hal ini terdapat beberapa misi yang tersedia yaitu misi utama bermain game dengan target poin. Disini terdapat banyak sekali game yang dapat dimainkan oleh pengguna aplikasi yakni berjumlah kurang lebih 100 game. Disamping misi utama, terdapat beberapa misi lain agar seorang pengguna aplikasi bisa mendapatkan poin tambahan sebagai bentuk upah atau imbalan dari aplikasi. Misi lain tersebut yakni bisa melakukan absen harian atau *Check in*, menonton iklan, atau mengundang teman melalui kode. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Cara menghasilkan uang di JOYit cukup mudah kita tinggal bermain game di dalamnya selama 45 menit. Lalu chek in harian kemudian

<sup>103</sup> Siti Nur K., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Februari 2025.

menonton iklan, dan kita juga bisa mengundang teman untuk mendapat poin tambahan.”<sup>104</sup>

Dalam misi utama yakni bermain game dengan target poin dapat dilakukan setiap hari dengan waktu 45 menit per hari. Akan tetapi, dalam waktu tersebut pengguna aplikasi tidak secara langsung harus menyelesaikan 45 menit, namun dapat juga dilakukan secara bertahap karena waktu 45 menit tersebut dibagi menjadi 4 waktu yakni pada menit ke 4, menit ke 12, menit ke 26 dan menit ke 45. Pembagian menit tersebut berpengaruh pada perolehan poin, dimana apabila pengguna aplikasi dalam waktu sehari bermain *game* tidak sampai pada menit ke 45 maka perolehan poinnya akan menyesuaikan lama bermainnya pengguna aplikasi. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Misinya banyak sebenarnya, tapi aku biasanya check in itu dapat 750an poin kayaknya selama seminggu, jadi per-hari dapat 100 ada yang 150. Trus sama main game, kalo itu seingetku dulu 5000 poin tapi kayaknya sekarang turun 3000 an poin per-hari dan kalo full ngerjakan ya. kalo ga full ya sesuai poin yang di dapat.”<sup>105</sup>

Kemudian dalam misi lain yakni misi *Check in* atau absen harian, pengguna aplikasi bisa melakukan misi ini agar mendapatkan poin tambahan. Pada misi ini absen harian dilakukan selama 7 hari dan apabila sudah mencapai hari ke 7 maka akan mengulang pada hari pertama. Pada misi ini juga mempengaruhi perolehan poin, dimana apabila pengguna aplikasi secara konsisten melakukan absen harian maka semakin banyak pula poin yang akan didapat, namun apabila pengguna aplikasi

<sup>104</sup> Musrifah Indah, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 20 Januari 2025.

<sup>105</sup> Defita Aulya, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 19 Februari 2025.

melewatkan sehari saja absen harian ini maka absen tersebut tidak berlanjut ke hari selanjutnya yang artinya perolehan poin yang seharusnya bertambah banyak akan tetapi karena pengguna aplikasi melewati satu hari maka perolehan poin akan kembali pada absen harian pertama pengguna aplikasi melakukan misi tersebut. Dan pengguna aplikasi akan mengulang pada hari pertama absen harian dengan memperoleh poin sesuai absen hari pertama. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Untuk misi check in berbeda perolehan poin setiap harinya. Misal hari pertama 100 poin, hari ke 2 200 dan seterusnya sampai hari ke 7. Nah kalau misi check in ini harus dilakukan konsisten 7 hari. Misal check in sampai hari ke 2 lalu hari ke 3 tidak check in maka balik lagi check in hari pertama.”<sup>106</sup>

Selain itu, ada juga misi mengundang teman, pada misi ini, pengguna aplikasi yang sudah bergabung lebih dulu dapat mengajak seseorang untuk bergabung pada aplikasi JOYit. Dimana nantinya pengguna aplikasi yang mengajak tersebut dengan memberikan kode undangan akan mendapatkan poin dari aplikasi JOYit. Dimana dalam hal ini semakin banyak orang yang bergabung melalui kode yang diberikan, maka semakin banyak pula poin yang akan didapatkan pengguna aplikasi dan hal ini akan berpengaruh pada perolehan upah. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Jadi gini, untuk poin yang didapat dari setiap misi berbeda, misal poin misi bermain game selama 45 menit itu dapat kisaran 5000, sekarang sudah 3000 an lalu untuk nonton iklan 300 untuk 2 iklan, untuk check in ya check in biasa mungkin dapat 100 poin, lalu

---

<sup>106</sup> Irma Aidya F., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 25 Januari 2025.

untuk mengundang teman itu kalo ga salah dapet 10 ribu atau gak 12 ribu poin, dan kalo tambah banyak yang di undang ya tambah banyak poin yang didapat.”<sup>107</sup>

Dan ada juga misi menonton iklan, Pada misi ini dilakukan untuk memperoleh tambahan poin yang ditawarkan oleh aplikasi. Dalam misi ini pengguna aplikasi dapat menonton iklan selama kurang lebih 2 menit yang dibagi dengan 2 sesi. Sesi pertama melihat iklan dilakukan selama 1 menit kemudian untuk dapat lanjut pada sesi kedua menunggu sekitar 2-3 menit baru dapat melihat iklan selanjtnya. Sama dengan sesi pertama, pada sesi kedua iklan juga dilihat selama 1 menit. Pada misi ini dilakukan untuk memperoleh tambahan poin yang ditawarkan oleh aplikasi. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan:

“Tergantung misinya, kalau misi bermain game itu dulu 5000 an poin terus turun 4000 poin. kalau misi lihat iklan itu di bagi 2 sesi. Sesi pertama melihat iklan selama 1 menit dengan perolehan poin 150 dan sesi kedua juga gitu 150 poin juga.”<sup>108</sup>

Ada juga misi tambahan yakni misi tugas harian, dimana pada misi ini pengguna aplikasi dapat memperoleh poin tambahan dengan bermain *game* yang ditentukan aplikasi. Dalam hal bermain *game* ini pengguna tidak memiliki kebebasan dalam memilih *game* yang akan dimainkan. Akna tetapi aplikasi langsung memberikan *game* apa yang harus dilakukan pada misi ini. Perolehan misi pada tugas ini yaitu 300 poin per hari dengan ketentuan pembagian waktu selama 3 sesi. Jadi pengguna aplikasi melakukan misi bermain *game* pada sesi 1 akan mendapatkan

<sup>107</sup> Musrifah Indah, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 20 Januari 2025.

<sup>108</sup> Citra Bhakti W., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 30 Januari 2025.

poin 100, begitu juga pada sesi ke-2 dan sesi ke-3. Pada misi ini berbeda dengan misi utama bermain game karena dalam melakukan misi ini, pengguna aplikasi tidak disyaratkan waktu bermain pada game tersebut. Dimana ketika pengguna hanya bermain game pada misi ini selama 2 menit saja, pengguna sudah bisa memperoleh poin per sesi. Hal tersebut tentu berbeda dengan misi utama bermain game yang mensyaratkan pengguna bermain game dengan ketentuan waktu.

#### d. Proses Pengkonversian Poin

Setelah pengguna aplikasi mengumpulkan poin dari beberapa misi yang telah dikerjakan, pengguna aplikasi dapat mencairkan poin, dimana dalam pencairan ini pengguna aplikasi bisa menukarnya dengan uang tunai yang dicairkan melalui dompet digital dalam hal ini dana, ditukar dengan *diamond* (pembelian atribut pada *game* lain), ataupun kupon ponsel berupa pulsa. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Ya kalau kita sudah mendapatkan poin tertentu sesuai yang dibutuhkan aplikasi maka kita bisa mencairkannya menjadi uang dan bisa dikirim melalui dana. Bisa juga di tukar dengan *diamond* permainan lain seperti free fire, roblox us dan juga kupon ponsel berupa pulsa.”<sup>109</sup>

Pada proses pengkonversian poin menjadi uang tunai hanya dapat dilakukan melalui dompet digital aplikasi Dana dan tidak mendukung metode penarikan lain selain aplikasi dana tersebut. Selain itu, dalam tahapan pengkonversian ini terdapat beberapa ketentuan atau pengaturan

<sup>109</sup> Irma Aidya F., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 25 Januari 2025.

terkait penarikan ke aplikasi dana yang perlu diperhatikan oleh pengguna aplikasi, antara lain sebagai berikut:

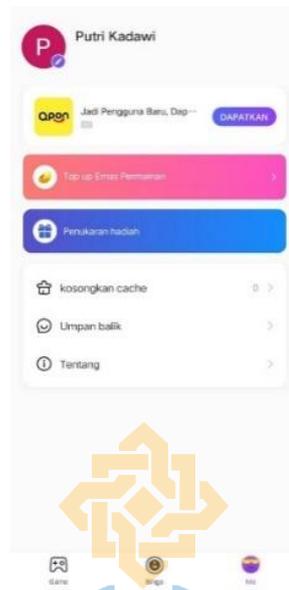
- 1) Pada akun DANA, 08 telah ditulis secara bawaan aplikasi, Anda hanya perlu memasukkan angka setelah 08, tidak perlu mengetik 08 lagi
- 2) Akun Dana hanya digunakan untuk penarikan tunai
- 3) Rasio penarikan: 1RP: 12koin
- 4) Jika poin Anda  $\geq 10000$ , Anda bisa menarik tunai
- 5) Jika  $10000 \leq \text{poin} < 20000$ , Anda bisa menarik sekali seminggu
- 6) Jika  $20000 \leq \text{poin} < 1000000$ , Anda bisa menarik sekali sehari
- 7) Jika poin Anda  $> 1000000$ , Anda hanya bisa menukar tunai maksimum di dalam rentang 1000000
- 8) Penarikan akan memakan waktu 1-3 hari kerja.<sup>110</sup>

Dengan memperhatikan pengaturan tersebut, maka dapat diketahui bahwa terdapat aturan mengenai penarikan poin untuk di konversi menjadi uang tunai. Adapun cara pengkonversian tersebut dapat dilakukan dengan beberapa langkah yakni :

- 1) Klik menu “Me” pada laman utama aplikasi JOYit

---

<sup>110</sup> Data Pada Aplikasi JOYit



**Gambar 4. 11 Menu Me**

- 2) Setelah itu klik “Penukaran hadiah” dan akan muncul halaman seperti gambar berikut



**Gambar 4. 12 Menu Penukaran Hadiah**

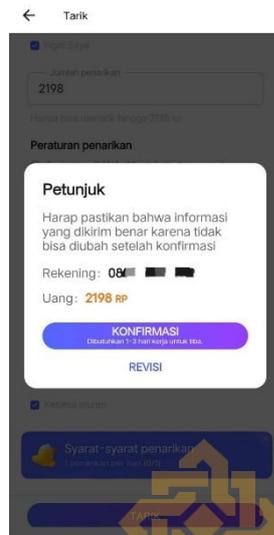
3) Setelah itu klik “Tarik poin”, dan akan muncul laman berikut



Gambar 4. 13 Menu Penukaran Uang Tunai

4) Sebelum melakukan penarikan, isi terlebih dahulu nomor dana yang akan digunakan untuk mencairkan poin

5) Setelah itu klik “Tarik” dan tunggu beberapa saat kemudian nanti akan muncul laman berikut untuk memastikan bahwa nomor dana telah sesuai



**Gambar 4. 14 Menu Konfirmasi Nomor Dana**

- 6) Kemudian klik konfirmasi dan tunggu beberapa waktu maka poin tersebut akan dikirim melalui aplikasi dana
- 7) Untuk memastikan bahwa poin sudah cair, maka perlu mengunjungi dompet digital dalam hal ini dana.



**Gambar 4. 15 Saldo Dana Sebelum dan Sesudah Penarikan Poin**

Apabila poin tersebut belum masuk sebagai saldo maka perlu menunggu 1-3 hari kerja dan nantinya secara otomatis poin tersebut terkonversi menjadi uang tunai. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan:

“Misal kita sudah dapat 12.000 poin dan itu bisa ditarik Rp.1000. Cara nariknya kita diminta untuk memasukkan nomor telepon yang tersambung ke dana, karena JOYit ini hanya memiliki 1 platform pendukung untuk mencairkan poin yaitu dana dan tidak bisa menggunakan platform *e-wallet* lain. Jadi kita

memasukkan nomor dananya dan memasukkan jumlah uang yang ditarik lalu klik tombol Tarik. Dan itu biasanya uang akan dikirim di jam kerja sekitar 1-3 hari jaraknya. Kalau misal penarikannya hari minggu maka cairnya hari senin atau Selasa atau Rabu di akun dananya.”<sup>111</sup>

Selain poin dapat dikonversi menjadi uang tunai, pengguna aplikasi juga dapat menukar poin dengan *diamond*, hal ini dapat dilakukan pengguna aplikasi dengan beberapa langkah yakni :

- 1) Masuk pada menu “Me”
- 2) Klik “Penukaran hadiah”
- 3) Klik “Go” untuk menukarkan poin dengan *diamond* beberapa permainan.

Nantinya akan muncul laman seperti berikut



**Gambar 4. 16 Menu Penukaran Diamond**

<sup>111</sup> Irma Aidya F., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 25 Januari 2025.

Pada halaman tersebut banyak sekali *diamond* yang ditawarkan, pengguna aplikasi dapat memilih *diamond* mana yang akan ditukar dengan poin JOYit dan poin yang akan ditukar dengan *diamond* harus dipastikan mencukupi agar penukaran tersebut dapat dilakukan. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Jumlah poin yang dibutuhkan tergantung sama harga *diamond*-nya, misal kalo 1 *diamond* harganya 1000 rupiah, trus kataku kan 12.000 poin setara 1000 rupiah, berarti buat dapet 1 *diamond* butuh 10.000 poin biar bisa tuker. Kalo makin banyak *diamond* yang mau dituker, ya harus banyak juga poin yang dikumpulin. Tapi tiap game harga *diamond*-nya bisa beda-beda.”<sup>112</sup>

Selain melalui *diamond*, proses pencairan poin juga dapat ditukarkan menjadi pulsa melalui kupon ponsel. Dalam hal ini terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan pengguna aplikasi yakni sebagai berikut :

- 1) Masuk pada menu “Me”
- 2) Klik “Penukaran hadiah”
- 3) Klik “Go” pada menu penukaran *diamond*
- 4) Ketika sudah berada pada halaman tersebut klik kupon ponsel dan nanti akan muncul seperti laman berikut



**Gambar 4. 17 Menu Penukaran Pulsa**

<sup>112</sup> Siti Nur K., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Februari 2025.

- 5) Masukkan nomor *handphone*
- 6) Pilih nominal pulsa yang akan ditukar
- 7) Klik “Tukar” dan nantinya pulsa akan masuk pada nomor yang telah di masukkan tadi.

Dalam hal penukaran poin melalui kupon ponsel yang menjadi pulsa, terdapat minimal jumlah poin yang ditukar yakni minimal poin 150.000 untuk penukaran pulsa Rp. 15.000 . Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Ya untuk mengkonversikan poin menjadi uang tunai dan mengirimnya ke aplikasi dana setidaknya kita harus memiliki 12.000 poin yang ketika dikonversikan menjadi uang sekitar Rp. 1000. Untuk pulsa endiri batas minimalnya 150.000 poin karena hanya pulsa sekitar Rp. 15.000 yang tersedia untuk minimal konversi poin menjadi pulsa.”<sup>113</sup>

Dari berbagai metode pencairan poin tersebut, baik melalui penukaran poin yang dikonversi dengan uang tunai, penukaran menjadi *diamond* yang digunakan untuk membeli atribut pada *game* lain ataupun penukaran pulsa. Semua proses pencairan tersebut memiliki kesamaan yakni pengguna aplikasi tidak diharuskan untuk menyisakan sejumlah poin tertentu yang harus mengendap di dalam aplikasi. Dengan kata lain, seluruh poin yang dimiliki pengguna aplikasi dapat ditukarkan semuanya tanpa batas minimum saldo poin yang harus dipertahankan atau harus ada pada aplikasi, sehingga memungkinkan penukaran dilakukan dengan jumlah poin benar-benar habis atau mencapai angka 0 poin. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

---

<sup>113</sup> Musrifah Indah, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 20 Januari 2025.

“iya ada, kalo mau nuker harus punya poin sekitar 12.000 kalo ga salah. Dan kita tidak perlu menyalakan poin di JOYit saat mau nuker, sampai 0 poin pun gapapa.”<sup>114</sup>

## 2. Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit

Di dalam Islam terdapat dua bentuk pengupahan yakni *ijarah* dan *ju'alah*. Keduanya memang bentuk pemberian upah, namun tentu keduanya memiliki perbedaan. Dimana bentuk pengupahan *ijarah* dianggap lebih mengikat daripada *ju'alah*, karena di dalam *ijarah* pekerjaan yang diperjanjikan atau disepakati hanya boleh dilakukan oleh orang yang berakad pada *ijarah* sedangkan pada *ju'alah* siapapun boleh melakukan suatu pekerjaan yang diminta oleh pemberi kerja sekalipun seseorang tersebut mendapatkan informasi pekerjaan yang diminta pemberi kerja dari orang lain atau tidak dari pemberi kerja secara langsung, dimana dalam hal ini *ju'alah* lebih pada sistem sayembara. Meskipun tidak mengikat namun pada *ju'alah*, upah atau imbalannya harus diketahui oleh penerima kerja atau yang melakukan pekerjaan. Baik *ijarah* maupun *ju'alah* boleh dilakukan dalam Islam berdasarkan masing-masing dasar hukumnya. Dasar hukum Ijarah terdapat dalam Al-Qur'an Surah Al-Qasas ayat 26. Sedangkan *ju'alah* terdapat dalam Al-Qur'an Surah Yusuf ayat 72.

---

<sup>114</sup> Yuni Safitri, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 13 Februari 2025.

Proses pemberian upah pada aplikasi JOYit apabila ditinjau berdasarkan dua sistem pengupahan yang dijelaskan sebelumnya, menunjukkan kecenderungan pada konsep *ju'alah*, karena dalam hal ini yang dapat menjalankan misi pada aplikasi JOYit bukan individu tertentu, akan tetapi terbuka bagi siapa saja yang bersedia dan mampu menyelesaikannya. Dengan kata lain, tidak terdapat ikatan atau hubungan antara pengembang aplikasi dengan pengguna aplikasi. Karakteristik itulah yang menunjukkan bahwa sistem pemberian upah pada aplikasi JOYit sejalan dengan konsep pemberian upah pada bentuk *ju'alah* yakni suatu pemberian imbalan kepada siapa saja yang berhasil melaksanakan suatu pekerjaan atau telah melakukan sesuatu tanpa adanya ikatan hubungan antara pemberi tugas dan pelaksana tugas.

Selain itu, pemberian upah juga dikenal dalam konvensional dimana upah ini memiliki banyak makna yang dikemukakan oleh para ahli ataupun pengertiannya telah ada dalam peraturan perundang-undangan yakni terdapat pada Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan. Dari makna yang dikemukakan para ahli atau yang tertuang pada peraturan perundang-undangan, pada intinya upah memiliki makna sebagai suatu bentuk imbalan yang diberikan oleh pemberi kerja kepada penerima kerja karena penerima kerja telah melakukan suatu pekerjaan. Dalam aturannya, upah harus diketahui oleh penerima kerja atau penerima upah. Sekalipun upah tersebut dilakukan pemotongan, maka penerima upah berhak mengetahui

nominal penurunan tersebut dan berhak mengetahui alasan adanya pemotongan upah.

Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa suatu upah itu merupakan hak dari penerima kerja yang harus diberikan pemberi kerja karena penerima kerja telah melakukan suatu pekerjaan dengan diketahui nominal upahnya. Maka dalam hal ini upah harus diberikan kepada pekerja yang telah melakukan pekerjaan sebagai bentuk imbalan. Seiring berkembangnya zaman, mekanisme pemberian upah mengalami perkembangan pula. Upah tidak hanya didapat secara langsung, namun upah juga bisa di dapat melalui aplikasi. Saat ini, terdapat beberapa aplikasi yang memberikan upah dengan mensyaratkan penggunaannya untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu. Seperti pada aplikasi JOYit yang memberikan imbalan kepada penggunanya dalam bentuk poin dengan syarat pengguna aplikasi tersebut memainkan game yang tersedia dalam aplikasi. Aplikasi ini memberikan imbalan kepada penggunanya dalam bentuk poin. Jadi, ketika pengguna aplikasi telah melakukan misi-misi yang ditawarkan atau ditugaskan aplikasi maka pengguna aplikasi akan memperoleh poin sebagai suatu bentuk imbalan. Memang bentuk imbalan yang diterima oleh pengguna aplikasi tersebut tidak secara langsung berbentuk uang tunai yakni berbentuk poin. Namun, poin tersebut dapat ditukarkan dengan berbagai bentuk dan salah satunya dapat dikonversi menjadi uang tunai yang dapat dicairkan melalui dompet digital yakni dana. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan:

“Iya dari poin tersebut bisa ditukarkan menjadi uang tunai lewat aplikasi dana, pulsa ataupun diamond game.”<sup>115</sup>

Dalam hal pemberian imbalan atau upah, aplikasi JOYit ini selalu memberikan poin kepada penggunanya ketika penggunanya telah melakukan misi-misi yang ditugaskan dan aplikasi ini tidak pernah sekalipun absen dalam memberikan poin kepada pengguna aplikasi. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Selalu dapet poin walaupun sehari cuman main game selama 5 menit, tetep dikasi poin gapernah gak dikasi. Tapi ya gitu poin yang dikasi sesuai lama nggaknya kita main game itu”<sup>116</sup>

Aplikasi JOYit memang tidak pernah absen atau selalu memberi upah ketika pengguna aplikasi telah menyelesaikan misinya ataupun menyelesaikan yang ditugaskan. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, mulai muncul keluhan terkait ketidakkonsistenan dalam memberikan poin. Dimana dalam hal ini aplikasi memotong poin yang seharusnya di dapat oleh pengguna. Jadi, dalam beberapa bulan ketika pengguna aplikasi mengoperasikan aplikasi, pengguna mulai menyadari adanya pemotongan sepihak oleh aplikasi tanpa adanya penjelasan atau pemberitahuan terlebih dahulu oleh aplikasi. Hal tersebut tentu menjadi permasalahan tersendiri karena poin yang seharusnya menjadi hak pengguna aplikasi justru mengalami pemotongan atau penurunan.

Baik pengguna yang aktif menoperasikan aplikasi setiap hari maupun pengguna yang menggunakan aplikasi secara berkala, sama-sama merasakan

<sup>115</sup> Citra Bhakti W., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 30 Januari 2025.

<sup>116</sup> Ersya Amalia, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 23 Februari 2025.

penurunan jumlah poin yang diperoleh setelah menyelesaikan misi. Penurunan ini terjadi pada misi utama aplikasi JOYit yakni misi bermain game selama 45 menit dengan target poin harian tertentu, dimana yang awalnya pengguna bisa mendapatkan poin sekitar 5800 poin per hari hanya dengan menyelesaikan misi tersebut, kini jumlah poin itu perlahan menurun. Dari 5800 poin yang didapat perlahan turun menjadi 4500 poin per hari dan bahkan saat ini mencapai 3415 poin per hari meskipun misi yang dikerjakan tetap sama dan tidak ada perubahan dalam tingkat kesulitan atau waktu yang dibutuhkan.<sup>117</sup> Penurunan ini cukup banyak dirasakan oleh pengguna aplikasi sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan:

“Misinya banyak sebenarnya, tapi aku biasanya check in itu dapet 750 an poin kayaknya selama seminggu. Jadi per hari dapet 100 ada yang 150. Trus sama main game, kalo itu seingetku dulu 5000 poin tapi kayaknya sekarang turun 3000nper hari dan kalo itu full ngerjakan ya, kalo ga full ya sesuai poin yang didapat” “Yang main game 45 menit itu sih yang nggak konsisten karena turun”<sup>118</sup>

“Sejauh ini si tetep dapetnya kecuali yang main game 45 menit itu kan dulu awal-awal main kisaran 5000 poin per-hari tapi sekarag turun jadi 3000 poin per-hari”<sup>119</sup>

Serta pernyataan :

“Karena aku fokus di main game 45 menit itu ya yang kutau poin yang di main game. Dulu pas awal poinnya lumayan sekitar 5000 poin lebih hampir 6000 an terus sekarang turun banget jadi Cuma 3000 an. Itu yang ga konsisten. Kalau misi yang lain kurang tau.”<sup>120</sup>

Adanya penurunan atau pemotongan poin tersebut tentu membuat para pengguna sedikit kecewa karena hal itu dilakukan aplikasi tanpa adanya

<sup>117</sup> Observasi Pada Aplikasi JOYit, 15 Januari 2025.

<sup>118</sup> Defita Aulya, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 19 Februari 2025.

<sup>119</sup> Yuni Safitri, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 13 Februari 2025.

<sup>120</sup> Ersya Amalia, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 23 Februari 2025.

pemberitahuan kepada pengguna. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Tidak, tidak ada pemberitahuan apapun dari pihak aplikasinya ketika perolehan poin berkurang. Tiba-tiba saja poinnya berkurang ketika kita sudah beberapa bulan bermain.”<sup>121</sup>

Maka dalam hal ini pengguna juga tidak mengetahui kapan poin tersebut turun, pengguna mengetahuinya ketika hendak melakukan suatu misi dan melihat pada pusat misi ternyata poin yang diperoleh sebelumnya berbeda atau adanya pemotongan poin dari aplikasi. Pengguna tidak mengetahui secara pasti apa yang menjadi alasan aplikasi tersebut memotong poin yang seharusnya didapat oleh pengguna. Karena memang tidak ada informasi atau pemberitahuan apapun dari aplikasi sehingga pengguna hanya mengira-ngira bahwa pemotongan upah tersebut diakibatkan karena semakin banyaknya pengguna baru yang bergabung pada aplikasi tersebut dan akhirnya aplikasi memotong upah pengguna lama agar dapat memberikan imbalan kepada pengguna baru. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan :

“Mungkin karena kitanya udah lama main aplikasi JOYit, biasanya kan buat pengguna baru dan pengguna baru juga nanti bakal ngumpul poin trus juga nanti dikonversi kayak kita”<sup>122</sup>

Selain alasan tersebut, ada juga pengguna yang menerka bahwa itu memang kebijakan dari aplikasi dan aplikasi berhak untuk menaikkan atau menurunkan poin sesuai dengan kehendaknya. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan informan:

<sup>121</sup> Irma Aidya F., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 25 Januari 2025.

<sup>122</sup> Siti Nur K., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Februari 2025.

“Tidak tahu, mungkin sudah kebijakan aplikasinya untuk menaikkan atau menurunkan poin”<sup>123</sup>

Penurunan atau pemotongan poin tersebut tentu berdampak pada perolehan upah, dimana upah yang didapat seharusnya dapat dilakukan pengkonversian atau penarikan dalam beberapa waktu saja, karena adanya pemotongan poin tersebut maka untuk melakukan pengkonversian membutuhkan waktu lebih lama lagi untuk mengumpulkan poin agar dapat dikonversi menjadi uang tunai. Sehingga harus mengumpulkan poin beberapa hari terlebih dahulu baru dapat melakukan penarikan sejumlah penarikan sehari pada penarikan sebelum poin dipotong. Sebagaimana pernyataan :

“Cukup berpengaruh, biasanya saya dalam satu bulan bisa melakukan penarikan sekali kemudian di bulan berikutnya lebih cepat lagi untuk melakukan penarikan, tapi karena poinnya berkurang ya lebih lama lagi untuk melakukan penarikan ya mungkin jadi sebulan sekali tapi itu di akhir bulan lah”<sup>124</sup>

Dengan demikian dapat diketahui bahwa aplikasi JOYit sudah secara konsisten memberikan upah kepada pengguna aplikasi sebagai bentuk imbalan karena pengguna telah menyelesaikan apa yang telah ditugaskan aplikasi. Namun dalam praktiknya, terdapat fenomena yang terjadi pada aplikasi JOYit yakni adanya pemotongan poin atau pemotongan upah yang dilakukan oleh aplikasi tanpa adanya pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna aplikasi dan tanpa disertai penjelasan ataupun alasan yang jelas dan transparan. Hal tersebut menimbulkan adanya ketidakpastian dan ketidakjelasan bagi para pengguna aplikasi, karena hak pengguna aplikasi

<sup>123</sup> Citra Bhakti W., diwawancarai oleh Penulis, Jember, 30 Januari 2025.

<sup>124</sup> Musrifah Indah, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 20 Januari 2025.

sebagai pihak yang telah menyelesaikan tugas tidak diberikan secara penuh. Apabila ditinjau dari perspektif hukum islam, fenomena tersebut tidak sesuai dengan aturan pada bentuk pengupahan *ju'alah* berdasarkan fatwa DSN-MUI tentang akad *ju'alah* dan apabila ditinjau dari sudut pandang hukum positif Indonesia, fenomena pemotongan upah secara sepihak tanpa adanya transparansi juga tidak sesuai dengan upah yang diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 tentang pengupahan.

### C. Pembahasan Temuan

#### 1. Mekanisme Pemberian Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit

Pemberian poin yang dilakukan oleh aplikasi kepada pengguna aplikasi, dalam hal ini aplikasi JOYit merupakan suatu bentuk imbalan yang memang sudah dijanjikan aplikasi kepada penggunanya karena telah menyelesaikan atau melakukan tugas yang sudah diberikan. Dalam hal mekanisme pemberian poin ini terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan pengguna aplikasi agar bisa mendapatkan poin sebagai upah atau sebagai bentuk imbalan dan nantinya bisa di klaim menjadi uang tunai, *diamond* pada *game online*, ataupun pulsa. Maka dalam hal ini langkah yang dapat dilakukan calon pengguna aplikasi yakni dengan melakukan pengunduhan aplikasi terlebih dahulu baik melalui *google play store* ataupun melalui undangan dari pengguna JOYit sebelumnya yang memberikan kode tautan eksklusif. Setelah calon pengguna aplikasi melakukan pengunduhan, maka selanjutnya pengguna aplikasi bisa masuk pada aplikasi JOYit dan nantinya akan diarahkan pada halaman login atau registrasi. Dalam hal ini

pengguna aplikasi perlu melakukan proses registrasi agar pengguna aplikasi memiliki akun dan poin yang akan diberikan nantinya dapat masuk pada akun pengguna aplikasi. Proses registrasi ini hanya dilakukan dengan memasukkan akun *gmail* yang sudah terkoneksi dengan akun pada ponsel, akun facebook ataupun nomor telepon dan pengguna aplikasi bisa memilih dari salah satu akun tersebut. Dalam hal registrasi ini pengguna tidak dipungut biaya apapun untuk menggunakan aplikasi dan pengguna aplikasi hanya perlu menyiapkan kuota internet untuk dapat menggunakan aplikasi JOYit ini.

Setelah proses registrasi selesai, maka pengguna aplikasi dapat melakukan proses pengerjaan misi. Dalam hal ini pengguna aplikasi dapat melakukan misi-misi yang ada pada aplikasi JOYit mulai dari misi bermain *game* dengan target poin, misi *check in*, misi menonton iklan dan juga misi mengundang teman. Semua misi tersebut tidak harus dikerjakan oleh pengguna aplikasi, dalam hal pengerjaan misi ini pengguna aplikasi diberi kebebasan untuk memilih misi apa yang akan dilakukan atau bahkan pengguna aplikasi juga diperbolehkan untuk tidak melakukan misi sekalipun. Akan tetapi poin yang diperoleh bergantung pada aktivitas yang dilakukan pengguna aplikasi, maksudnya yakni apabila pengguna aplikasi hanya melakukan satu, dua misi maka pengguna aplikasi akan mendapatkan poin yang sesuai dengan misi yang dikerjakan tersebut begitu juga ketika pengguna aplikasi tidak melakukan misi apapun maka pengguna tidak akan mendapat poin dari aplikasi sebagai imbalannya.

Pengguna aplikasi yang telah menyelesaikan misi baik semua misi ataupun beberapa misi maka akan mendapatkan poin dari aplikasi sebagai bentuk imbalannya. Poin yang diperoleh tersebut diberikan setiap hari oleh aplikasi apabila pengguna melakukan misi pada hari tersebut dan apabila dalam sehari pengguna aplikasi tidak melakukan misi maka aplikasi tidak akan memberikan poin dan hal itu tidak berpengaruh pada apapun. Maksudnya yakni apabila dalam satu minggu pengguna aplikasi telah mengerjakan misi dalam 5-6 hari kemudian pada hari ke 7 tidak melakukan misi maka poin yang diperoleh sebelumnya tidak akan dikurangi aplikasi sekalipun pengguna tidak melakukan misi dalam sehari. Jadi, poin yang diperoleh ini bergantung pada pengguna aplikasi itu sendiri, yang mana ketika pengguna aplikasi mengerjakan misi maka akan mendapatkan poin dan besaran poinnya tergantung pada misi yang dilakukan. Begitu juga ketika pengguna tidak melakukan misi, maka tidak akan memperoleh poin pula dari aplikasi.

Setelah mengerjakan misi dan mendapatkan beberapa poin maka pengguna aplikasi dapat mengkonversinya dalam beberapa bentuk. Pengguna aplikasi dapat mengonversi poin tersebut menjadi uang tunai yang dapat dicairkan melalui aplikasi dana, membeli atribut atau *diamond* pada beberapa *game online* ataupun kupon ponsel yang ditukar menjadi pulsa. Pengkonversian poin tersebut sangat mudah dilakukan. Dimana dalam hal penukaran menjadi uang tunai, pengguna aplikasi hanya perlu masuk pada menu penukaran hadiah kemudian memastikan poin yang akan ditukar telah

melebihi batas minimal penukaran. Lalu pengguna aplikasi memasukkan nomor dana yang akan digunakan untuk pencairan poin lalu memasukkan nominal yang akan dilakukan pencairan. Setelah melakukan langkah-langkah tersebut pengguna aplikasi dapat menunggu uang masuk pada dana selama kurang lebih 1-3 pada hari kerja. Sedangkan untuk penukaran poin menjadi *diamond*, dapat dilakukan dengan mengunjungi laman penukaran hadiah kemudian pilih penukaran poin dengan *diamond* atau atribut *game online* lalu pilih *diamond* yang akan ditukar. Dalam hal ini pengguna aplikasi perlu memperhatikan jumlah poin pada *diamond* yang akan ditukar dan memastikan poin tersebut cukup untuk dilakukan penukaran. Lalu untuk penukaran poin menjadi kupon ponsel, tidak jauh berbeda dengan penukaran *diamond*. Dimana pengguna aplikasi hanya perlu masuk pada menu penukaran hadiah dan masuk pada penukaran *diamond* namun pilih menu penukaran ponsel. Sebelum melakukan penukaran, pengguna aplikasi juga harus memastikan jumlah poin yang dimiliki agar nantinya dapat dilakukan penukaran.

Mekanisme pemberian poin oleh aplikasi JOYit tersebut secara konsep selaras dengan salah satu bentuk pemberian upah dalam Islam yakni akad *ju'alah*. Dimana akad *ju'alah* memiliki makna yaitu suatu harta tertentu yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan suatu pekerjaan yang diperbolehkan meskipun dalam menjanjikan upah belum diketahui orang yang melakukan suatu pekerjaan yang dipersyaratkan.<sup>125</sup> Dari

---

<sup>125</sup> Thayyar, *Ensiklopedia Fiqh*, 415.

pengertian tersebut maka mekanisme pemberian upah pada aplikasi JOYit sama dengan konsep *ju'alah*, yang mana pada pengertian *ju'alah* tersebut dapat diketahui bahwa upah yang diberikan oleh pemberi kerja diterima oleh pekerja setelah melakukan suatu pekerjaan yang dipersyaratkan oleh pemberi kerja. Hal tersebut sesuai dengan mekanisme pada pemberian upah aplikasi JOYit, dimana seorang pengguna aplikasi diharuskan untuk melakukan misi yang telah disediakan dan nantinya ketika pengguna aplikasi telah menyelesaikan misi tersebut baik semua misi maupun beberapa misi, pengguna aplikasi akan diberi upah oleh aplikasi berupa poin. Jadi, ketika pengguna aplikasi tidak mengerjakan misi tersebut maka pengguna tidak akan memperoleh upah dari aplikasi yang mana hal ini juga sesuai dengan konsep *ju'alah* bahwa pemberian upah dilakukan ketika seseorang telah melakukan pekerjaan yang dipersyaratkan. Meskipun mekanisme pemberian poin pada aplikasi JOYit tersebut sesuai dengan konsep *ju'alah* namun di dalam *ju'alah* juga terdapat rukun dan syarat yang harus diperhatikan oleh seseorang yang melakukan *ju'alah*. Dimana rukun dan syarat tersebut meliputi :

Rukun dan syarat pertama *ju'alah* yang harus diperhatikan yakni adanya pihak-pihak yang berakad meliputi pihak yang memberi upah/*ja'il* dan pihak yang menerima upah/*maj'ul lah*. Di dalam mekanisme pemberian upah pada aplikasi JOYit kedua pihak yang dipersyaratkan pada *ju'alah* tersebut telah ada yakni pihak aplikasi sebagai pemberi upah/*ja'il* dan pengguna aplikasi sebagai penerima upah/*maj'ul lah*. Dalam hal ini *ja'il*

sebagai salah satu pihak yang melakukan akad terdapat syarat dan ketentuan seperti :

- a) *Ja'il* tentu harus memiliki kebebasan penuh dalam pengalokasian hartanya dan harus memiliki kecakapan serta kewenangan (*muthlaq tasharruf*).<sup>126</sup>
- b) *Ja'il* dalam menjanjikan upah tidak merupakan suatu paksaan atau dilakukan atas inisiatif dirinya sendiri.<sup>127</sup>

Maka dalam hal aplikasi JOYit ini diketahui bahwa yang menjadi *ja'il* yakni pihak aplikasi. Dapat diketahui bahwa dalam pembuatan aplikasi merupakan hal yang sangat sulit dilakukan, tentunya hal ini hanya dapat dilakukan oleh orang-orang tertentu yang pastinya orang berakal, bukan anak-anak dan memiliki kecakapan hukum. Selain itu, pihak aplikasi dalam memberikan suatu pekerjaan kepada calon pengguna aplikasi tentunya bukan merupakan suatu paksaan karena pembuatan aplikasi yang kemudian menugaskan seorang calon pengguna untuk bermain merupakan inisiatif sendiri karena dalam pembuatan aplikasi tentu dilakukan dengan keinginan sendiri mengingat bahwa pembuatannya sangat sulit untuk dilakukan oleh orang yang tidak ahli dalam bidang tersebut. Dengan demikian, ketentuan terkait pihak *ja'il* pada konsep *ju'alah* telah sesuai dengan pihak aplikasi sebagai *ja'il* dalam hal pemberi upah pada aplikasi JOYit ini.

<sup>126</sup> Az-Zuhaili, Fiqih Islam, 435.

<sup>127</sup> Misno, *Fiqh Muamalah*, 274.

Selain pihak *ja'il*, ada juga pihak *maj'ul lah*/orang yang akan melakukan pekerjaan. Sama halnya dengan pihak *ja'il*, pihak *maj'ul lah* yang dalam hal ini merupakan pengguna aplikasi tentu terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi yakni :

- a) *Maj'ul lah* tentu mengetahui adanya *ju'alah* yang diadakan.
- b) *Maj'ul lah* termasuk orang yang cakap dalam melakukan suatu pekerjaan yang ditugaskan.<sup>128</sup>
- c) *Maj'ul lah* merupakan pihak atau perseorangan secara umum dan bukan merupakan orang yang dikhususkan pihak *ja'il*.<sup>129</sup>

*Maj'ul lah* pada aplikasi JOYit yakni pihak pengguna, dalam hal ini pihak pengguna aplikasi tentu mengetahui adanya *ju'alah* yang dilakukan aplikasi. Hal tersebut dapat diperoleh dari beberapa hal yakni dapat diperoleh pada slogan aplikasi yang menyatakan bahwa ketika calon pengguna melakukan misi bermain game maka akan mendapat hadiah. Selain itu, informasi adanya *ju'alah* pada aplikasi ini dapat diperoleh dari *review* pengguna sebelumnya pada laman pengunduhan aplikasi JOYit ataupun bisa didapat dari pemberitahuan dari pengguna sebelumnya. Jadi calon pengguna sebelum melakukan misi yang disediakan aplikasi, telah mengetahui adanya *ju'alah* pada aplikasi JOYit ini. Selain itu, pengguna yang bergabung pada aplikasi merupakan perseorangan yang cakap dalam melakukan pekerjaan, yang mana pekerjaan yang dimaksud yaitu misi yang ditugaskan yakni

<sup>128</sup> Soemitra, *Hukum Ekonomi*, 160.

<sup>129</sup> Az-Zuhaili, *Fiqih Islam*, 435

bermain game. Jadi, sekalipun yang melakukan misi ini anak kecil itu diperbolehkan karena dalam ketentuan *ju'alah* hanya mensyaratkan kecakpaan dalam melakukan tugas tersebut. Pengguna yang dapat bergabung pada aplikasi JOYit ini tidak dibatasi atau tidak dikhususkan orang-orang tertentu, akan tetapi berlaku secara umum, siapapun boleh atau bisa bergabung pada aplikasi. Dengan demikian, berdasarkan syarat *maj'ulah* pada konsep *ju'alah* diatas, telah terpenuhi oleh pengguna aplikasi JOYit yang merupakan pihak *maj'ulah* dalam model pemberian upah pada aplikasi JOYit ini

Kemudian rukun dan syarat yang kedua yakni terkait pekerjaan atau perbuatan yang akan dilakukan (*amal*). Dalam hal pekerjaan ini, terdapat beberapa syarat yang meliputi :

- a) *Amal* harus jelas dan diketahui oleh pihak yang akan melakukan pekerjaan.
- b) Jenis *Amal* yang akan dilakukan bukan merupakan pekerjaan yang dilarang dalam syariat Islam dan juga tidak berakibat pada hal yang dilarang.<sup>130</sup>
- c) *Amal* yang ditugaskan merupakan suatu pekerjaan yang memiliki beban atau terdapat usaha untuk melakukan hal tersebut.<sup>131</sup>

Dalam aplikasi JOYit terdapat beberapa misi atau pekerjaan yang ditugaskan yakni berupa bermain game, mengundang teman, absen harian

<sup>130</sup> Misno, *Fiqh Muamalah*, 274.

<sup>131</sup> Syarqawie, *Fikih Muamalah*, 110.

menonton iklan dan tugas harian berupa bermain game yang ditentukan aplikasi. Adanya misi-misi tersebut dapat diketahui oleh pengguna aplikasi ketika telah mengunduh aplikasi dan misi-misi tersebut sudah tertera secara jelas pada laman aplikasi. Secara umum, misi-misi pada aplikasi JOYit bukan merupakan suatu pekerjaan yang dilarang dalam syariat Islam hal tersebut karena pada misi tersebut tidak mengandung unsur-unsur yang dilarang seperti dalam hal bermain game, terdapat beberapa permainan yang ditawarkan yang mana dalam berbagai permainan tersebut tidak ada unsur-unsur melanggar syariat seperti permainan-permainan yang mengandung unsur judi. Begitu juga pada misi menonton iklan, iklan yang ditampilkan pada aplikasi JOYit bukan merupakan iklan yang mengandung unsur pelanggaran syariat Islam karena biasanya iklan yang ditampilkan yakni terkait dengan pinjaman online ataupun iklan aplikasi transportasi.

Misi-misi pada aplikasi JOYit ini juga tidak berdampak pada hal-hal yang dilarang seperti kecanduan pada permainan, justru adanya misi bermain game tersebut dianggap oleh beberapa pengguna sebagai bentuk refreshing dan juga hiburan. Dan terakhir, dalam melakukan pekerjaan pada aplikasi JOYit ini memiliki beban ataupun usaha yang dilakukan maksudnya yakni dalam melakukan misi yang ditugaskan pengguna perlu menyiapkan smartphone dan juga kuota untuk dapat bergabung pada aplikasi tersebut, lalu untuk memperoleh poinnya, pengguna butuh effort untuk melakukan misi yang disediakan. Sehingga dalam syarat-syarat

pekerjaan dalam konsep *ju'alah* telah sesuai dengan misi yang ditugaskan pada aplikasi JOYit.

Rukun dan syarat yang ketiga yakni adanya Upah yang dijanjikan (*ju'al/ju'alah*). Dalam hal ini, aplikasi JOYit telah memberikan upah dalam bentuk poin. Dalam upah ini terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi yakni :

- a) Upah harus bernilai harta.
- b) Upah harus disebutkan jumlahnya.
- c) Upah tidak boleh diberikan di awal sebelum pekerjaan dilakukan.<sup>132</sup>

Pada aplikasi JOYit upahnya diberikan dalam bentuk poin, namun poin tersebut nantinya bisa dikonversi menjadi hal-hal yang dapat dipilih oleh pengguna baik berupa uang tunai, penukaran *diamond game online* ataupun pulsa. Pada aplikasi JOYit juga telah memberitahu jumlah upah yang akan diberikan dan sudah tertera pada pusat misi aplikasi JOYit, jadi pengguna mengetahui berapa jumlah poin yang akan diperoleh pada hari pengguna aplikasi bermain. Poin-poin tersebut dalam aplikasi JOYit tidak pernah diberikan aplikasi sebelum pengguna melakukan misi yang diberikan. Dimana aplikasi JOYit hanya memberi upah ketika seorang pengguna aplikasi telah melakukan misi, baik semua misi maupun beberapa misi saja. Dengan demikian, ketentuan upah pada konsep *ju'alah* telah sesuai dengan upah yang diberikan oleh aplikasi JOYit.

---

<sup>132</sup> Misno, *Fiqh Muamalah*, 276.

Rukun dan syarat yang terakhir yakni *shighat* atau pelafalan, yang dimaksud pelafalan disini yaitu pihak yang menjanjikan upah harus mengucap bahwa upah akan diberikan kepada seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaan. Dan pada *shighat* ini tidak harus terjadi ijab kabul, maksudnya yang harus ada disini yaitu ijab/penawaran dari pemberi kerja sedangkan untuk kabul/penerimaan dari pekerja tidak harus ada. Dalam hal pemberian upah yang dilakukan aplikasi JOYit ini memang tidak diberikan secara langsung dengan tatap muka akan tetapi melalui koneksi internet atau dilakukan secara *online*. Namun meski demikian, pihak aplikasi JOYit secara tidak langsung telah melakukan penawaran pada para calon pengguna aplikasi melalui ketentuan yang ada pada aplikasi. Ketentuan tersebut memang tidak tertulis secara eksplisit, akan tetapi ketentuan tersebut bisa diperoleh dari pusat misi yang ada pada aplikasi. Jadi, ketentuan yang tidak tertulis secara eksplisit tersebut bisa dianggap ijab dari pihak pemberi kerja karena melafalkan *shighat* bukan satu-satunya sarana yang harus dilakukan untuk melakukan suatu akad, akan tetapi terdapat beberapa cara untuk melakukan suatu akad yakni dengan tulisan, perbuatan atau isyarat. Maka dalam hal ini transaksi secara online dengan ketentuan-ketentuan yang ada tidak dilarang selama tidak mlenaggar rukun dan syarat dalam suatu akad.<sup>133</sup> Ketentuan yang tidak dijelaskan secara eksplisit tersebut dan hanay

---

<sup>133</sup> Mahrus Ali dan Mahmudah, “Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN Nomor 62 DSN-MUI/XII/2007 Tentang Ju’alah”, *Rechtenstudent Journal 2*, No. 2 (2021) : 127.

dicantumkan pada pusat misi aplikasi berupa tulisan itu dapat dianggap sebagai ucapan sesuai dengan kaidah fiqh muamalah yakni :

الْكِتَابَةُ كَالْحِطَابِ

Artinya : Tulisan sama seperti ucapan

Maka ketentuan yang tertera pada pusat misi aplikasi telah dianggap sebagai ijab, sedangkan untuk kabulnya itu tidak harus diucapkan oleh penerima kerja dalam hal ini pengguna aplikasi, karena hal tersebut bukan merupakan syarat sah dari *ju'alah*. Namun meskipun demikian, kesediaan pengguna aplikasi untuk melakukan pekerjaan tersebut sudah secara implisit menunjukkan bahwa pengguna aplikasi telah menerima pekerjaan yang diberikan aplikasi yakni berupa misi-misi yang disediakan. Dari pernyataan-pernyataan diatas dapat diketahui bahwa mekanisme pemberian poin pada aplikasi JOYit sebagai imbalan telah sesuai dengan salah satu bentuk pengupahan dalam Islam yakni *ju'alah* baik dari segi konsepnya maupun rukun dan syaratnya.

Di samping itu, mekanisme pemberian poin sebagai suatu imbalan juga sama halnya dengan sistem pengupahan secara umum. Dimana upah merupakan suatu hak yang diberikan pemberi kerja kepada penerima kerja sebagai imbalan atas suatu jasa ataupun pekerjaan yang dilakukan. Upah hanya diberikan ketika pekerja telah melakukan suatu pekerjaan dimana dalam hal ini disebut sebagai prinsip *no work no pay*. Dengan demikian ketika pekerja tidak melakukan suatu pekerjaan, maka pekerja tidak berhak

atas upah.<sup>134</sup> Dari pengertian dan juga konsep upah tersebut dapat diketahui bahwa pada mekanisme pemberian poin aplikasi JOYit sudah masuk dalam kategori upah secara umum tersebut dimana upah hanya diberikan ketika seorang pekerja melakukan suatu pekerjaan dan pada aplikasi JOYit juga menerapkan hal tersebut yakni pengguna aplikasi hanya mendapat upah atas pekerjaan yang telah dilakukan dalam hal ini para pengguna aplikasi mengerjakan misi yang diberikan aplikasi.

Di dalam pengupahan secara umum ini terdapat beberapa bentuk atau sistem pemberian upah yang diberikan pemberi kerja kepada pekerja meliputi sistem bonus, sistem upah menurut prestasi, sistem upah menurut waktu, sistem upah borongan, sistem upah bagi hasil, upah lembur dan upah minimum.<sup>135</sup> Pada mekanisme pemberian poin aplikasi JOYit apabila ditinjau dari beberapa sistem atau bentuk pengupahan tersebut, maka model pemberian poin dari aplikasi JOYit kepada pengguna aplikasi yakni meliputi sistem upah menurut prestasi dan sistem upah menurut waktu.

Pada sistem upah menurut prestasi, bentuk pengupahan ini didasarkan atas prestasi yang dilakukan atau diperoleh pekerja. Jadi, besaran upah pada sistem ini bergantung pada sedikit banyaknya hasil yang diperoleh pekerja dalam waktu tertentu. Maka dalam mekanisme pemberian poin sebagai suatu imbalan pada aplikasi JOYit ini sesuai dengan konsep tersebut dimana pengguna aplikasi akan mendapatkan poin sesuai dengan misi yang

---

<sup>134</sup> Khairi, *Buku Ajar*, 43.

<sup>135</sup> Tim Pengkajian Hukum, *Menghimpun dan Mengetahui*, 37-41.

dikerjakan, semakin banyak misi yang dikerjakan maka semakin banyak pula poin yang didapat dalam waktu tertentu. Begitu pula sebaliknya, semakin sedikit misi yang dikerjakan maka semakin sedikit pula poin yang akan didapat. Banyaknya misi yang dikerjakan tersebut merupakan suatu hasil yang dicapai oleh pengguna aplikasi dalam melakukan pekerjaan yang diberikan. Sedangkan pada sistem upah menurut waktu ini merupakan sistem pemberian upah yang didasarkan pada waktu kerja seorang pekerja. Dimana waktu yang dimaksud dalam sistem ini yaitu bisa ditentukan per jam, hari, minggu, atau per bulan.<sup>136</sup> Penentuan waktu tersebut berdasarkan ketentuan dari pemberi kerja yang kemudian disepakati pekerja ataupun berdasarkan kesepakatan bersama. Dengan demikian, pada mekanisme pemberian poin oleh aplikasi JOYit sesuai dengan sistem pemberian upah ini, dimana aplikasi memberikan upah kepada pengguna dengan menggunakan satuan waktu per-hari. Dalam hal ini aplikasi menyediakan poin untuk diberikan kepada pengguna aplikasi setiap hari dan perolehan poinnya bergantung pada pengguna aplikasi itu sendiri. Apabila pengguna aplikasi dalam waktu sehari mengerjakan misi yang diberikan maka pengguna aplikasi akan secara otomatis mendapat poin sesuai yang disediakan atau diberikan aplikasi, akan tetapi apabila dalam waktu satu hari pengguna aplikasi tidak mengerjakan misi apapun maka dalam hari tersebut aplikasi tidak akan memberikan poin sebagai imbalannya.

---

<sup>136</sup> Kusbianto dan Hardian, *Hukum Perburuhan*, 43.

Selain bentuk atau sistem pengupahan, di dalam pengupahan secara umum juga terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi besar kecilnya upah yang diberikan pemberi kerja kepada pekerja. Faktor-faktor tersebut meliputi penawaran dan permintaan, produktivitas, organisasi serikat pekerja, biaya hidup, pemerintah dan kemampuan untuk membayar.<sup>137</sup> Maka dalam hal ini apabila pemberian poin sebagai imbalan pada aplikasi JOYit ditinjau dari beberapa faktor sebagaimana faktor penentu besar kecilnya sistem pengupahan secara umum tersebut, maka tingkat upah pada aplikasi JOYit dipengaruhi oleh faktor produktivitas. Yang mana dalam hal produktivitas ini merupakan faktor dimana upah dianggap sebagai imbalan yang diberikan atas prestasi yang telah di capai pekerja. Maka dalam hal ini semakin tinggi dan signifikan prestasi yang ditunjukkan maka akan ada peningkatan dalam upah yang diterima.<sup>138</sup> Hal ini sejalan dengan sistem yang diterapkan dalam aplikasi JOYit, dimana pengguna aplikasi yang menunjukkan tingkat produktivitas yang tinggi diukur dari banyaknya misi yang dilakukan atau dikerjakan. Karena dalam poin yang diberikan oleh aplikasi JOYit sebagai imbalan ini, maka apabila seorang pengguna aplikasi melakukan semua misi yang diberikan maka pengguna aplikasi tersebut akan mendapat poin lebih banyak dari pengguna aplikasi yang hanya mengerjakan beberapa misi saja. Oleh karena itu, poin yang diberikan oleh aplikasi tidak bersifat merata atau tetap, melainkan bersifat proporsional berdasarkan aktivitas pengerjaan misi

---

<sup>137</sup> Harahap, *Buku Ajar*, 143-146.

<sup>138</sup> Harinie, *Hubungan Industrial*, 183.

masing-masing pengguna aplikasi. Dengan demikian, semakin banyak misi yang dikerjakan maka semakin besar pula tingkat poin yang diberikan. Jumlah poin tersebut sangat berpengaruh pada nilai imbalan yang diterima pengguna aplikasi, dimana semakin banyak jumlah poin maka semakin banyak pula nilai pengkonversian poin tersebut yang nantinya bisa ditukar menjadi uang tunai, *diamond* pada *game online* ataupun pulsa.

## **2. Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit**

Pada era yang serba digital ini, segala aspek kehidupan manusia tidak terlepas dari pemanfaatan internet. Mulai dari pembelian, pembayaran kebutuhan sehari-hari, bahkan pemberian upah pun kini bisa dilakukan dengan melalui jaringan internet. Dalam pemberian upah saat ini, seorang pekerja tidak harus secara langsung menerima upah akan tetapi bisa dengan memanfaatkan internet yang ada, seperti bisa melakukan pemberian upah dengan transfer melalui *mobile banking* ataupun melalui *e-wallet* lain. Selain itu, pemberian upah juga saat ini tidak mengharuskan pekerja untuk melakukan hal-hal yang sangat berat dilakukan, namun kini seseorang bisa memperoleh upah melalui aplikasi penghasil uang. Meskipun aplikasi penghasil uang tersebut hanya dijadikan sampingan, akan tetapi model pemberian upah tersebut merupakan model baru yang ditawarkan pada era saat ini. Banyak sekali aplikasi yang menawarkan upah hanya dengan menugaskan seorang pengguna aplikasi melakukan misi yang disediakan,

misi-misi tersebut dapat berupa membaca buku, menonton iklan ataupun bermain game. Dan aplikasi penghasil uang yang cukup populer di kalangan masyarakat sejak tahun 2022 hingga saat ini yaitu aplikasi JOYit.

Aplikasi JOYit menawarkan berbagai macam game yang dapat dimainkan oleh pengguna aplikasi agar nantinya pengguna bisa mendapatkan upah dari aplikasi. Upah yang diberikan aplikasi tersebut berbentuk poin dimana pemberiannya dilakukan ketika pengguna aplikasi telah melakukan misi yang disediakan, jadi ketika seorang pengguna aplikasi tidak melakukan tugas yang disediakan aplikasi maka pengguna tersebut tidak akan memperoleh upah. Dan untuk poin yang diperoleh itu bisa dikonversi ke berbagai bentuk seperti uang tunai yang dicairkan melalui aplikasi dana, penukaran kupon ponsel berupa pulsa ataupun bisa untuk *top up game online*.

Model pemberian upah melalui aplikasi JOYit tersebut sejalan dengan salah satu konsep pengupahan pada Islam yakni akad *ju'alah*. Dimana dalam akad *ju'alah*, imbalan diberikan ketika pekerjaan yang menjadi objek *ju'alah* sudah terpenuhi. Hal tersebut sama dengan model pemberian upah aplikasi, yakni seorang pengguna aplikasi akan mendapat upah ketika telah menyelesaikan misi yang ditugaskan. Akad *ju'alah* ini diperbolehkan untuk dilakukan yang mana kebolehan tersebut didasarkan pada Q.S. Yusuf ayat 72 dan HR. Bukhari No. 2115. Dan di Indonesia, ulama menyepakati bahwa akad *ju'alah* diperbolehkan melalui Fatwa Dewan Syariah Nasional No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad *Ju'alah*. Fatwa Dewan Syariah Nasional (DSN) tersebut merupakan penjelasan hukum terkait permasalahan yang muncul di

kalangan masyarakat Indonesia yang dikeluarkan oleh DSN dimana DSN itu lembaga khusus bentukan Majelis Ulama Indonesia. Di dalam fatwa DSN tentang akad *ju'alah*, terdapat pertimbangan hukum kebolehan akad *ju'alah* dan terdapat beberapa ketentuan yang meliputi ketentuan umum (berisi pengertian dari akad *ju'alah* itu sendiri dan para pihak yang ber *ju'alah*), ketentuan akad (berisi tentang kecakapan para pihak, objek *ju'alah*, dan imbalan pada *ju'alah*), ketentuan hukum (berisi kewajiban pemenuhan memberi imbalan ketika pekerjaan yang di tugaskan telah selesai) dan ketentuan penutup (berisi terkait penyelesaian jika terjadi perselisihan dan keberlakuan fatwa).

Model pemberian upah pada aplikasi JOYit apabila dilihat dari konsep dan rukun *ju'alah* itu telah sesuai. Akan tetapi pada aplikasi JOYit ini seiring lamanya waktu ternyata poin atau imbalan yang diberikan mengalami penurunan atau terdapat pemotongan poin yang di dapat pengguna aplikasi. Dimana poin yang mengalami penurunan tersebut terjadi pada misi bermain game selama 45 menit yang pada awalnya mendapat kisaran 5000 lebih poin akan tetapi saat ini menurun hingga 3000 an poin. Penurunan tersebut sebenarnya di dalam akad *ju'alah* terutama pada fatwa akad *ju'alah* tidak menjadi masalah karena memang pada fatwa *ju'alah* tidak mengatur terkait adanya penurunan upah atau imbalan. Akan tetapi penurunan atau pemotongan tersebut tidak sesuai dengan salah satu ketentuan akad pada fatwa tentang akad *ju'alah* yang berbunyi :

“Imbalan *Ju'alah* (*reward/iwadh/ju'l*) harus ditentukan besarnya oleh *Ja'il* dan diketahui oleh para pihak pada saat penawaran”.<sup>139</sup>

Pada ketentuan kalimat pertama yakni besaran imbalan ditentukan oleh *Ja'il* yakni pemberi upah sudah sesuai dengan model pemberian upah pada aplikasi JOYit yakni yang menentukan besaran poin ketika telah melakukan misi yakni pihak aplikasi. Namun pada ketentuan kalimat selanjutnya yakni terkait dengan besaran imbalan yang harus diketahui oleh para pihak saat penawaran ini kurang sesuai dengan model pemberian pada aplikasi. Dimana pada aplikasi ketika penawaran (dalam hal ini ketika pengguna aplikasi mulai mengoperasikan aplikasi) memang diberitahu bahwa poin yang akan di dapat yakni sekitar 5000 an poin akan tetapi pada aplikasi JOYit ini poin tersebut menurun hingga sekitar 3000 poin yang mana dalam hal ini pihak aplikasi tidak melakukan pemberitahuan apapun kepada pengguna aplikasi apabila poin yang di dapat akan mengalami penurunan. Dengan demikian, aplikasi JOYit ini tidak sesuai dengan salah satu ketentuan akad pada fatwa DSN tentang akad *ju'alah* yang mengharuskan bahwa imbalan harus diketahui oleh para pihak ketika penawaran. Sedangkan dalam aplikasi JOYit pihak pengguna aplikasi atau yang melakukan pekerjaan tidak diberitahu bahwa poin yang akan diperoleh setelah berbulan-bulan mengoperasikan aplikasi ternyata menurun, walaupun penurunan tersebut sudah merupakan kebijakan aplikasi, pihak aplikasi seharusnya memberitahukan bahwa upah atau imbalan dalam hal ini poin yang akan

---

<sup>139</sup> Fatwa Dewan Syariah Nasional No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang akad *ju'alah*

diterima pengguna aplikasi akan mengalami penurunan setelah pengoperasiannya selama beberapa bulan..

Di sisi lain terkait dengan pengupahan, di Indonesia juga mengaturnya melalui beberapa ketetapan salah satunya diatur pada Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 tentang pengupahan. Dimana dalam Peraturan Pemerintah tersebut terdapat beberapa aturan mengenai upah dan juga mengatur terkait pemotongan upah. Pada PP tersebut, pemotongan upah boleh dilakukan sesuai dengan perjanjian kerja ataupun peraturan Perusahaan. Hal tersebut tertuang dalam pasal 58 ayat (1) dan (2) PP no. 36/2021 yang berbunyi :

- (1) Hal-hal yang dapat diperhitungkan dengan Upah terdiri atas:
  - a. denda;
  - b. ganti rugi;
  - c. pemotongan Upah;
  - d. uang muka Upah;
  - e. sewa rumah dan/atau sewa barang milik Perusahaan yang disewakan oleh Pengusaha kepada Pekerja/Buruh;
  - f. utang atau cicilan utang Pekerja/Buruh; dan/atau
  - g. kelebihan pembayaran Upah.<sup>140</sup>
- (2) Hal-hal yang dapat diperhitungkan dengan Upah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan sesuai dengan Perjanjian Kerja, Peraturan Perusahaan, atau Perjanjian Kerja Bersama.<sup>141</sup>

Berdasarkan ketentuan tersebut, maka pemotongan upah yakni pada poin c ayat (1) dapat dilakukan sesuai dengan perjanjian kerja ataupun peraturan pemberi kerja atau Perusahaan itu sendiri ataupun perjanjian kerja bersama. Maka apabila pemotongan upah yang dilakukan aplikasi JOYit yakni pada misi bermain game selama 45 menit yang awalnya memperoleh

<sup>140</sup> Setneg RI, PP No. 36 tahun 2021, pasal 58 ayat (1).

<sup>141</sup> Setneg RI, PP No. 36 tahun 2021, pasal 58 ayat (2).

5000 poin dan berkurang atau dipotong menjadi 3000 poin tidak sesuai dengan aturan tersebut. Karena pada ketentuan pasal 58 ayat (2) menyatakan bahwa pemotongan poin harus dilakukan berdasarkan perjanjian ataupun peraturan perusahaan, akan tetapi pada aplikasi ini pemotongan poin tidak dilakukan berdasarkan perjanjian ataupun aturan perusahaan. Dapat disebutkan demikian karena pihak aplikasi pada awal pengguna mengoperasikan aplikasi tidak memberitahu bahwa akan ada penurunan poin seiring lamanya mengoperasikan aplikasi lalu ketika pemotongan pun pengguna aplikasi tidak diberitahu dan poin yang diperoleh pengguna aplikasi tiba-tiba mengalami penurunan. Jadi pada perjanjian di awal, aplikasi tidak memberitahu bahwa akan ada pemotongan. Kemudian dalam hal pemotongan poin atas dasar peraturan perusahaan, hal itu juga tidak dapat mencerminkan pemotongan poin yang dilakukan oleh aplikasi JOYit, karena aplikasi JOYit tidak memberikan klausula bahwa pengupahan sudah menjadi kebijakan aplikasi. Sehingga pemotongan poin yang dilakukan oleh aplikasi JOYit tidak sesuai dengan aturan pada pasal 58 ayat (1) dan (2) PP no. 36/2021.

Terkait pemotongan poin, juga diatur dalam pasal lain yakni pemotongan poin boleh dilakukan dengan catatan pemotongan tersebut digunakan untuk beberapa pembayaran, dimana ketentuan tersebut tertuang dalam pasal 63 ayat (1) pp 36/2021 yang berbunyi :

- (1) Pemotongan Upah oleh Pengusaha dapat dilakukan untuk pembayaran:
  - a. denda;
  - b. ganti rugi;
  - c. uang muka Upah;
  - d. sewa rumah dan/atau sewa barang milik Perusahaan yang disewakan oleh Pengusaha kepada Pekerja/Buruh;

- e. utang atau cicilan utang Pekerja/Buruh; dan/atau
- f. kelebihan pembayaran Upah.<sup>142</sup>

Dari ketentuan tersebut dapat diketahui bahwa pemberi kerja dapat melakukan pemotongan upah kepada pekerja dengan beberapa catatan sebagaimana disebutkan diatas. Ketentuan tersebut ternyata tidak sesuai dengan pemotongan poin yang dilakukan oleh aplikasi JOYit yakni pada misi bermain game selama 45 menit, pihak aplikasi melakukan pemotongan poin dari 5000 poin lebih menjadi hanya 3000 poin saja. Pemotongan poin tersebut tidak sesuai dengan ketentuan pada pp 36/2021 pasal 63 ayat (1) sebagaimana disebutkan diatas, dimana dalam ketentuannya harus mencantumkan alasan pemotongan upah sekalipun pemotongan upah boleh dilakukan. Namun, hal ini tidak dilakukan oleh aplikasi, pihak aplikasi langsung melakukan pemotongan tanpa pemberitahuan kepada pengguna aplikasi dan juga tidak mencantumkan alasan pemotongan poin tersebut. Sehingga pengguna aplikasi juga tidak mengetahui alasan mengapa poin yang diberikan aplikasi dipotong. Meskipun aplikasi menganggap bahwa besaran upah yang diberikan aplikasi kepada pengguna merupakan kebijakan aplikasi, seharusnya pihak aplikasi mencantumkan klausula bahwa besaran upah atau imbalan sudah menjadi kebijakan aplikasi. Hal-hal tersebut tidak dicantumkan sama sekali oleh aplikasi sehingga aplikasi JOYit dalam melakukan pemotongan poin tersebut tidak sesuai dengan PP no. 36/2021 terkait ketentuan pemotongan upah.

---

<sup>142</sup> Setneg RI, PP No. 36 tahun 2021, pasal 63 ayat (1).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Dalam proses pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit terdapat beberapa tahapan yakni pertama calon pengguna aplikasi harus melakukan pengunduhan aplikasi, Kedua, pengguna aplikasi melakukan proses registrasi/login pada aplikasi. Ketiga, pengguna aplikasi dapat mengerjakan misi yang telah disediakan yakni misi-misi bermain game, misi *check in* harian, dan misi menonton iklan. Setelah pengguna aplikasi melakukan misi-misi tersebut maka akan mendapatkan poin sebagai imbalannya. Terakhir, poin yang didapat pengguna aplikasi tersebut dapat ditukarkan dengan beberapa bentuk pengkonversian, yakni dapat dikonversi menjadi uang tunai melalui aplikasi dana, dikonversi menjadi *diamond* pada *game online* lain, ataupun dikonversi menjadi kupon ponsel berupa *voucher* pulsa.
2. Pemberian poin sebagai upah pada aplikasi JOYit sejalan dengan salah satu bentuk pengupahan dalam hukum Islam yakni akad *ju'alah*. Namun dalam praktik pemberian upah tersebut terdapat fenomena penurunan poin dimana penurunan itu tidak disertai dengan adanya pemberitahuan dari pihak aplikasi. Sehingga penurunan yang dilakukan aplikasi tersebut tidak sesuai dengan salah satu ketentuan akad *ju'alah* pada fatwa DSN tentang *ju'alah* yakni imbalan yang diberikan seharusnya diketahui para pihak ketika penawaran. Selain itu, fenomena penurunan atau pemotongan poin yang tidak disertai dengan adanya pemberitahuan kepada pengguna aplikasi tersebut

juga tidak sesuai dengan ketentuan pemotongan upah pada pasal 58 ayat (1) dan (2) pp nomor 36/2021. Dan tidak sesuai dengan aturan pemotongan upah pasal 63 ayat (1) pp no. 36/2021, yang mengharuskan untuk memberikan alasan dilakukannya pemotongan upah oleh pemberi kerja.

## **B. Saran-saran**

1. Dalam hal pengkonversian melalui uang tunai, pihak aplikasi sebaiknya memberikan opsi penukaran pada dompet digital lebih banyak lagi seperti dicairkan melalui shopeepay atau gopay dan lain sebagainya. Agar pengguna aplikasi lebih memiliki banyak opsi untuk pencairan uangnya. Selain itu, dalam hal penukaran poin menjadi voucher pulsa seharusnya laman penukaran dibedakan dengan penukaran diamond, agar pengguna aplikasi tidak kebingungan untuk mencari opsi penukaran melalui voucher pulsa dan juga dengan adanya pembeda laman penukaran tersebut menjadikan aplikasi lebih terstruktur walaupun sebelumnya sudah sangat terstruktur penempatan menu-menu pada aplikasi JOYit.
2. Dalam menurunkan atau memotong poin seharusnya pihak aplikasi memberikan pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna aplikasi, agar pihak pengguna juga mengetahui akan ada pemotongan poin dalam beberapa waktu setelah pengoperasian aplikasi. Selain itu, pihak aplikasi juga harus memberikan alasan mengapa aplikasi melakukan pemotongan poin. Kalaupun terkait pemotongan poin, pihak aplikasi tidak mau memberitahu alasannya tetap saja pihak aplikasi harus memberitahu pengguna aplikasi



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Al-Hadi, Abu Azam. *Fikih Muamalah Kontemporer*. Depok: Rajawali Press, 2017.
- Almaududi. *Hukum Ketenagakerjaan Hubungan Kerja Dalam Teori dan Praktik*. Depok: Rajawali Press, 2021.
- Atikah, Ika. *Metode Penelitian Hukum*. Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022.
- Azhar, Muhammad. *Buku Ajar Hukum Ketenagakerjaan*. Semarang: Pustaka Magister Semarang, 2019.
- Aziz, Jamal Abdul. *Akad Muamalah Klasik (Dari Konsep Fikih ke produk perbankan)*. Yogyakarta : Kalimedia, 2022.
- Az-Zuhaili, Wahbah. *Fiqih Islam Wa Adillatuhu Jilid 5 terj. Maktabah Az-Zein*. Jakarta: Darul Fikri, 2011.
- Bachtiar. *Metode Penelitian Hukum*. Banten: Unpam Press, 2018.
- Bakar, Rifa'i Abu. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Basir, Cik. *Sengketa Perbankan Syariah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2005.
- Djulaeka dan Devi Rahayu. *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Ghofur, Ruslan Abdul. *Konsep Upah Dalam Ekonomi Islam*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama, 2020.
- Harahap, Arifudin Muda. *Buku Ajar Hukum Ketenagakerjaan*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Harinie, Luluk Tri, dkk. *Hubungan Industrial*. Bali: Infess Media, 2022.
- Irsyadi, Abdur Rahman, dkk. *Menuju Sukses Transformasi Digital*. Bogor: PT. Penerbit IPB Press, 2023.
- Khairani. *Pengantar Hukum Perburuhan Dan Ketenagakerjaan (Disesuaikan Dengan Undang-undang No. 11 Tahun 2021 Tentang Cipta Kerja/Omnibus Law)*. Depok: Rajawali Press, 2021.

- Khairi, Mawardi. *Buku Ajar Hukum Ketenagakerjaan*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Kusbianto dan Dian Hardian. *Hukum Perburuhan*. Medan: Enam Media, 2020.
- Lamijan dan Jamal Wihoho. *Upah Kerja dan Keadilan : Suatu Tinjauan Teoritis*. Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2021.
- Misno, Abd. *Fiqh Muamalah Al-Maliyyah: Hukum Ekonomi dan Bisnis Syariah*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021.
- Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press, 2020.
- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: Stain Press, 2013.
- Ningsih, Prilla Kurnia. *Fiqh Muamalah*. Depok: Rajawali Press, 2021.
- Rais, Isnawati dan Hasanudin. *Fiqh Muamalah Dan Aplikasinya Pada LKS*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah, 2011.
- Sahrani, Sohari. *Fiqh*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Soemitra, Andri. *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Solikin, Nur. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2019.
- Suhartini, Endeh. *Hukum Ketenagakerjaan dan Kebijakan Upah*. Depok : PT.Raja Grafindo Persada, 2020.
- Syarqawie, Fithriana. *Fikih Muamalah*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2015.
- Thayyar, Abdullah Bin Muhammad, dkk. *Ensiklopedia Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Maktabah Al-Hanif, 2004.
- Tim Pengkajian Hukum. *Menghimpun dan Mengetahui Pendapat Ahli Mengenai Pengertian Sumber-Sumber Hukum Mengenai Ketenagakerjaan*. Jakarta: Departemen Hukum Dan HAM, 2010.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Press, 2021.
- Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa, 2008.

Tim Redaksi Tesaurus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. *Tesaurus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Wijayanti, Asri. *Hukum Ketenagakerjaan Pasca Reformasi*. Jakarta: Sinar Grafika, 2009.

## Jurnal

Aini, Fauqah Nuri, dkk. "Analisis Fiqh Muamalah terhadap Penghasilan pada Aplikasi BuzzBreak." *Tawazun: Journal of Sharia Economic Law* 6, No. 2 (2023): 277.

Ali, Mahrus dan Mahmudah. "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah." *Rechtenstudent Journal* 2, No. 2 (2021) : 127.

Arif, M. Syaikul. "Ju'alah Dalam Pandangan Islam." *Siyasah: Jurnal Hukum Tata Negara* 2, No. 2 (2019): 27-28.

Kusuma, Nurul Rahma dkk. "Tinjauan Kaidah Fiqih Ju'alah Dan Maisyir." *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Keuangan Syariah* 5, No. 2 (2024) : 174-175.

Madinah, Dina dan Arif Muhammad. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Sistem Galatama Di Pemancingan Galatama Lele Putra Panawuan Cilimus Kuningan." *Al Mashalih: Journal of Islamic Law* 3, No. 2 (2022): 150.

Qori, Dani El. "Implementasi Akad Ju'alah Dalam Program Shopee Affiliate." *El-Sahm: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 2, No. 1 (2024): 73-74.

Royani, Ida. "Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Penghasilan Mahasiswa Berdasarkan Akad Ju'alah." *Tansiq : Jurnal Manajemen dan Bisnis Islam* 6, No. 1 (2023) : 63.

Salsabila, Naila dan Faishal Agil. "Transaksi Jasa pada Aplikasi Penghasil Cashback dalam Perspektif KHES dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Journal Of Islamic Business Law* 6, No. 3 (2022): 1-2.

Sumiati dan Neni Nuraini. "Akad Ijarah Dan Ju'alah Dalam perspektif Fiqh Perbandingan Pada Kegiatan Bank Syariah Di Indonesia." *El-Iqtishady: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 4, No. 2 (2022): 193.

Taufiq, M dan Faza Noftiana. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Kerjasama Dalam Earn Money Maker Application (Studi Kasus Aplikasi Capcut)." *Afkaruna: International Journal of Islamic Studies (AIJIS)* 1, No. 2 (2024): 253.

Windiayati, dkk. "Prototype Smarthome Berbasis Iot (Internet Of Things)." *Jurnal Informatika dan Komputer 14*, No. 1 (2023): 28.

### Skripsi

Dewanti, Nindy Amalia. "Sistem Poin Dan Hadiah Pada Aplikasi Buzzbreak Perspektif Hukum Islam." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.

Jannatul, Rahma. "Penerapan Akad Ju'alah Terhadap Live Gifts Sebagai Upah Dalam Live Streaming Aplikasi Digital (Studi Kasus Pada Aplikasi Tiktok)." Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2023.

Meikasari, Sindy. "Analisis Sistem Monetisasi Pada Aplikasi Snack Video Perspektif KHES Dan Kuh Perdata." Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

Rahmika, Izam Bahtiar. "Tinjauan Akad Ju'alah terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin Pada Aplikasi Hago." Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.

Sibuea, Alfredo Jaya. "Pelaksanaan Pembayaran Upah Minimum Tenaga Kerja PT. Bina Kasih Pekanbaru Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor. 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan." Skripsi, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru, 2022.

'Ulya, Rifqa. "Tinjauan Fatwa DSN MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad Ju'alah Terhadap Shopee Affiliate Program." Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.

Vina, Anisa Okta. "Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Aplikasi Penghasil Uang Cashzine (Studi Kasus Remaja di Kota Pekanbaru)." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.

### Website

"Deskripsi JOYit - Play to earn rewards" <https://joyit-play-to-earn-rewards.id.aptoide.com/app>. (Diakses Pada 19 Oktober 2024)

"Ga Bohong! Aplikasi Penghasil Uang JOYit Langsung Cair Tanpa PHP!!" <https://jabarekspres.com/berita/2023/05/01/aplikasi-penghasil-uang-joyit/2/>. (Diakses Pada 3 Februari 2025)

"JOYit, Aplikasi Game Penghasil Saldo DANA dengan Sistem Reward Menit per Menit" <https://bandung.viva.co.id/game/49414-joyit-aplikasi-game-penghasil-saldo-dana-dengan-sistem-reward-menit-per-menit>. (Diakses pada 3 Februari 2025)

“Modal Main Game di Aplikasi JOYit, Bisa Dapat saldo DANA Gratis Langsung Cair” <https://palpres.disway.id/read/648513/modal-main-game-di-aplikasi-joyit-bisa-dapat-saldo-dana-gratis-langsung-cair-rp225000-yuk-cobain/30>. (Diakses Pada 19 Oktober 2024)

“Review Joyit APK Penghasil Uang dan Pulsa, Apakah Benar Membayar?” <https://jalantikus.com/finansial/joyit-apk-penghasil-uang/>. (Diakses Pada 19 Oktober 2024)

### **Al-Qur'an**

Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

### **Perundang-undangan**

Kitab Undang-undang Hukum Perdata

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan.

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)

Fatwa Dewan Syariah Nasional No: 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Akad Ju'alah

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Alkadawi

NIM : 211102020020

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Fakultas : Syariah

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Jember, 29 April 2025  
Saya yang menyatakan,



Putri Alkadawi  
NIM 211102020020



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS SYARIAH**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005  
e-mail: syariah@uinkhas.ac.id Website www.fsyariah.uinkhas.ac.id



No : B- 1214/Un.22/D.2/KM.00.10.C/3/ 2025  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian Lapangan

19 Maret 2025

Yth. Pengguna Aplikasi JOYit

Di

Tempat

Diberitahukan dengan hormat bahwa untuk penyelesaian Program Sarjana Strata Satu di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, mohon berkenan kepada Bapak/Ibu pimpinan untuk memberikan izin kegiatan penelitian lapangan kepada mahasiswa berikut :

Nama : Putri Alkadawi  
NIM : 211102020020  
Semester : 8 (Delapan)  
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi : Tinjauan Fatwa DSN No. 62/DSN-MUI/XII/2007 Dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terimakasih.

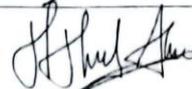
Dekan,

  
Wildani Hefni



**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

Nama : Putri Alkadawi  
 NIM : 211102020020  
 Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
 Fakultas : Syariah  
 Judul Skripsi : Tinjauan Fatwa DSN MUI NOMOR 62/DSN-MUI/XII/2007 Dan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2021 Terhadap Poin Sebagai Upah Pada Aplikasi JOYit

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	20 Januari 2025	Wawancara dan dokumentasi dg Musrifah Indah	
2.	25 Januari 2025	Wawancara dan dokumentasi dg Irma Aidya F.	
3.	30 Januari 2025	Wawancara dan dokumentasi dg Citra Bhakti W.	
4.	13 Februari 2025	Wawancara dan dokumentasi dg Yuni Safitri	
5.	15 Februari 2025	Wawancara dan dokumentasi dg Siti Nur K.	
6.	19 Februari 2025	Wawancara dan dokumentasi dg Desita Aalya	
7.	23 Februari 2025	Wawancara dan dokumentasi dg Essa Amalia	

### Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan Musrifah Indah



Wawancara dengan Irma Aidya F.



Wawancara dengan Citra Bhakti W.



Wawancara dengan Yuni Safitri



Wawancara dengan Siti Nur K.



Wawancara dengan Defita Aulya



Wawancara dengan Ersya Amalia



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



### A. Identitas Mahasiswa

Nama : Putri Alkadawi

NIM : 211102020020

Tempat / Tanggal Lahir : Sidoarjo, 23 April 2003

Alamat : Desa DukuhTengah RT.01/RW.02 Kecamatan  
Buduran Kabupaten Sidoarjo

Fakultas : Syariah

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Email : [kadawiputri@gmail.com](mailto:kadawiputri@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan :

1. Raudhatul Athfal An-Nahdliyin : 2007-2009
2. Madrasah Ibtidaiyah An-Nahdliyin : 2009-2015
3. Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah : 2015-2018
4. Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo : 2018-2021
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2021-2025