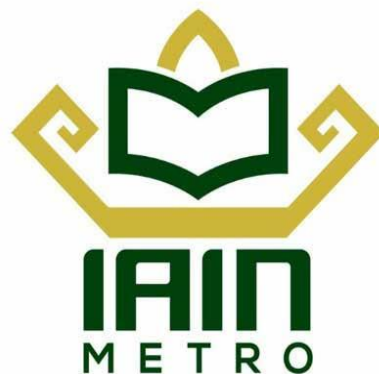


SKRIPSI

**FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN
TRANSAKSI *TOP UP E-WALLET* DI DESA BIMA SAKTI,
KECAMATAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY KANAN**

Oleh:

**FENI DWI LESTARI
NPM. 1902020009**



**Jruusan Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas Syariah**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H / 2024 M**

**FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN
TRANSAKSI *TOP UP E-WALLET* DI DESA BIMA SAKTI,
KECAMTAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY KANAN**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)

Oleh :

Feni Dwi Lestari
NPM 1902020009

Pembimbing :Nizarudin, S.Ag., M.H.

Jruusan Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas Syariah

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H / 2024 M**

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : **Pengajuan untuk Dimunaqosyahkan
Saudara Feni Dwi Lestari**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di _
Tempat

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Setelah Kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan dan perbaikan seperlunya maka skripsi saudara:

Nama : **FENI DWI LESTARI**
NPM : 1902020009
Fakultas : Syariah
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (HESy)
Judul : **FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN
TRANSAKSI TOP UP E-WALLET DI DESA BIMA SAKTI,
KECAMATAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY
KANAN**

Sudah dapat kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 14 Desember 2023
Pembimbing,



Nizaruddin, S.Ag., M.H.
NIP. 19740302 199903 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN


Judul Skripsi : **FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN
TRANSAKSI TOP UP *E-WALLET* DI DESA BIMA SAKTI,
KECAMATAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY
KANAN**

Nama : **FENI DWI LESTARI**
NPM : 1902020009
Fakultas : Syariah
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (HESy)

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Syariah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, 14 Desember 2023
Pembimbing,


Nizaruddin, S.Ag., M.H.
NIP. 19740302 199903 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metroiniv.ac.id E-mail: iainmetro@metroiniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 0055/ln. 28.2 / D / PP. 00.9 / 01 / 2024

Skripsi dengan Judul : "Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan" Disusun Oleh : Feni Dwi Lestari, NPM 1902020009, Fakultas Syariah, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah Pada Hari/Tanggal: Jum'at, 22 Desember 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Nizaruddin, S.Ag, M.H

Penguji I : Elfa Murdiana, M.Hum

Penguji II : Firmansyah, M.H

Sekretaris : Agus Salim Ferliadi, M.H



Mengetahui,
Dekan Fakultas Syariah



Dr. Santoso, M.H
96703161995031001

ABSTRAK

FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN TRANSAKSI *TOP UP E-WALLET* DI DESA BIMA SAKTI, KECAMTAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY KANAN

Oleh :
Feni Dwi Lestari

Skripsi ini merupakan hasil penelitian tentang “Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Dalam kemajuan teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat dan sudah menjuru keseluruh dunia, teknologi menjadi kebutuhan pokok yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Dari kemajuan teknologi inilah yang menjadikan tingkat perjudian juga semakin berkembang seperti judi online. Penelitian ini fokus pada penyalahgunaan transaksi dalam *E-Wallet* DANA untuk perjudian online. Apasaja faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya judi online dalam *e-wallet* terutama pada aplikasi DANA yang dilakukan oleh masyarakat terutama dikalangan remaja Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Dasar Hukum tentang perjudian online sudah dijelaskan dalam al-qur’an surah al-ma’idah ayat 90, yang menjelaskan bahwa khamar dan berjudi termasuk dalam perbuatan yang dilarang. Dimana judi sangat mempengaruhi kesehatan mental individu yang terlibat, sehingga menyebabkan stres, kecemasan, bahkan depresi yang dialami dari kalangan pelajar hingga dewasa, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor pendorong penyalahgunaan transaksi *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA: 1. Faktor lingkungan, 2. Faktor pengangguran, 3. Faktor penasaran/coba-coba, 4. Faktor iklan sosial media, 5. Faktor pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau kualitatif dengan jumlah 1 *informan* dan 8 *key informan*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut telah mendorong kalangan remaja memainkan judi online. Seharusnya ada pihak dari masyarakat dan kepolisian melakukan sosialisasi agar lebih menertibkan tindakan yang salah menjadi kegiatan yang lebih positif di desa tersebut untuk semua masyarakat.

Kata kunci : *E-Wallet* DANA, Masyarakat, judi online

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FENI DWI LESTARI
NPM : 1902020009
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 14 Desember 2023
Yang Menyatakan,



Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْجَارُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. (Q.S. Al-Maidah: 90)*

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kasih sayang dan rahmat-Nya, memberikan kemudahan kepada peneliti, sholawat beriringan salam selalu peneliti sampaikan kepada tokoh panutan alam Nabi Muhammad SAW. Dari hati peneliti yang paling dalam dan sebagai bukti hormat serta kasih sayang peneliti persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua ku Ayahanda Sugangsar dan Ibunda Sugiani tercinta. Doa tulus dan terimakasih selalu kupersembahkan atas jasa, pengorbanan, mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang serta mendoakan keberhasilanku, semangat yang tiada henti, motivasi, arahan, bimbingan dan inspirasi kepada peneliti dalam menuntut ilmu.
2. Almamater tercinta IAIN Metro Lampung yang telah mendidikku menjadi seseorang yang mampu berfikir untuk menjadi lebih maju. Khususnya Fakultas Syariah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah tempat panneliti menuntut ilmu.
3. Kepada pemilik nama Gilang Sttavinggi yang selalu memberi dukungan dan menjadi penyemangat serta memberikan motivasi, selalu menemani dalam kondisi apapun hingga saat ini, semoga Allah meridhoi niat baik kita. Aamiin
4. Kepada Guru-Guruku, dan sahabat kesayanganku Triska Katrining Tyas S.H., Merlytya Tania Amd.Kom., Wanda Silvia Afriza, Meli Rosita, Shifa Aulia, Nur Cholillah, Nur Erviana, Nur Azizah, Nia Arinda Dewi yang selalu memberikan hal positif dan tak pernah berhenti memberikan semangat kepada peneliti. Sehingga peneliti mampu membuat skripsi ini dengan baik, semoga kita selalu senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Rekan-rekan seangkatan (Hukum Ekonomi Syariah 2019) yang selalu memberi warna pada hari-hariku lingkungan dikampus. Terimakasih untuk semua dan terimakasih untuk kebersamaan kita selama ini

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas limpahan kasih dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi yang berjudul “Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi Top Up E-Wallet Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan” ini, disusun untuk memenuhi salah satu syarat agar memperoleh gelar Sarjana Hukum (SH) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini peneliti membutuhkan bantuan, arahan, nasihat dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA selaku rektor dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Bapak Dr. Dri Santoso, M.H. selaku Dekan Fakultas Syariah IAIN Metro.
3. Bapak Moelki Fahmi Arldiansyah, M.H. selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah IAIN Metro.
4. Bapak Nizarudin, S.Ag., M.H selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan bimbingan serta arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan proposal ini .
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah IAIN Metro yang telah menyumbangkan ilmu pengetahuan dan juga motivasi kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Syariah IAIN Metro.

Semoga amal dan juga jasa mereka semua mendapat balasan sebaik-baiknya dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan juga pembaca umumnya. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan juga saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Metro, 11 November 2023

Peneliti



Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
HALAMAN KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Penelitian	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
D. Kajian Relevan (<i>Literature Review</i>)	12
BAB II PEMBAHASAN	
A. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah.....	19
1. Pengertian Hukum Ekonomi Syariah.....	19
2. Sumber Hukum Ekonomi Syariah	20
3. Ekonomi Syariah.....	20
B. Dasar Hukum Ekonomi Syariah Tentang Perjudian Online	20
C. Peyalahgunaan Transaksi	23
D. Aplikasi Dana	25
E. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Sifat Penelitian	35
C. Sumber Data.....	36
1. Sumber Data Primer	36
2. Sumber Data Skunder	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Observasi	37
2. Wawancara	37
3. Dokumentasi	38
E. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan.....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1. Jadwal Wawancara dengan Informan	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Popularitas Penggunaan <i>E-Wallet</i>	3
4.1. Letak Geografis Desa Bumasaki	43

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Bimbingan (SK Penunjukkan Pembimbing Skripsi)
2. Outline
3. Alat Pengumpul Data
4. Surat Tugas
5. Surat Research
6. Surat Keterangan Bebas Pustaka
7. Surat Lulus Uji Plagiasi
8. Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi
9. Foto-foto Penelitian
10. Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi dan teknologi yang berkembang pada saat ini adalah salah satu sebab dari kemajuan zaman yang sangat pesat. Salah satunya adalah kemudahan untuk melakukan berbagai banyak hal, seperti memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai kegiatan sehari-hari dalam berteknologi. Teknologi juga membantu masyarakat untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi oleh setiap individual.

Kebutuhan yang saat ini dirasakan adalah segala kegiatan yang digital serba efisien dan efektif, terutama dalam hal ini adalah urusan transaksi kegiatan bertransaksi seperti jual beli berbasis digital.¹ Banyak orang yang dulunya melakukan transaksi secara manual (tunai) kini beralih menjadi non tunai. *E-money* atau uang elektronik adalah salah satu pemanfaatan teknologi dibidang finansial. Uang digital atau *e-money* pada dasarnya sama seperti uang biasa, hanya dalam bentuk yang berbeda. Oleh karena itu, bermuamalah dengan uang digital sejatinya adalah mubah, sah dan halal selama memenuhi prinsip-prinsip syariah muamalah.² Berbagai kemajuan tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat. Hal ini menjadi salah satu penyebab berbagai masalah sosial. Oleh karena itu, tidak

¹ Yana Trisnawati, '*Analisis Penerimaan Pengguna E-wallet DANA Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan Religiusitas Muslim Daily Religiosity Assessment Scale (MUDRAS)*' (Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2021).

² Ahmad Izzan and Andri Piandi, '*Konsep Uang Digital Di Aplikasi Dana Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*', Journal Hukum Ekonomi Syariah no. 01/2022, 5.

mudah bagi seseorang untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial yang super kompleks.

E-wallet merupakan alat pembayaran secara digital yang dalam penggunaannya dapat memberikan rasa aman, nyaman, dan cepat untuk konsumen dan dengan adanya *e-wallet* semua orang dapat melakukan transaksi dimanapun mereka berada.³

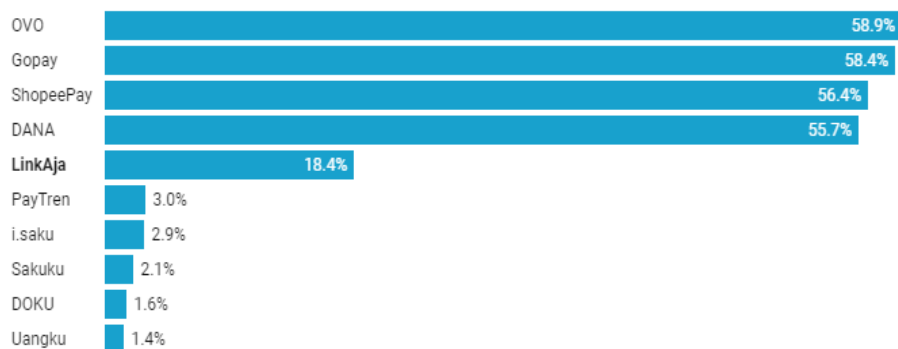
Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-wallet*, salah satunya yaitu kemudahan penggunaan sistem yang praktis dan efisien untuk digunakan semua kalangan masyarakat.⁴

Dimana kebanyakan masyarakat menggunakan *e-wallet* ini dengan smartphone. Adapun yang ada di dalam *e-wallet* yaitu: Ovo, Gopay, *ShopeePay*, DANA, LinkAja, *PayTren*, i.saku, Sakuku, DOKU, dan Uangku. Tingkat pengguna paling banyak, memanfaatkan layanan *e-money* hingga 4-6 kali setiap bulan. Macam penggunaannya juga beragam, mulai dari top up, transfer, investasi dan belanja online.⁵

³ Arles Paulus, 'Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Dan Pengalaman Terhadap Minat Generasi Z Menggunakan Sistem Pembayaran E-wallet' (Yogyakarta, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara, 2022).

⁴ Meyta Amelia Rusbiant and Clarashinta Cangghih, 'E-Wallet dan Perilaku Konsumsi Islam (Studi Pada Masyarakat Kota Surabaya)' 9, no. 1 (2023).

⁵ Intan Rakhmayanti Dewi, "Peta Kompetisi Dompot Digital Indonesia, Siapa Lebih Unggul?", CNBC Indonesia", <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220628115548-37-350996/peta-kompetisi-dompot-digital-indonesia-siapa-lebih-unggul>. diunduh pada 1 August 2023.



Gambar 1. 1 Popularitas Penggunaan E-Wallet

Pada Gambar 1.1 terlihat minat pengguna dalam menggunakan *e-wallet* pada mobile payment DANA cukup tinggi. DANA menduduki posisi sebagai salah satu dari empat besar *e-wallet* terbesar di Indonesia, DANA menyediakan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan *e-wallet* pada umumnya.⁶ DANA merupakan mobile aplikasi yang biasa dikatakan adalah *start up* lokal Indonesia dimana telah memberikan solusi terhadap finansial teknologi serta mengembangkan infrastruktur atau sistem transaksi pembayaran *e-money*, sehingga membuat rakyat atau pengguna Indonesia untuk dapat bertransaksi secara *cashless* dan *cardless*. Banyak fitur menarik yang memberikan berbagai manfaat serta memudahkan pengguna dalam bertransaksi di antaranya *top up*, *send DANA*, *request dana*, *simpan kartu bank*, *tarik saldo*, *sembunyikan saldo*, *nearby me*, *DANA News* dan *bayar*.

Top up atau mengisi saldo dapat dilakukan dengan cara transfer dari rekening atau virtual *account* dan kini DANA juga memperluas kerjasamanya dengan banyak pihak. Kini yang terbaru adalah pengguna dapat melakukan *top*

⁶ Muhammad Fascal Bhaskara, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Pengguna Dompot Elektronik DANA Menggunakan Pendekatan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) 2 Di Kabupaten Tangerang' (Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022).

up di *vending machine* milik *BlueMart*. Fitur *send* DANA yaitu pengguna dapat mengirimkan saldo DANA kepada pengguna lain, sedangkan request DANA yaitu pengguna dapat melakukan permintaan pengiriman saldo kepada pengguna lainnya dengan cara scan QR code atau memasukkan nomor akun pengguna.⁷ Simpan Kartu Bank merupakan fitur dimana menambahkan kartu debit atau kredit, dengan itu dapat melakukan pembayaran melalui DANA yang dikoneksikan ke kartu rekening. Fitur Tarik Saldo bisa menarik saldo yang ada di dalam akun menjadi uang cash, hal ini juga dapat ditarik di Pegadaian dan minimarket lainnya yang sudah berkerja sama dengan DANA. *Nearby me* merupakan fitur pembayaran yang dapat langsung dilakukan dengan cara scan QR code pada *merchant* mitra DANA. Fitur terbaru yaitu DANA News dimana pengguna membaca berita terbaru. Keunggulan lainnya *mobile wallet* DANA yaitu bebas biaya admin ketika melakukan isi ulang saldo yang dapat dilakukan melalui transfer bank, internet Banking, *mobile banking*, SMS banking, kartu debit, minimarket bahkan hingga Mitra Pegadaian.

Pada hakikatnya dalam setiap sesuatu pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti yang dijelaskan oleh setiap pengguna aplikasi DANA. Bahwa aplikasi DANA memiliki kelebihan yaitu sebagai dompet digital yang memudahkan setiap orang untuk bertransaksi hanya melalui ponsel. Selain itu, Aplikasi DANA juga setelah terdaftar menjadi akun premium maka akan mendapatkan free admin selama 10 kali dalam bertransaksi jika kuota habis, maka akan dikenakan biaya admin sebesar Rp4.500 per transaksi, dan aplikasi

⁷ Yana Trisnawati, 'Analisis Penerimaan Pengguna E-wallet DANA Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan Religiusitas Muslim Daily Religiosity Assessment Scale (MUDRAS)'. (Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2021).

DANA ini bisa digunakan transaksi melalui kode QRIS. Adapun kelemahan dari aplikasi DANA adalah belum menjangkau usaha-usaha kecil, seperti pedagang kaki lima dan layanannya masih terbatas.⁸

Dalam era digital saat ini, perilaku masyarakat dalam menggunakan *e-wallet* terutama aplikasi DANA sendiri sudah di pakai dari kalangan remaja. Dimana tingkat rasa ingin tahu tentang penggunaan aplikasi DANA sendiri semakin terlihat ketika mereka melakukan transaksi *Top Up*. Tidak sedikit dari kalangan remaja saat ini yang menyalahgunakan transaksi, terutama dalam memainkan hal-hal yang haram seperti untuk bermain judi online.⁹

Perjudian Online adalah jenis perjudian yang dilakukan di Internet. ini termasuk *Poker Virtual, Kasino, dan Taruhan Olahraga (Sportbook)*. Lokasi perjudian online pertama yang dibuka untuk umum adalah tiket *Lotere Internasional Liechtenstein* pada bulan Oktober 1994. Saat ini pasar bernilai sekitar \$40 miliar secara global setiap tahun, menurut berbagai perkiraan.¹⁰

Industri perjudian berkembang sangat pesat, termasuk di Indonesia. Transaksi dalam industri ini sering kali dilakukan melalui beberapa aplikasi. Termasuk aplikasi *Top Up* DANA yang menjadi fokus penelitian ini adalah faktor-faktor pendorong penyalahgunaan dalam bertransaksi *Top Up* melalui *e-wallet* salah satunya aplikasi DANA.

⁸ Masyarakat, Wawancara terhadap pengguna aplikasi DANA, 5 July 2023.

⁹ Nurbawi, 'Tinjauan Hukum Islam Tentang Layanan Transaksi Digital Aplikasi DANA Pada Financial Technology (Studi pada layanan Aplikasi DANA di PT. Elang Mahkota Teknologi TBK)' (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2020).

¹⁰ Fidyhan Hamdi Lubis, Melisa Pane, and Irwansyah, 'Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)', *Jurnal Pendidikan dan Konseling* vol. 5 no.2 (2023)

Aplikasi DANA disalahgunakan untuk bermain judi online, dikarenakan lebih *fleksibel* untuk digunakan dalam perjudian online dan aplikasi DANA ini sulit untuk di deteksi rinciannya, maka dari itu para remaja lebih cenderung memakai aplikasi DANA untuk digunakan dalam judi online. Namun, transaksi perjudian online melibatkan aspek hukum dan etika yang kompleks, terutama ketika dianalisis dari perspektif hukum ekonomi syariah.¹¹

Perjudian merupakan salah satu tingkat kejahatan paling tinggi salah satunya di Indonesia. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu hasilnya.¹²

Perjudian pada hakikatnya adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun norma hukum. Menurut Pasal 303 KUHP ayat 3 maupun judi berarti “tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, tetapi juga adanya kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena si pemain lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antar mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”¹³

¹¹ Masyarakat, Wawancara terhadap pengguna aplikasi DANA.

¹² Studocu.com, ‘Transaksi Perjudian Online Melalui Aplikasi DANA’, in *Studocu World University Ranking*, 2023, <https://www.studocu.com>.

¹³ Kurniawan Adi Sasono, ‘Penegakan Hukum Pasal 303 BIS KUHP Tentang Perjudian Dalam Perspektif Hukum Islam’ (Lampung, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020), 3.

Sebelum terjadinya transaksi judi online pengguna melakukan *Top Up* terlebih dahulu, yaitu sebagai berikut :

1. Buka aplikasi DANA
2. Pilih menu *top up*
3. Pilih metode pembayaran bank transfer dan pilih bank
4. Anda akan mendapatkan kode VA yang digunakan untuk *top up*
5. Pergi ke ATM dan masukan PIN
6. Pilih menu transaksi lainnya
7. Pilih transfer
8. Pilih ke Rekening *Virtual Account*
9. Masukan kode *virtual account* yang sudah didapatkan sebelumnya
10. Masukan nominal pengisian saldo DANA
11. Ikuti instruksi selanjutnya hingga pengisian saldo berhasil¹⁴

Seperti yang di jelaskan oleh Bapak GS selaku agen penyedia layanan *Top Up* DANA menurutnya beberapa *customer* yang bertransaksi top up DANA untuk kebutuhan sehari-hari. Dimana banyak masyarakat setempat terutama dikalangan masyarakat dan banyak sekali remaja saat ini yang telah terpengaruh dalam memainkan game online yang bertujuan untuk mendapatkan uang dari hasil perjudian online atau biasa disebut dengan *withdraw* (WD) tersebut. Istilah kata *witdraw* didalam judi online memiliki arti menarik saldo

¹⁴ Studocu.com, 'Transaksi Perjudian Online Melalui Aplikasi DANA', in *Studocu World University Ranking*, <https://www.studocu.com>, diunduh pada 23 Agustus 2023.

kemenangan dan apabila pelaku judi online mendapatkan kemenangan besar, biasanya disebut dengan istilah *jackpot*.¹⁵

Sedangkan, dalam hukum bertransaksi adalah mubah atau boleh hukum asal dalam transaksi adalah keridhaan kedua belah pihak yang berakad, hasilnya berlaku sahnyanya yang dilakukan. Jual beli adalah interaksi kerjasama saling membantu antar manusia.¹⁶ Terdapat kaidah fiqih yang berhubungan dengan jual beli :

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: "*Pada dasarnya, segala bentuk mu'amalat boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya*".

Berdasarkan pada kaidah fikih di atas yang memperbolehkan semua jenis praktik muamalah beserta adanya syarat dalil yang melarang transaksi tersebut.¹⁷

Dalam hukum ekonomi syariah, perjudian dianggap sebagai aktifitas yang melanggar prinsip-prinsip Islam. Prinsip utama dalam hukum ekonomi syariah adalah larangan terhadap riba (bunga), meisir (perjudian) dan gharar (ketidakpastian). Oleh karena itu, transaksi yang terkait dengan perjudian online akan dianggap sebagai pelanggaran terhadap prinsip-prinsip tersebut. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90

¹⁵ Bapak GS, Wawancara dengan agen penyedia layanan transaksi, 4 November 2023.

¹⁶ Mohamad Kharis Umardani, 'Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Hukum Islam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai' 4, no. 01 (2021).

¹⁷ Iwan Permana, 'Penerapan Kaidah-Kaidah Fiqih Dalam Transaksi Ekonomi Di Lembaga Keuangan Syariah' 3, no. 01 (2020).

....إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ....

Artinya: “*Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan*”.¹⁸

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah Swt. Menyamakan perbuatan judi dengan meminum khamar atau minuman keras. Minuman keras sendiri juga sangat diharamkan. Bahkan bagi peminum akan dikenai hukuman cambuk sebanyak 80 kali. Selain itu, judi juga disebut sebagai perbuatan syaitan. Artinya siapapun yang melakukan judi sama juga dengan syaitan. Penyerupaan dengan syaitan ini artinya bahwa bermain judi adalah dosa besar, sehingga para pemain judi akan dikenai azab yang pedih di akhirat kelak.

Berdasarkan data dari Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan terdapat banyak sekali masyarakat terutama pada pengguna remaja, yang menyalahgunakan transaksi *Top Up e-wallet* terutama pada aplikasi DANA untuk perjudian online.¹⁹ Yang menjadi alasan kenapa para remaja melakukan perjudian online ini salah satu pendorong adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, kurangnya pemahaman remaja dalam memahami larangan-larangan yang ada dalam agama islam, salah dalam pergaulan terhadap lingkungan yang mendorong untuk melakukan perjudian online, dan melemahnya tingkat pendidikan yang ada di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

¹⁸ *Q.S Al-Maidah (90)*, n.d.

¹⁹ Bapak GS, Wawancara dengan agen penyedia layanan transaksi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, serta melihat permasalahan yang ada dan bertentangan dengan hukum yang berlaku maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pembahasan dalam bentuk skripsi yang berjudul:

“Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan” Melalui penelitian ini, peneliti diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor pendorong dalam transaksi top up melalui aplikasi DANA, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan regulasi yang lebih baik. Terutama dalam pengawasan orang tua terhadap anak dan perlu adanya peran serta pengawasan dari masyarakat untuk membantu agar perjudian online yang dilakukan oleh remaja dapat teratasi.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka peneliti dapat memberi rumusan masalah yaitu :

Apasaja faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya judi online dalam *e-wallet* terutama pada aplikasi DANA yang dilakukan oleh masyarakat terutama dikalangan remaja Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan?

Dari pertanyaan penelitian ini akan sangat membantu peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mendasar dan menganalisis aspek hukum ekonomi syariah yang relevan terkait dengan transaksi perjudian online melalui aplikasi Dana *Top Up Deposito*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang telah di identifikasi di atas yaitu:

a. Tujuan Teoritis

Untuk mengetahui apa saja faktor-faktor pendorong penyalahgunaan transaksi *e-wallet* terutama pada aplikasi DANA yang dilakukan oleh remaja Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

b. Tujuan Praktis

Untuk dijadikan bahan masukan serta pendalaman pengetahuan terkait praktik penyalahgunaan aplikasi DANA untuk perjudian online yang ditinjau dari faktor-faktor pendorong penyalahgunaan transaksi *e-wallet* di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin di capai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang telah di identifikasi di atas yaitu:

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai penyelesaian penyalahgunaan transaksi dalam *Top Up* aplikasi DANA serta

perjudian online yang ada di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat sebagai bahan masukan serta pendalaman pengetahuan wawasan terkait penyalahgunaan transaksi *Top Up* aplikasi DANA dan perjudian online yang ada di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

Dengan mencapai tujuan-tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan prinsip ekonomi syariah dalam transaksi perjudian online melalui aplikasi Dana *Top Up* Deposito. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan regulasi yang lebih baik untuk melindungi maraknya perjudian online yang ada pada saat ini.

D. Kajian Relevan (*Literature Review*)

Kajian terdahulu yang relevan atau biasa dikenal dengan literature review merupakan uraian yang berisikan tentang hasil kajian dan penelitian sebelumnya, yang berkaitan dengan topik atau pertanyaan penelitian yang akan dilakukan.

1. Skripsi atas nama Yana Trisnawati dengan judul “Analisis Penerimaan Pengguna *E-Wallet* Dana Menggunakan *Metode Technology Acceptance Model* (TAM) Dan *Religiusitas Muslim Daily Religiosity Assessment*

Scale (MUDRAS)” di tulis pada Tahun 2021.²⁰ Dalam tulisannya, Yana Trisnawati dari hasil penelitiannya adalah terdapat dua dari sepuluh hipotesis yang ditolak yaitu: *Belief (BLF)* terhadap *Behavioral Intention to Use (BIU)* dimana mayoritas pengguna adalah mahasiswa atau pelajar yang memiliki rentan usia 18-25 tahun kurang memahami hukum Islam seperti riba dalam penggunaan *e-wallet* dan ditolaknya *Perceived Ease of Use (PEOU)* terhadap *Behavioral Intention to Use (BIU)* karena DANA terbilang baru sehingga tingkat kemudahannya belum dirasakan betul. Sedangkan hipotesis terkuat *Perceived Usefulness (PU)* terhadap *Attitude toward Using (ATU)*. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *e-wallet* rentan dari usia remaja hingga lanjut usia. Adapun yang membedakan dengan penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Yang menjadi fokus penelitian ini adalah penyalahgunaan dalam transaksi *top up e-wallet* terutama pada aplikasi DANA.

2. Skripsi atas nama Bernandi Dwi Nugraha dengan judul “Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I) di tulis pada tahun 2022.”²¹ Dalam

²⁰ Yana Trisnawati, ‘*Analisis Penerimaan Pengguna E-wallet DANA Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan Religiusitas Muslim Daily Religiosity Assessment Scale (MUDRAS)*’. (Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2021).

²¹ Bernandi Dwi Nugraha, ‘*Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Strudi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)*’ (Riau, Pekanbaru, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2022).

hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perjudian online berdampak buruk pada prestasi akademik mereka mengalami penurunan, mereka mengabaikan perkuliahan nya demi judi online sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, perjudian online juga menyebabkan interaksi pelaku dengan lingkungan sekitarnya menjadi terputus. Persamaan yang ada dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang rusaknya pemahaman pelajar pada saat ini karena terpengaruhi oleh perkembangan teknologi yang disalahgunakan untuk bermain judi online. Adapun yang membedakan dengan penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Yang menjadi fokus penelitian ini adalah alasan kenapa para remaja melakukan perjudian online ini salah satu pendorong adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, kurangnya pemahaman remaja dalam memahami larangan-larangan yang ada dalam agama islam, salah dalam pergaulan terhadap lingkungan yang mendorong untuk melakukan perjudian online, dan melemahnya tingkat pendidikan yang ada di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

3. Skripsi atas nama Muhammad Fascal Bhascara dengan judul “Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Pengguna Dompet Elektronik DANA Menggunakan Pendekatan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) 2 Di Kabupaten

Tangerang” di tulis pada tahun 2022.²² Dalam hasil penelitiannya adalah berusaha menganalisis dari sisi penerimaan pengguna terhadap aplikasi *e-wallet* terutama pada aplikasi DANA, khususnya pengguna yang berdomisili di Kabupaten Tangerang, sebagai salah satu upaya untuk melihat faktor-faktor apasajakah yang membuat DANA mampu diterima dan digunakan oleh banyak pengguna. Dengan menggunakan model UTAUT 2 sebanyak 9 variabel dan 2 variabel tambahan dengan 12 jalur (*path*) serta pengujian kepada 400 responden dan dianalisis menggunakan metode PLS-SEM, penelitian ini memperlihatkan hasil bahwa *Performance*, *Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Perceived Trust*, *Price Value*, dan *Habit*, memiliki pengaruh positif terhadap *Use Behavior* atas penggunaan aplikasi DANA. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dan juga implikasi praktis sebagai bahan evaluasi atas penerimaan pengguna aplikasi DANA. Persamaan yang ada dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan *e-wallet* terutama pada aplikasi DANA yang termasuk dalam dompet elektronik, sebuah alat transaksi baru yang mudah digunakan pada era digital saat ini. Adapun yang membedakan dengan penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Yang menjadi fokus penelitian ini dalam mencari perbedaan dari penelitian sebelumnya

²² Muhammad Fascal Bhaskara, ‘Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Pengguna Dompet Elektronik DANA Menggunakan Pendekatan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) 2 Di Kabupaten Tangerang’.

adalah berbeda dalam teknik pengumpulan data. Di mana data sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif dan di penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif atau teknik lapangan.

4. Jurnal atas nama Fidyhan Hamdi Lubis, Melisa Pane dan Irwansyah dengan judul “Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah) di tulis pada tahun 2023.²³ Dalam topik yang diangkat adalah peran hukum positif di Indonesia dan Hukum Islam dalam mengatasi dampak kecanduan dan judi online pada generasi muda saat ini. Kecanduan judi online memiliki banyak dampak negatif, baik secara psikologis, fisik maupun sosial. Dari segi psikologis, orang yang kecanduan judi online banyak mengalami hal seperti depresi, stres, perasaan putus asa, tidak berdaya bahkan kemampuan untuk merugikan diri sendiri dan orang lain. Satu-satunya alasan mengapa judi online harus diberantas adalah judi online merugikan pikiran masyarakat terutama generasi muda (remaja), dan membuat orang yang menggunakan judi online menjadi malas dan mendapatkan keuntungan tanpa kerja keras. Dalam perjudian ini sudah diatur dalam KUHP pasal 303 dan 303 bis tentang delik terhadap akhlak yang baik. Persamaan yang ada pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang akhlak remaja yang semakin terpengaruhi oleh judi online, yang bisa menjadikan para pemain judi online mengalami gangguan psikologis terutama pada

²³ Fidyhan Hamdi Lubis, Melisa Pane, and Irwansyah, ‘Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)’.

mental. Adapun yang membedakan dengan penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Yang menjadi fokus penelitian ini adalah penyalahgunaan dalam transaksi *Top Up e-wallet* pada aplikasi DANA, yang dilakukan para remaja untuk melakukan perjudian online karena kurangnya pengawasan dari orang tua, lingkungan, dan layanan yang mendukung.

5. Skripsi atas nama Nurbawi dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Tentang Layanan Transaksi Digital Aplikasi Dana Pada *Financial Technology*” di tulis pada tahun 2020.²⁴ Hasil penelitian ini adalah dalam praktik transaksi layanan aplikasi DANA akad top up voucher aplikasi DANA yang konsumen tukarkan atau top up adalah akad hutang dimana pelanggan memberikan hutang ke aplikasi DANA, karena dalam praktiknya layanan aplikasi DANA menggunakan Akad Qard dimana pihak konsumen meminjamkan separuh uang yang ditukarkan dengan voucher tersebut dengan pihak aplikasi DANA. Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Layanan Transaksi DANA ini adalah Haram, maka diskon voucher aplikasi DANA itu adalah haram sehingga voucher aplikasi DANA menjadi haram bila ada selisih dengan pembayaran tunai fisik dan tidak sesuai dengan syarat dan rukun dalam bermuamalah. Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 1 Tahun 2004 tentang bunga.

²⁴ Nurbawi, ‘*Tinjauan Hukum Islam Tentang Layanan Transaksi Digital Aplikasi DANA Pada Financial Technology* (Studi pada layanan Aplikasi DANA di PT. Elang Mahkota Teknologi TBK)’.

Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia Nomor: 09/DSN-MUI/IV/2000 tentang pembiayaan ijarah Fatwa Perhimpunan Al-irsyad No: 005/DFPA/VI/1439 tentang haramnya diskon yang didapatkan dari voucher aplikasi DANA dan layanan sejenisnya. Persamaan yang ada pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang layanan yang ada di aplikasi DANA, dengan berbagai macam tawaran voucher dan lain sebagainya.²⁵ Adapun yang membedakan dalam penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Yang menjadi fokus penelitian ini adalah tentang penyalahgunaan dalam bertransaksi pada aplikasi DANA untuk perjudian online, yang menyebabkan korban menjadi sangat tertarik untuk melakukan judi online.

Melalui kajian terdahulu tersebut, dapat diperoleh pemahaman yang lebih luas tentang penerapan prinsip ekonomi syariah dalam transaksi melalui aplikasi Dana *Top Up Deposito* pada industri perjudian online.

²⁵ Nurbawi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah

1. Pengertian Hukum Ekonomi Syariah

Hukum memiliki norma atau kaidah yang ukuran, tolak ukur, patokan, pedoman yang dipergunakan untuk menilai tingkah laku atau perbuatan manusia. Ekonomi Islam berpijak pada landasan hukum yang pasti mempunyai manfaat untuk mengatur masalah manusia dalam bermasyarakat, maka hukum harus mampu mengakomodasi masalah manusia, baik masalah yang sudah, sedang dan yang akan terjadi dan di hadapi manusia, baik masalah yang besar maupun yang belum dianggap masalah. Oleh karena itu, hukum menjadi alat digunakan untuk mengelola kehidupan manusia dari berbagai sektor, ekonomi, sosial, politik, budaya yang didasarkan atas dasar prinsip kemaslahatan.¹

Adapun kata syariah Islam terdiri dari bahasa arab yaitu disebut dengan hukum islam. Dalam Al-Qur'an berarti jalan yang benar, dimana Allah SWT meminta Nabi Muhammad SAW untuk mengikutinya mengenai ajaran syariah.²

Hukum ekonomi syariah adalah hukum yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lainnya berupa perjanjian atau kontrak, berkaitan dengan hubungan manusia dengan benda-benda ekonomi dan

¹ Muhammad Rizal Ghazali Arro, *'Penyebaran Iklan Perjudian Online Di Indonesia'* (Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022).

² Izzan and Piandi, 'Konsep Uang Digital Di Aplikasi DANA Perspektif Hukum Ekonomi Syariah'.

berkaitan dengan ketentuan hukum terhadap benda-benda yang menjadi objek kegiatan ekonomi.³

2. Sumber Hukum Ekonomi Syariah

Hukum ekonomi syariah ini bersumber dari Al-Qur'an, Hadist, Ijma', qias dan sumber-sumber Islam lainnya yang kaitannya dengan manusia agar dapat melangsungkan kebutuhan ekonominya.⁴

3. Ekonomi syariah

Para ahli ekonomi Islam memberikan pengertian bahwa ekonomi Islam itu bervariasi, tetapi dasarnya memiliki makna yang sama, ilmu yang dapat memandang, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan ekonomi dengan cara syariah. Dalam Islam kesejahteraan sosial dapat dimaksiamalkan dengan sumber ekonomi dan dapat dialokasikan sedemikian rupa.⁵

Jadi, ekonomi syariah adalah salah satu sistem yang menerapkan nilai dan prinsip dasar syariah, yang bersumber dari ajaran Islam nilai dan prinsip syariah berlaku menyeluruh dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan ekonomi dan keuangan.

B. Dasar Hukum Ekonomi Syariah Tentang Perjudian Online

Dalam hukum ekonomi syariah, berdasarkan pada kaidah fikih di atas yang memperbolehkan semua jenis praktik muamalah beserta adanya syarat dalil yang melarang transaksi, dalam hukum bertransaksi adalah mubah atau

³ Muhammad Rizal Ghozali. Hal.19

⁴ Fiona Pappano Naomi and I Made Dedy Priyanto, 'Perlindungan Hukum Pengguna E-Wallet DANA Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen' 9, no. 1 (2020).

⁵ Muhammad Rizal Ghozali. Hal.24

boleh hukum asal dalam transaksi adalah keridhaan kedua belah pihak yang berakad, hasilnya berlaku sahnya yang dilakukan. Jual beli adalah interaksi kerjasama saling membantu antar manusia.⁶ Terdapat kaidah fiqih yang berhubungan dengan jual beli :

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: "*Pada dasarnya, segala bentuk mu'amalat boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya*".

Perjudian dianggap sebagai aktifitas yang melanggar prinsip-prinsip Islam. Prinsip utama dalam hukum ekonomi syariah adalah larangan terhadap riba (bunga), meisir (perjudian) dan gharar (ketidakpastian).⁷ Oleh karena itu, transaksi yang terkait dengan perjudian online akan dianggap sebagai pelanggaran terhadap prinsip-prinsip tersebut. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90 :

...إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ...

Artinya: "*Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan*"⁸

Dari penafsiran ayat tentang larangan berjudi terlihat bahwa tidak dapat dipisahkan dari larangan minum khamar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa

⁶ Mohamad Kharis Umardani, 'Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Hukum Islam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai' 4, no. 01 (2021).

⁷ Kurniawan Adi Sasono, 'Penegakan Hukum Pasal 303 BIS KUHP Tentang Perjudian Dalam Perspektif Hukum Islam'.

⁸ Q.S Al-Maidah (90).

diama ada khamar disitu pasti ada judi begitu juga sebaliknya. Karena berjudi dan minum adalah kebiasaan orang-orang yang tidak tahu apa-apa, keduanya digabungkan menjadi satu paket. Selanjutnya, larangan perjudian dan khamr dilaksanakan secara bertahap. Hal ini karena perjudian dan mabuk-mabukan telah menjadi mata rantai yang tidak dapat dipisahkan dalam masyarakat jahiliyyah, sehingga memerlukan strategi dan prosedur bertahap untuk memastikan bahwa aturan yang melarang keduanya ditegakkan secara ketat (haram). Dengan kata lain, tabu mengkonsumsi miras dan judi semakin lama semakin terkikis, karena kedua kegiatan tersebut telah menjadi bagian dari budaya Arab sejak dahulu kala.⁹

Berdasarkan ayat diatas yang menjelaskan tentang judi, dapat disimpulkan bahwan ayat tersebut mengharamkan judi, yang meliputi komponen taruhan, merugikan salah satu pihak, menimbulkan permusuhan, menimbulkan kecanduan, dan sentiment kecemburuan. Hal ini dapat menimbulkan kelalaian terhadap perintah Allah Swt. Dan hilangnya berkah. Jadi menurut ayat diatas hukum berjudi adalah haram. Begitupun pada dalil diatas terdapat bahwa segala sesuatu dalam bertransaksi adalah mubah atau boleh, kecuali ada dalil yang melarangnya. Yaitu selama tidak melanggar prinsip-prinsip islam mengenai larangan riba, gharar, dan mayisir.

Hal tersebut telah dijelaskan dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertipan perjudian¹⁰. Perjudian secara tegas dinyatakan sebagai kejahatan terhadap kesopanan di dalam KUHP, sehingga para pelakunya

⁹ M. Reyhan Givani Hendrasjah and Redea Yulia A. Hambali, 'Dampak Berjudi Dalam Pandangan Islam' 19, no. 19 (2023).

¹⁰ 'Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertipan Perjudian' (n.d.).

dapat dikenai sanksi pidana. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia untuk pelajar, Mahasiswa, dan umum, yang dimaksud dengan “judi” adalah “permainan dengan menjadikan uang atau barang sebagai barang taruhan”.¹¹ Dalam Undang-undang ini tidak ada penjelasan secara detail definisi dari perjudian. Namun, dalam Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 303 berbunyi:¹² “tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, tetapi juga adanya kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena si pemain lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antar mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

C. Peyalahgunaan Transaksi

Penyalahgunaan transaksi pada aplikasi DANA dapat merujuk pada berbagai tindakan yang tidak sah, apalagi jika tujuannya untuk bermain judi online hal ini berarti sudah melanggar ketentuan dalam menggunakan aplikasi DANA. Penggunaan aplikasi DANA untuk bermain judi online atau aktivitas ilegal lainnya termasuk pelanggaran terhadap kebijakan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi DANA umumnya memiliki kebijakan atau aturan

¹¹ Kurniawan Adi Sasono, ‘Penegakan Hukum Pasal 303 BIS KUHP Tentang Perjudian Dalam Perspektif Hukum Islam’.

¹² ‘Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 303’ (n.d.), 1.

yang sangat ketat terhadap penggunaannya untuk kegiatan ilegal atau untuk perjudian online.¹³

Perdagangan melalui elektronik atau e-dagang *e-commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www*, atau jaringan computer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.¹⁴

Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi elektronik (ITE) Bab 1 pasal 1 ayat 2 pengertian Transaksi Elektronik¹⁵ adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan media elektronik lainnya. Dalam era industri yang diikuti dengan kemajuan dagang melalui transaksi elektronik, telah ada hukum dagang yang mengatur transaksi dagang pada tingkat nasional maupun global. Hukum dagang mengatur bagaimana perjanjian dagang dibuat secara sah agar ditaati oleh para pihak yang membuatnya. Seharusnya penggunaan dalam *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA bisa digunakan dengan baik dan benar, baik secara transaksi maupun penggunaan setelah melakukan *Top-Up*.

Orang yang menyalahgunakan akses mudah ke Internet untuk berjudi. Awalnya orang datang ke arah game online, kemudian remaja datang ke

¹³ Fiona Pappano Naomi and I Made Dedy Priyanto, 'Perlindungan Hukum Pengguna E-Wallet DANA Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen'.

¹⁴ Muhammad Fascal Bhaskara, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Pengguna Dompot Elektronik DANA Menggunakan Pendekatan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) 2 Di Kabupaten Tangerang'.

¹⁵ 'Undang-Undang ITE Bab 1 Pasal 1 Ayat 2' (n.d.).

game online karena penasaran dan faktor lingkungan pertemanan. Perjudian ialah taruhan secara sadar, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga, dengan pemahaman bahwa risiko dan harapan tertentu melekat dalam permainan, pertandingan, kontes, dan peristiwa yang pasti atau tidak pasti.

D. Aplikasi DANA

DANA adalah aplikasi DANA dan layanan sistem pembayaran berupa uang elektronik, dompet elektronik, transfer dana, serta layanan pendukung lainnya, berbasis mobile yang dapat digunakan melalui Perangkat Telekomunikasi. DANA diselenggarakan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe (“EDIK”) yang merupakan pemegang lisensi resmi dan telah memperoleh izin Uang Elektronik, Dompet Elektronik, Transfer Dana, dan Layanan Keuangan Digital (LKD) dari Bank Indonesia.¹⁶

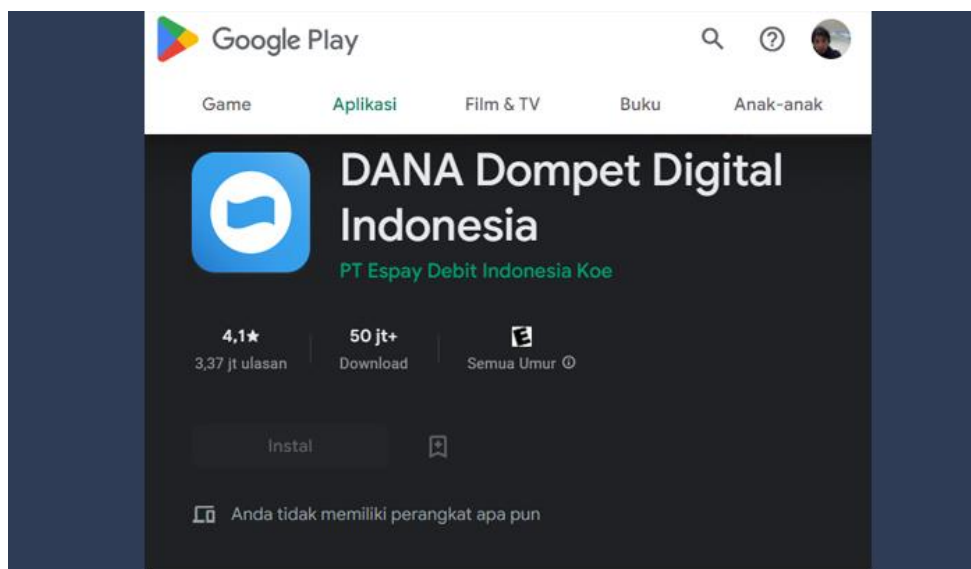
Cara mengaktifkan aplikasi DANA, yaitu sebagai berikut :

Pengguna DANA dapat membuka akun DANA pertama kali dengan cara

1. Mengunduh aplikasi DANA secara langsung melalui perangkat Telekomunikasi yang dimiliki sebagaimana yang tersedia di Google Playstore (untuk Android) dan Apple-App Store (untuk IOS) dan melakukan instalasi DANA pada perangkat Telekomunikasi.¹⁷

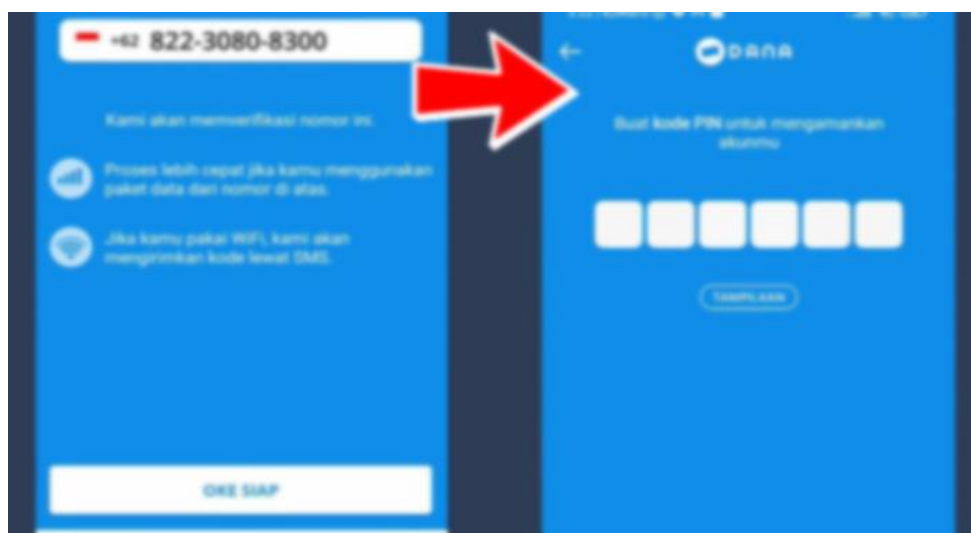
¹⁶ Aplikasi DANA, ‘DANA-Apapum Transaksinya Selalu Ada DANA’, in *PT. Espay Debit Indonesia Koe. All Rights Reserved.*, 2023, <https://www.dana.id/>.

¹⁷ Aplikasi DANA.



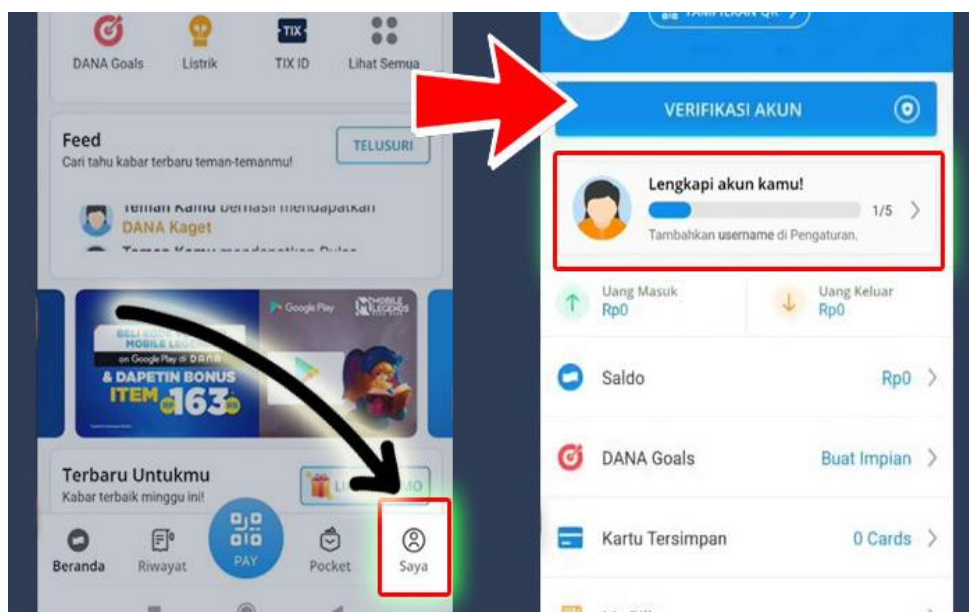
2. Setelah melakukan instalasi DANA pada perangkat Telekomunikasi, pengguna dapat melakukan proses aktivasi dengan mengikuti petunjuk dan menyediakan informasi, antara lain:

- a. Nama akun dari pengguna
- b. PIN (6 angka) yang dipilih sendiri oleh pengguna



3. Apabila pengguna bermaksud meningkatkan status Akun DANA pengguna menjadi akun premium, maka pengguna akan diminta dan

bersedia mengunggah foto wajah dan KTP pada akun pengguna DANA. Setiap permintaan pendaftaran akun premium tersebut akan dianggap sebagai permintaan yang sah dari pengguna.



4. Seluruh data atau informasi yang pengguna kirimkan untuk pendaftaran akun premium akan disimpan oleh EDIK dalam rangka melakukan verifikasi terhadap permintaan akun premium dari pengguna, dan akan digunakan untuk metode otentikasi verifikasi wajah sebagaimana diatur dalam syarat dan ketentuan IV angka 3.
5. Persetujuan dan/atau penolakan atas permohonan verifikasi pengguna merupakan kewenangan mutlak EDIK dengan memperhatikan ketentuan hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

EDIK dapat menunda, menolak atau membatalkan persetujuan atas permohonan verifikasi pengguna apabila ditemukan adanya antara lain:

- a. Penyalahgunaan identitas pengguna
- b. Identitas yang tidak sesuai dengan ketentuan hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Status verifikasi pengguna dan keperluan kelengkapan dokumen lainnya untuk tujuan verifikasi akan diinformasikan kepada pengguna melalui halaman akun DANA.

6. Pengguna wajib menjamin kebenaran dan keakuratan seluruh data dan informasi yang disampaikan pengguna dalam rangka aktivasi akun DANA maupun verifikasi Akun Premium DANA. Pengguna bertanggung jawab secara penuh apabila di kemudian hari ditemukan bahwa terdapat data dan informasi yang disampaikan pengguna yang tidak akurat, salah atau palsu.
7. Dengan melakukan aktivasi akun DANA atau verifikasi akun premium DANA, pengguna mengerti dan menyetujui untuk memberikan akses kepada EDIK terhadap kontak nomor handphone pada perangkat elektronik pengguna untuk digunakan sehubungan dengan aktivitas pada aplikasi DANA yaitu fitur Feed, kirim uang (Send Money), pembelian pulsa serta fitur lainnya.¹⁸

Layanan top up adalah kata yang mungkin sering didengar dalam kehidupan sehari-hari. Singkatnya, top up adalah pengisian ulang Dana. Aktivitas tersebut sering dilakukan oleh masyarakat modern. Selain itu, top up adalah

¹⁸ Aplikasi DANA.

cara yang efisien untuk menambah saldo yang nantinya bisa digunakan dalam melakukan transaksi.¹⁹

Top up adalah hal yang umumnya dilakukan guna melakukan berbagai jenis transaksi, baik itu *E-Wallet* maupun kebutuhan seperti games. Untuk melakukan top up, Anda bisa mengunjungi beberapa waralaba seperti Alfamart, Indomaret, mobile banking, dan juga ATM terdekat.

Dalam dunia yang semakin canggih ini, Indonesia sedang gencar untuk mengampanyekan pembayaran secara digital kepada masyarakat. Alat pembayaran elektronik dikeluarkan oleh Bank Indonesia pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik.²⁰

Hal ini tentunya menjadi hal baru dan positif yang diterima masyarakat. Selain mudah dan praktis, pembayaran elektronik juga membuat transaksi menjadi lebih efisien. Salah satu pembayaran elektronik yaitu dengan menggunakan layanan *Top Up*. Pada masa digital sekarang ini, terus menjadi banyak orang yang bergabung dalam dunia perjudian online. Salah satu kemudahan yang diberikan oleh platform judi online merupakan opsi deposit yang bermacam-macam, tercantum deposit lewat pulsa. Deposit pulsa jadi salah satu opsi yang sangat terkenal di Indonesia, paling utama untuk mereka yang tidak mempunyai akses ke layanan perbankan online ataupun tidak mau ikut serta dalam transaksi online memakai kartu kredit ataupun debit mereka.

Slot deposit merupakan salah satu tipe deposit yang sangat terkenal serta kerap digunakan oleh para pemain judi online. Perihal ini disebabkan sebab nominal

¹⁹ Aplikasi DANA.

²⁰ Izzan and Piandi, 'Konsep Uang Digital Di Aplikasi DANA Perspektif Hukum Ekonomi Syariah'.

deposit yang terjangkau serta mempermudah para pemain buat memasukkan modal ke akun judi online mereka. Tidak hanya itu, slot deposit pula lebih gampang serta kilat daripada tata cara pembayaran yang lain semacam transfer bank ataupun *E-Wallet* terutama melalui aplikasi DANA. *Top Up* Deposit yang di salahgunakan oleh pengguna untuk melakukan perjudian online dimana proses transaksinya melalui aplikasi DANA.

E. Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

1. Faktor Keimanan

Hampir seluruh masyarakat Indonesia sebagai peluk agama, yang bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Masyarakat yang sering kali meninggalkan nilai-nilai moral agama, sering kali melakukan kegiatan atau tindakan yang merugikan dirinya sendiri dan orang lain. Berkaitan dengan kegiatan tersebut mengandung unsur yang mendorong, memberi peluang, dan memberi kesempatan atau perbuatan yang merugikan.²¹

Perjudian juga bertentangan dengan agama, moralitas dan martabat. Permainan judi juga menyebabkan kecanduan dan menimbulkan kerugian yang signifikan tidak hanya bagi pemain tetapi juga bagi keluarganya. Terkait dengan dampak-dampak yang dihasilkan maka dirumuskan masalah tentang pengawasan dan penerapan sanksi yang berlaku di Indonesia.

Berbeda ketika semua itu dilandasi dengan aturan agama yang dianut, mereka tidak akan melakukan hal yang merugi. Kurangnya akhlak dan

²¹ Muh Rahmat Hakim Sopalatu, 'Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online' (Makassar, UIN Alauddin, 2017).

perilaku tidak memperhitungkan akibat yang dihasilkan dari judi tersebut, sehingga mereka sangat terpengaruh untuk melakukannya. Bagi masyarakat setempat harus diberikan penyuluhan dan panutuan yang tepat guna untuk membangun kesadaran mereka dalam menghentikan tindakan perjudian online yang ada di Desa Bima Sakti untuk memperbaiki akhlak dan perilaku agama. Perjudian tidak bisa dibenarkan dalam agama manapun, jadi dapat dikatakan bahwa perjudian sebenarnya tidak mendatangkan manfaat bagi masyarakat tetapi bisa mendatangkan kerugian dan kesengsaraan yang lebih berat lagi.

2. Faktor Sosial dan Ekonomi

Dalam masyarakat yang status sosial dan ekonomi rendah perjudian sering kali di anggap sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan taraf hidup yang lebih baik bagi mereka.²²

Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia dan hamper setiap Negara mengenalnya sebagai permainan peluang. Perjudian juga merupakan masalah sosial, karena cenderung malas dalam arus pekerjaan dan uang, terutama bagi generasi muda, yang banyak berdampak negatif pada kepentingan nasional. Dalam permainan ini, dana yang semula tersedia untuk pengembangan mengalir ke dalam permainan judi.²³

²² Muh Rahmat Hakim Sopalatu.

²³ Bernandi Dwi Nugraha, 'Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Strudi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)'. (Riau: Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2022).

3. Faktor Situasional

Situasi yang dapat dikatakan sebagai pemicu terjadinya judi diantaranya adalah tekanan dari lingkungan pertemanan atau kelompok, dan banyak metode lainnya untuk menarik pemasaran layanan perjudian online. Hal tersebut dapat mengakses para pemain judi yang berhasil menang, untuk menarik perhatian kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam berjudi adalah sesuatu yang mudah untuk didapatkan dengan waktu kapan saja dan dimana saja. Padahal kemungkinan menang sangatlah kecil.²⁴

Jadi, banyak oknum yang menyalahgunakan akses ke Internet untuk berjudi. Awalnya orang datang ke arah game online, kemudian remaja datang ke game online karena penasaran. Perjudian ialah taruhan secara sadar, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga, dengan pemahaman bahwa risiko dan harapan tertentu melekat dalam permainan, pertandingan, kontes dan peristiwa yang pasti atau tidak pasti. Padahal dalam perjudian dapat menimbulkan kerugian diri sendiri maupun keluarga dan dapat menyebabkan kemiskinan tentunya.

4. Faktor Belajar

Dalam faktor ini sangatlah masuk akal jika memiliki efek yang sangat besar terhadap pelaku perjudian, tentunya ada rasa ingin tahu dan terus belajar dalam berjudi. Dari yang awalnya melakukan percobaan hingga pada akhirnya mereka mempelajari sesuatu yang menghasilkan

²⁴ Muh Rahmat Hakim Sopalatu, 'Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online'.

menurutnya dan akan diingat dan akan terulang kembali dalam bermain judi sewaktu-waktu. Demikian inilah yang dimaksud dalam teori belajar sering disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat atau dilindungi bila mana, diikuti oleh pemberian hadiah atau sesuatu yang menyenangkan.²⁵

Fenomena judi online di kalangan masyarakat bisa menjadi sangat populer karena rasa ingin tahunya yang semakin tinggi. Pertumbuhan teknologi khususnya saling menyampaikan informasi, merupakan salah satu bidang yang paling cepat berkembang dan diterima dalam kehidupan manusia. hal-hal buruk seperti situs judi dan lain-lain.²⁶

5. Faktor Presepsi tentang Kemenangan

Presepsi yang dimaksud ialah pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang untuk menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian, para pemain judi sebenarnya sangat sulit meninggalkan perjudian biasanya karena memiliki perasaan atau presepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang.²⁷

Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh, dari evaluasi peluang berdasarkan situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: “kalau

²⁵ Muh Rahmat Hakim Sopalatu. *Pandangan Judi Online Terhadap Hukum Islam*

²⁶ Fidyam Hamdi Lubis, Melisa Pane, and Irwansyah, ‘*Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)*’, *Jurnal Pendidikan dan Konseling* vol.5, no.2 (2023).

²⁷ Muh Rahmat Hakim Sopalatu, ‘*Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online*’.

sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya”²⁸

Kemajuan Teknologi dan Komunikasi memiliki berbagai konsekuensi positif dan negatif, karena di satu sisi meningkatkan kekayaan, kesuksesan, dan peradaban, tetapi di sisi lain jadi alat yang ampuh untuk melanggar hukum. Teknologi juga secara Universal telah mengubah sikap dan gaya hidup masyarakat, serta menjadikan dunia tanpa batas dan memicu perubahan dalam berbagai cara hidup. Pertumbuhan teknologi telah melahirkan berbagai layanan teknologi informasi dan komunikasi dengan layanan yang berbeda-beda, didalam bagian ini internet termasuk bagian dari perkembangan teknologi tersebut.²⁹

²⁸ Syafi' el-Syada, 'Pengertian Judi, Jenis-Jenis Dan Faktor Penyebabnya', 30 November 2011.

²⁹ Nurbawi, '*Tinjauan Hukum Islam Tentang Layanan Transaksi Digital Aplikasi Dana Pada Financial Technology (Studi pada layanan Aplikasi DANA di PT. Elang Mahkota Teknologi TBK)*', (Lampung: Universitas Negeri Raden Intan Lampung, 2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini masuk ke dalam jenis penelitian lapangan (*field research*) atau kualitatif yaitu penelitian yang dalam pengumpulan data dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini berada di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Tentang permasalahan yang ada mengenai Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi *Top Up E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA.

B. Sifat Penelitian

Teknik analisis penelitian ini adalah analisis kualitatif yaitu menggambarkan dan menganalisis secara deskriptif perspektif yaitu mendeskripsikan bagaimana terjadinya penyalahgunaan transaksi top up melalui aplikasi dana untuk perjudian online. Penelitian kualitatif identik dengan pertanyaan penelitian (*research questions*). Pertanyaan penelitian tersebut yang nantinya akan menentukan metode pengumpulan data dan bagaimana menganalisisnya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengungkapkan bagaimana faktor-faktor pendorong penyalahgunaan transaksi *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

C. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yakni melalui wawancara terhadap beberapa pengguna akun DANA dan agen penyedia layanan *Top Up* DANA untuk melihat bagaimana pengguna akun DANA menyalahgunakan transaksi *Top Up* DANA untuk perjudian online, wawancara terhadap pengguna akun DANA dalam melakukan perjudian online dan wawancara terhadap agen penyedia layanan *Top Up* DANA untuk mengetahui seberapa banyak presentase pengguna akun DANA yang melakukan *Top Up* DANA meskipun agen penyedia tidak mengetahui satu persatu yang menyalahgunakan *Top Up* tersebut untuk digunakan dalam hal perjudian online.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada. Sumber data sekunder terbagi lagi menjadi 2, yaitu:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yakni prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah, Al-Qur'an Al-Maidah ayat 90 dan Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder menggunakan semua riset dan publikasi terdahulu yang relevan yakni buku, skripsi, jurnal, artikel, dan internet.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan adalah:

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Jadi, teknik observasi sangat membantu para peneliti yang mengalami kesulitan dalam segi pendanaan dan keterbatasan tenaga terampil yang mumpuni untuk membantu penelitiannya.¹

Observasi ini dilakukan sebagai pendahuluan dalam pengumpulan data untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA.² Maka peneliti memperoleh informasi dari observasi tersebut mengenai penyalahgunaan transaksi *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA untuk perjudian online.

Untuk mengamati secara langsung maupun tidak langsung obyek penelitian, peneliti menggunakan secara langsung yaitu dengan mengaktifkan akun DANA untuk sebagai pengguna dan mengamati respon para pengguna akun DANA.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi verbal untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

¹ Dr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si and Dra. Sri Hartati, M.Si, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019).

² Yana Trisnawati, 'Analisis Penerimaan Pengguna E-wallet DANA Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan Religiusitas Muslim Daily Religiosity Assessment Scale (MUDRAS)'.

Wawancara digunakan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih dalam.³

Dalam metode wawancara ini peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur, wawancara semi terstruktur adalah wawancara dimana subjek yang diteliti bisa memberikan jawaban yang bebas dan tidak dibatasi, akan tetapi subjek yang diteliti tidak boleh keluar alur dari tema yang sudah ditentukan yang bertujuan untuk mendapat informasi dan data yang berkaitan dengan penelitian. Dalam hal ini wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi atau data mengenai pemahaman dan kesadaran para pengguna *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA.

Adapun yang peneliti wawancarai yaitu informan sebagai agen layanan BRILink saudara GS dan Key Informan yaitu masyarakat yang menyalahgunakan transaksi *Top-Up E-Wallet* pada aplikasi DANA ada delapan orang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah tehnik pengumpulan data untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi catatan-catatan, laporan kegiatan, foto-foto dan lain sebagainya. Penelitian ini merupakan data berupa catatan-catatan atau laporan kegiatan yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.⁴

Jadi, tujuan dokumentasi ini untuk mendapatkan data yang langsung diambil dari objek penelitian yaitu para pengguna akun DANA.

³ Dr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si and Dra. Sri Hartati, M.Si, *Metodologi Penelitian Sosial*.

⁴ Ibid 201

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, proses yang digunakan dalam mengumpulkan data-data dan informasi dimulai dari pengumpulan bahan-bahan referensi yang digunakan untuk memperkuat bukti ilmiah penelitian. Referensi yang diambil banyak dari berbagai narasumber, antara lain *Google Scholar*, *Google Cendikia*, dan lain sebagainya. Setelah itu, untuk pengumpulan data penelitian (*survei*) melalui wawancara dengan menggunakan metode tanya jawab secara langsung kepada para respondent bagaimana penggunaan *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA dan penyalahgunaannya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan

a. Awal Berdiri

Awal mula Desa Bima Sakti di tinggali oleh masyarakat setempat pada tahun 1983. Dimana mayoritas masyarakatnya transmigrasi paling banyak dari pulau Jawa, kemudian berbondong-bondong untuk pindah di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan, Lampung.¹

Dimana saat itu lokasi desa masih berbentuk hutan belantara yang kemudian sampai saat ini perkembangan desa sudah cukup baik dan layak untuk ditinggali oleh masyarakat yang ada di desa tersebut. Desa Bima Sakti adalah salah satu dari 13 desa yang berada di Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Desa ini terletak di ujung Kabupaten Way Kanan, Lampung.²

b. Visi Misi Desa Bima Sakti

Visi adalah pegangan atau cita-cita yang dijadikan sebagai tujuan di masa depan suatu lembaga atau organisasi. Visi juga berisikan tentang beberapa pikiran-pikiran yang dikemukakan oleh beberapa

¹ Imam Ali Fahrudin, 'Form Data Pokok Desa Bima Sakti', 2022.

² Form Data Pokok Desa Bima Sakti

aparatur kampung dan pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun visi dari Desa Bima Sakti yaitu :³

“Mewujudkan Kampung Bima Sakti Yang Maju, Terampil Dan Sejahtera”

- 1) Maju dalam arti mampu mengejar ketertinggalan dan dapat sejajar dengan daerah yang sudah maju dalam bidang pembangunan, ekonomi, kesehatan, pendidikan, sosial budaya dan lain-lain.
- 2) Terampil dalam arti terciptanya sumber daya manusia yang unggul dan terampil di Desa Bima Sakti.
- 3) Sejahtera dalam arti terciptanya kesejahteraan masyarakat dengan kegiatan pemberdayaan masyarakat yang sistematis.

Sedangkan misi merupakan sebuah upaya atau tindakan dari visi yang sudah dicetuskan. Misi juga diartikan sebagai sebuah proses yang harus dilalui oleh suatu lembaga atau instansi dengan tujuan mencapai visi tersebut. Adapun misi Desa Bima Sakti yaitu :⁴

- 1) Menjaga toleransi antar umat beragama agar hidup rukun damai dan meningkatkan kualitas kehidupan beragama demi terwujudnya masyarakat Kampung Bima Sakti yang beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
 - a) Saling menghormati dan menghargai antar umat beragama sehingga tercipta kerukunan antar umat beragama yang hidup damai saling berdampingan.

³ Imam Ali Fahrudin, ‘Visi Dan Misi Desa Bima Sakti’, n.d.

⁴ Visi Dan Misi Desa Bima Sakti

- b) Mendukung kegiatan-kegiatan syiar Islam seperti Pengajian rutin Ibu-ibu muslimat , Kegiatan Manaqib , Kegiatan Istighosah , Kegiatan Pondok Pesantren , Kegiatan Hari Besar Keagamaan dan kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya dalam rangka mewujudkan masyarakat Kampung Bima Sakti yang beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan pemanfaatan Potensi yang ada di Kampung Bima Sakti melalui peningkatan pembangunan yang berkelanjutan dan pemberdayaan masyarakat agar terwujudnya kesejahteraan bagi masyarakat.⁵
- a) Melaksanakan kegiatan pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan keahlian dan ketrampilan masyarakat sesuai dengan bakat dan peluang yang ada untuk peningkatan ekonomi masyarakat.
- b) Mengembangkan potensi yang ada di Kampung Bima sakti melalui pembangunan yang berkelanjutan baik Infrastruktur, Sumber daya manusia maupun Sumber Daya Alam demi kesejahteraan masyarakat.
- c) Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat secara masif melalui program stimulan Usaha Pembentukan Kelompok peternak Kambing dan lain-lain, Usaha Kelompok Petani, Usaha Kelompok Kepemudaan, Usaha Kelompok Perempuan dan

⁵ Imam Ali Fahrudin, 'Visi Dan Misi Desa Bima Sakti'.

Usaha kelompok masyarakat lainnya menuju kemandirian masyarakat dalam bidang ekonomi.

- d) Mendukung dan mengembangkan kegiatan Olahraga seperti Bola Volly, Sepak Bola, Bulu Tangkis dan lain-lain. Dengan mengadakan kegiatan Open Turnament, Semi Open Turnament, Kegiatan giliran Bola Volly antar Dusun.
- 3) Melakukan perbaikan jalan usaha tani yang berada di areal pertanian/perkebunan Warga masyarakat Kampung Bima Sakti.⁶
- 4) Sesuai dengan keluhan-keluhan dan masukan dari masyarakat petani bahwa jalan yang menuju ke areal pertanian atau perkebunan sebagian besar mengalami kerusakan apalagi saat musim penghujan, oleh karena itu kedepan jalan usaha tani yang berada di areal peladangan/perkebunan.
- 5) Meningkatkan mutu pelayanan kesehatan di Kampung melalui pengadaan sarana prasarana kesehatan dan program gerakan Kampung sehat secara merata.
 - a) Pengadaan kelengkapan sarana dan prasarana kesehatan untuk menunjang mutu layanan kesehatan masyarakat.
 - b) Menumbuhkembangkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pola hidup sehat melalui program stimulan “Gerakan Kampung Sehat”

⁶ Imam Ali Fahrudin. Visi Misi Desa Bima Sakti

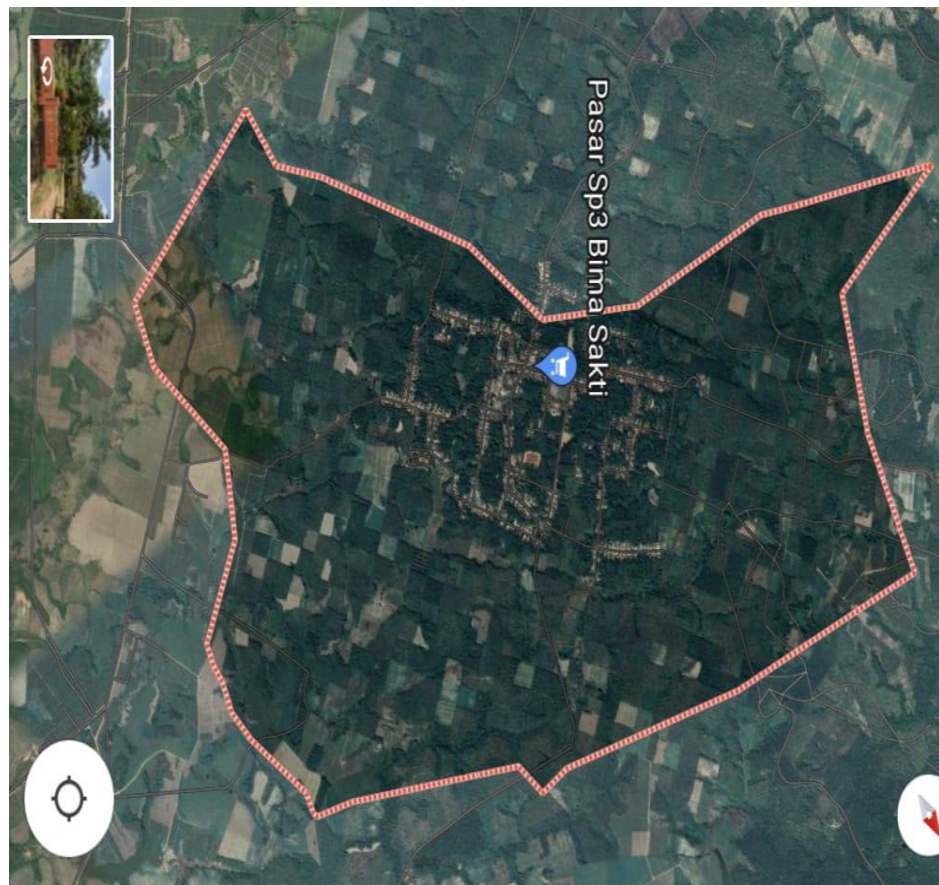
- 6) Mewujudkan tata kelola Pemerintahan Kampung yang demokratis, transparan dan akuntable/dapat dipertanggungjawabkan dengan memberikan ruang yang seluas- luasnya bagi partisipasi masyarakat mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan.
- a) Demokratis dalam arti mengedepankan musyawarah dan partiipasi masyarakat untuk mencapai mufakat dalam merumuskan kebijakan Kampung.
 - b) Transparan dalam arti masyarakat dapat mengakses informasi tentang tata kelola pemerintahan terkait anggaran pendapatan dan belanja Kampung.
 - c) Akuntable artinya dalam pelaksanaan tata kelola pemerintahan dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat maupun pemerintah yang ada di atasnya.

c. Letak Geografis Desa Bima Sakti

Adapun luas wilayah Desa Bima Sakti 1000 ha dengan batas wilayahnya, sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan langsung dengan Desa Negeri Jaya
2. Sebelah Selatan berbatasan langsung dengan PTPN 7 Bunga Mayang
3. Sebelah Barat berbatasan langsung dengan Olok Gading
4. Sebelah Timur berbatasan langsung dengan Desa Kali Awi Indah⁷

⁷ Imam Ali Fahrudin, 'Form Data Pokok Desa Bima Sakti'.



Sumber : Google Maps 2023

d. Jumlah penduduk

Jumlah kepala keluarga di Desa Bima Sakti secara keseluruhan 776 dengan rincian jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin laki-laki 1.246 Jiwa dan perempuan 1.207 Jiwa. Jumlah penduduk tersebut berdasarkan mata pencaharian secara lebih lanjut :⁸

1) Karyawan	:	9 Orang
Pegawai Negeri Sipil	:	7 Orang
TNI/Polri	:	- Orang
Swasta	:	2 Orang

⁸ Data Pokok Desa Bima Sakti, Imam Ali Fahrudin.

2) Wiraswasta/pedagang	:	51 Orang
3) Petani	:	915 Orang
4) Buruh Tani	:	417 Orang
5) Nelayan	:	- Orang
6) Peternak	:	- Orang
7) J a s a	:	- Orang
8) Pengrajin	:	- Orang
9) Pekerja seni	:	- Orang
10) Pensiunan	:	2 Orang
11) Lainnya	:	- Orang
12) Tidak bekerja/penganggur	:	196 Orang

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat di pahami, bahwa sebagai satu dari 13 desa yang berada di Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan memiliki luas wilayah sebesar 1000 ha yang dihuni 776 kepala keluarga. Masyarakat di Desa Bima Sakti rata-rata bermata pencaharian sebagai petani.⁹

1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan Penelitian

Observasi adalah teknik pengumpulan data untuk melakukan pengamatan secara langsung dalam objek yang di teliti. Untuk mengetahui secara langsung maupun tidak langsung, pengamatan

⁹ Data Pokok Desa Bima Sakti Imam Ali Fahrudin.

secara langsung yaitu pengguna mengaktifkan akun DANA dan mengamati respon para pengguna akun DANA.¹⁰

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi ini dilakukan sebagai pendahuluan dalam pengumpulan data untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA.

Wawancara adalah pertanyaan dan jawaban yang diberikan kepada pewawancara ke pengguna *E-Wallet*, yaitu pewawancara sebagai yang memberikan pertanyaan (*interviewer*) atau yang di wawancarai sebagai penjawab pertanyaan (nara sumber). Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai masyarakat pengguna *E-Wallet* dan masyarakat yang menyalahgunakan *E-Wallet*. Wawancara ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pewawancara.

Wawancara adalah tanya jawab secara langsung yaitu yang diberikan oleh dua pihak, yaitu pewawancara sebagai pemberi pertanyaan atau pengusul (*interviewer*) dan yang di wawancarai sebagai responden (nara sumber). Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai masyarakat pengguna *E-Wallet* dan masyarakat yang

¹⁰ Dr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si and Dra. Sri Hartati, M.Si, *Metodologi Penelitian Sosial*.

menyalahgunakan *E-Wallet*. Wawancara ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan utama dan objektif dari survey ini.¹¹

Dokumentasi adalah tehnik pengumpulan data untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi catatan-catatan, laporan kegiatan, foto-foto dan lain sebagainya. Penelitian ini merupakan data berupa catatan-catatan atau laporan kegiatan yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Peneliti melakukan beberapa tahapan persiapan sebelum melakukan penelitian secara langsung kelapangan, diantaranya yaitu:

- 1) Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yaitu dilakukan dengan cara peninjauan tentang kebenaran keberadaan permasalahan yang akan diteliti. Maka dari itu, dilakukannya wawancara terstruktur dengan masyarakat pengguna *E-Wallet*, masyarakat yang menyalahgunakan *E-Wallet* dan agen penyedia layanan *Top-Up*. Kemudian, wawancara yang tidak terstruktur adalah langsung mewawancarai masyarakat yang menyalahgunakan transaksi *Top-Up E-Wallet*, terutama pada aplikasi DANA yang sangat ramai digunakan oleh masyarakat yang menyalahgunakannya. Selain itu, sebagai bahan penelitian yang di tulis dalam Bab 4 ini, dokumen dan data dengan membaca artikel atau buku yang terkait, memanfaatkan data sebaik-baiknya diperoleh dari

¹¹ Dr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si and Dra. Sri Hartati, M.Si. *Metodologi Penelitian Sosial*.

lapangan maupun tertulis, tergantung pada topic yang diangkat oleh penulis.

2) Penyusunan Pedoman Wawancara

Sebelum melakukan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara yang akan diberikan kepada nara sumber berdasarkan tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, tinjauan pustaka, dan hasil penelitian sebelumnya. Pedoman wawancara ini dimulai dari terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara yang pertama dimulai yaitu wawancara umum seperti identitas dan kegiatan sehari-hari, wawancara yang seperti ini untuk menciptakan suasana yang nyaman dan santai.

b. Pelaksanaan Penelitian

Awal penelitian ini dimulai dengan mencari informasi dan menemukan para masyarakat yang menggunakan *E-Wallet* dan masyarakat yang terlibat dalam penyalahgunaan *Top-Up E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA untuk perjudian online (slot) di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Dalam penelitian ini, peneliti langsung menemui masyarakat yang menggunakan *E-Wallet* dan masyarakat yang menyalahgunakannya untuk melakukan wawancara guna maendapatkan informasi terkait penyalahgunaan *Top-Up E-Wallet* yang mereka lakukan terutama pada aplikasi DANA.

Masyarakat yang menyalahgunakan *Top-Up E-Wallet* untuk perjudian online terutama pada aplikasi DANA tidak hanya menerima wawancara dari peneliti, tetapi juga ada wawancara tidak terstruktur dan interaksi lain dibidang ini, peneliti pendapat jawaban dari hasil wawancara yang peneliti inginkan.

Waktu dan tempat wawancara adalah sebagai berikut:¹²

	Subjek penelitian	Tanggal	Lokasi Wawancara
Key Informan	Masyarakat yang menyalahgunakan <i>Top-Up E-Wallet</i> terutama pada aplikasi DANA (8 orang)	7/11/2023	Pasar Sp3 Bima Sakti
Informan	Agen BRIlink Layanan <i>Top-Up</i>	4/11/2023	Pasar Sp3 Bima Sakti

Sumber : Modifikasi Penulis 2023

B. Hasil Penelitian

Survei dilakukan terhadap agen penyedia layanan *Top-Up E-Wallet*, masyarakat yang menggunakan *E-Wallet* dan yang menyalahgunakan transaksi *Top-Up E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Adapun survei ini memakan waktu kurang lebih 3 bulan terhitung mulai 28 September 2023.

Aplikasi DANA tersebut, paling banyak digunakan dalam transaksi masyarakat di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way

¹² Masyarakat, Wawancara Kepada Masyarakat Bima Sakti, 5 July 2023.

Kanan. Karena, aplikasi DANA tersebut sangat mudah digunakan dalam bertransaksi. Hal ini, sejalan dengan apa yang dikatakan oleh agen penyedia layanan BRILink dan *Top-Up E-Wallet* yaitu saudara GS mengenai bagaimana mekanisme layanan *Top Up E-wallet* tersebut, ia menyatakan bahwa :¹³

"Mekanismenya, pertama saya stok saldo dana di akun DANA yang sudah premium, atau bisa juga menggunakan BRILink karena saya juga agen brilink, atau bisa juga menggunakan multiagen pulsa, kemudian ketika ada pelanggan yang ingin top up DANA dengan nominal yang diinginkan pelanggan, saya sebagai agen penyedia dari mitra agen BRILink segera melakukan transaksi dengan si pelanggan dengan nominal yang diinginkan pelanggan, dengan dikenakan biaya admin sesuai agen penyedia dari mitra agen brilink (saya)"

Banyaknya masyarakat Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan yang menggunakan transaksi tou up e-wallet ini dinyatakan oleh saudara GS:¹⁴

"Sekitar 70% untuk anak muda dan 20 % untuk dewasa yang menggunakan E-Wallet terutama pada aplikasi DANA yang ada di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan".'

Dalam sub ini, peneliti menyajikan data dari studi yang dilakukan di lapangan pada beberapa masyarakat yang terlibat dalam penggunaan *E-Wallet* dan yang menyalahgunakan transaksi *Top-Up E-wallet* terutama pada aplikasi DANA. Setelah adanya penelitian ini, semoga masyarakat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penyalahgunaan transaksi *Top-Up E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA yang mempengaruhi kecanduan dalam perjudian online terutama pada masyarakat yang menyalahgunakannya.

¹³ Bapak GS, Wawancara dengan agen penyedia layanan transaksi.

¹⁴ Bapak GS., Wawancara Dengan Agen Penyedia Layanan Transaksi

Dengan perkembangan teknologi, banyak sekali alat yang digunakan dalam sebuah transaksi yaitu adanya *E-Wallet*. Untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan pembayaran apapun itu. Tetapi, bagaimana jika transaksi ini disalahgunakan oleh masyarakat untuk perjudian online. Perjudian online pun telah bergeser ke tempat yang lebih dalam seperti di desa-desa kecil. Dengan kemajuan teknologi, perjudian tidak harus dirahasiakan seperti dulu, cukup bersantai dan duduk di depan layar handphone yang terhubung dengan jaringan internet untuk bermain game ilegal. Dengan sistem kemajuan seperti saat ini, yang sanggup mencakup aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan kesediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia, mendorong perkembangan permainan judi.

Masyarakat sebagai makhluk sosial yang menyalahgunakan dalam sebuah transaksi terutama di kalangan remaja, sekaligus sebagai pelajar dan sebagai harapan masa depan negara harus dihindari dari perbuatan yang memalukan ini, karena judi dapat melukai jiwa seseorang dan menjadi orang yang tidak bermoral. Yang lebih mengkhawatirkan lagi, aktivitas judi ini telah merugikan beberapa masyarakat terutama pada remaja di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

Dengan melihat keadaan yang sekarang, bahwa kenyataannya perjudian online tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga oleh remaja pada saat ini. Sangat disayangkan fenomena ini terjadi bahkan di kalangan masyarakat baik dewasa maupun remaja di Desa Bima Sakti, Kecamatan

Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Seperti yang dinyatakan oleh saudara GS bahwa seberapa banyak masyarakat yang menyalahgunakan transaksi tersebut, yaitu:¹⁵

”Untuk yang menyalahgunakan transaksi Top-Up DANA tersebut kurang tau seberapa banyak, ada kemungkinan sekitar 50% dari kalangan anak muda atau remaja yang menyalahgunakan E-Wallet sebagai sumber dari permainan judi online”

Hal tersebut tidak lepas dari faktor yang mendorong penyalahgunaan transaksi Top Up E-wallet terutama pada aplikasi DANA, menurut GS adalah:¹⁶

“Kalau untuk faktor pendorong penyalahgunaannya lebih ke pendidikan, orang tua yang kurang memperhatikan kegiatan anaknya, faktor penasaran dan lingkungan serta hoki juga ikut memengaruhi faktor anak muda melakukan penyalahgunaan e-wallet. Faktor lainnya dari melihat teman sebayanya main judi online mendapatkan uang yang cukup lumayan banyak bagi seumurannya anak muda”.

Indikasi dari penjelasan tersebut adalah agen penyedia adalah seorang agen BRILink yang ada di Desa Bima Sakti, dan yang pertama agen penyedia agen *top-up* harus memiliki stok saldo di akun DANA pribadinya yang sudah premium, agen penyedia BRILink juga bisa melakukan transaksi apapun yang pelanggan minta, dari mulai *Top-Up E-Wallet*, E-Toll, tranfer, pulsa, dan pembayaran token listrik dengan nominal yang pelanggan minta, kemudian si pelanggan meminta admin jasa sesuai yang sudah di tentukan. Agen penyedia layanan transaksi mengetahui sekitar 70% anak muda yang aplikasi DANA dan 20% dari orang dewasa. Agen penyedia layanan *Top-Up E-Wallet* tidak mengetahui seberapa banyak masyarakat yang menyalahgunakan Top-Up.

¹⁵ Bapak GS. Wawancara Dengan Agen Penyedia Layanan Transaksi

¹⁶ Bapak GS. Wawancara Dengan Agen Penyedia Layanan Transaksi

Namun, menurutnya 50% dari kalangan anak muda dan remaja yang menyalahgunakan transaksi *Top-Up* DANA untuk perjudian online dan untuk kalangan dewasa ada 20% yang menyalahgunakannya untuk permainan judi online. Hal tersebut karena adanya faktor pendorong yakni sumber manusianya yang masih kurang, faktor lingkungan, kurangnya pendidikan, dan faktor penasaran akan keberuntungan.

Selanjutnya, peneliti mewawancarai beberapa *key informan* diantaranya YS, SS, FP, RP, NI, AD, RS dan ND, yaitu sebagai berikut:¹⁷

1. Wawancara kepada *Key Informan* YS¹⁸

Menurut *key informan* YS *E-Wallet* pada aplikasi DANA bisa digunakan untuk *Top-Up* saldo pulsa, mengisi token listrik dengan berbagai macam kemudahan yang ada di aplikasi DANA. Ia menggunakan aplikasi DANA sejak lima bulan yang lalu. Alasan ia menggunakan aplikasi DANA karena lebih mudah untuk kebutuhan darurat karena tidak perlu keluar rumah untuk membayar segala tagihan dan bertransaksi. Selain itu juga, alasan ia menggunakan aplikasi DANA juga untuk bermain judi online secara terang-terangan karena menurutnya aplikasi DANA lebih aman untuk bermain judi online, sebelumnya ia mengetahui judi online tersebut karena melihat iklan yang muncul di sosial media seperti halnya *facebook*, *youtube*, *google* dan aplikasi lainnya. Menurutnya kelebihan dari aplikasi DANA tersebut yaitu mudah untuk digunakan dan kekurangan dari aplikasi DANA terkadang sering

¹⁷ Masyarakat, Wawancara Kepada Masyarakat Bima Sakti.

¹⁸ Key Informan YS, Wawancara Kepada Key Informan YS, 4 November 2023.

gangguan atau eror. Hal ini mengindikasikan bahwa *key informan* YS dalam menggunakan aplikasi DANA tersebut karena lebih mudah dan aman dalam melakukan permainan judi online. Faktor pendorong mengapa ia melakukan judi online karena tergiur oleh iklan di sosial media.

2. Wawancara kepada *Key Informan* SS¹⁹

E-Wallet DANA bisa buat deposit judi online dan kebutuhan harian seperti membeli token listrik dari hasil judi online hanya dalam satu aplikasi. Ia menggunakan aplikasi DANA sudah hampir satu tahun, alasan utama dalam menggunakan aplikasi DANA tersebut adalah untuk bermain judi online, menurutnya bermain judi online pada aplikasi DANA tersebut lebih mudah dan simpel dari pada harus menggunakan rekening Bank, awalnya ia juga mengetahui judi karena ajakan dari teman satu tongkrongannya dan kemudian ia tertarik untuk bermain judi online kemudia ia kecanduan untuk melakukannya. Kemudahan dari aplikasi DANA menurutnya mudah dalam transaksi kesesama karena biaya admin yang terjangkau dan kekurangan dari aplikasi DANA menurutnya adalah suka gangguan jaringan dalam membuka aplikasi DANA atau untuk melakukan transaksi. Indikasinya yaitu *Key Informan* SS dalam menggunakan aplikasi DANA ini adalah untuk bermain judi online karena lebih mudah dan simpel untuk permainan permainan tersebut. Faktor yang

¹⁹ Key Informan SS, Wawancara Kepada Key Informan SS, 7 November 2023.

mendorong mengapa SS melakukan permainan judi online tersebut adalah karena terpengaruh dari lingkungan pertemanan.

3. Wawancara kepada *Key Informan FP*²⁰

Menurutnya aplikasi DANA bisa untuk transfer Bank dan sesama penjudi online. Ia menggunakan aplikasi DANA sejak tahun 2022. alasan ia menggunakan aplikasi DANA ini adalah untuk bermain judi online slot dan hasilnya ia gunakan untuk *Top-Up* game, alasan ia bermain judi online untuk meraih kemenangan secara terus-menerus karena sudah ketagihan dalam bermain judi online, selain itu juga ia menggunakan hasil judi tersebut untuk membeli *Top- Up diamon* dalam game non judi, kenapa ia sering bermain game karena ia seorang pengangguran. Menurutnya kelebihan dalam aplikasi DANA ialah semua transaksinya dapat dipermudah dan kekurangannya suka update secara tiba-tiba. Indikasi dari penjelasan tersebut ialah, kay informan yautu FP ia menggunakan aplikasi DANA untuk bermain judi online, selain itu hasil dari *jeckpot* digunakannya untuk membeli diamon dalam game non judi. Faktor pendorong ia melakukan semua itu adalah tidak adanya pekerjaan yang ia lakukan kecuali bermain judi online.

4. Wawancara kepada *Key Informan RP*²¹

Menurutnya aplikasi DANA serba memudahkan pengguna seperti saya untuk melakukan pembelian paket data dan sesekali buat depost judi online. Ia menggunakan aplikasi DANA sudah hampir delapan bulan

²⁰ Key Informan FP, Wawancara Kepada Key Informan FP, 7 November 2023.

²¹ Key Informan RP, Wawancara Kepada Key Informan RP, 7 November 2023.

lebih. Alasan utama mengapa ia menggunakan aplikasi DANA adalah yang pertama untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti membayar token listrik, membayar tagihan, dan jika ada sisa dari pembayaran tersebut ia gunakan untuk bermain judi online, dalam hal ini pengguna aplikasi DANA tergiur oleh hasil coba-coba sampai ia lupa waktu. Menurut *key informan* RP kelebihan dari menggunakan aplikasi DANA ialah segala sesuatunya dalam bertransaksi dipermudah, mau membayar tagihan apa saja bisa ia lakukan dalam aplikasi DANA tersebut, kemudian menurutnya kelemahan dalam aplikasi DANA ini adalah suka tiba-tiba loading dengan lama. Indikasi dari penjelasan tersebut adalah *key informan* RP menggunakan aplikasi DANA selain untuk melakukan tagihan dan pembayaran sehari-hari ia juga sesekali menggunakan sisa uang yang ada di aplikasi DANA tersebut untuk bermain judi online. Faktor pendorong dari bermain judi online menurut *key informan* RP ini adalah hasil dari coba-coba kemudian semakin penasaran dan semakin ingin memainkannya hingga lupa waktu.

5. Wawancara kepada *Key Informan* NI²²

Menurut *key informan* NI aplikasi DANA simple, hampir sama seperti rekening pribadi, saldo DANA bisa digunakan berbagai banyak kebutuhan harian lainnya. Ia menggunakan aplikasi DANA ini kurang lebihnya sudah setahun lebih. Alasan utama ia menggunakan aplikasi DANA ialah sebagai pengganti rekening karena rekening Bank nya

²² Key Informan NI, Wawancara Kepada Key Informan NI, 7 November 2023.

sempat terblokir, selain itu ia adalah seorang mahasiswa yang berada diperantauan yang sesekali ia pulang ke kampung halamannya untuk libur semester, dari penggunaan pada aplikasi DANA ia juga memainkan judi online, yang awalnya ia melihat temannya bermain judi online kemudian ia mencobanya hingga suatu saat beralasan meminta uang kepada orang tua nya untuk pembayaran kebutuhan kuliahnya tetapi ia gunakan untuk bermain judi online, disini terlihat bahwa dimana orang tua yang kurang mengawasi kegiatan anak. Menurutnya kelebihan dalam aplikasi DANA tersebut ialah mudah dan banyak pengguna jadi tidak sulit untuk bertransaksi sesama teman, jika di luar kampung pembayaran bisa menggunakan scan barcode jadi lebih memudahkan pembayaran kemudian menurutnya kekurangan dari aplikasi DANA tersebut ialah notifikasi yang masuk sering tidak terlihat atau telat, kemudian yang ia katakan bahwa dalam perkampungan belum ada pembayran yang melalui scan barcode. Indikasi dari hal ini adalah dimana *key informan* yaitu NI sebagai pengguna aplikasi DANA dan sekaligus yang menyalahgunakan transaksi *Top-Up* DANA untuk perjudian online, ia pun membohongi orang tua nya agar tetap bisa bermain judi online karena terpengaruh oleh teman disekitarnya. Faktor pendorong yang *key informan* lakukan ialah dari yang awalnya melihat temannya kemudian semakin ia penasaran dengan bermain judi online, maka dengan cara apapun akan ia lakukan meskipun harus berbohong kepada orang tuanya.

6. Wawancara kepada *Key Informan AD*²³

Menurut *key informan AD* aplikasi DANA transaksinya cukup mudah hanya bermodalkan nomor handphone kemudian sudah terdaftar menjadi akun pribadi DANA dan bisa menjadi akun DANA premium, selebihnya mudah untuk digunakan bermain judi online. Ia menggunakan aplikasi DANA sudah cukup lama. Alasan utama *key informan* menggunakan aplikasi DANA tersebut ialah untuk pengganti rekening untuk bermain judi online dan bisa digunakan untuk saling kirim keteman yang sesama pemain judi online, dimana ia adalah seorang remaja yang seharusnya masih berada dibangku sekolah, tetapi ia memilih untuk tidak besekolah karena sudah ketagihan bermain judi online sampai lupa dengan waktu karena seringnya begadang setiap malam, ia bisa sampai meminjam uang di pinjaman online bahkan sampai meminjam di rentenir. Menurutnya kelebihan dalam menggunakan aplikasi DANA karena cukup mudah dan sukar untuk diketahui banyak orang untuk bermain judi online, kemudian menurutnya kekurangan dari aplikasi DANA tersebut ialah sering eror pada aplikasi DANA, apalagi ia adalah seorang yang ketagihan dalam perjudian online baginya hal seperti itu cukup mengganggu. Indikasi dari penjelasan tersebut adalah *key informan AD* menggunakan aplikasi DANA, hal ini sama seperti yang lain tetap untuk bermain judi online, tetapi disini ia sudah sangat ketagihan dalam bermain judi online sampai ia melakukan berbagai cara seperti meminjam di

²³ Key Informan AD, Wawancara Kepada Key Informan AD, 7 November 2023.

rentenir bahkan pinjaman online. Faktor pendorong dari permasalahan *key informan AD* adalah seorang pengangguran yang berani melakukan pinjaman dimana saja yang bisa merugikan dirinya sendiri.

7. Wawancara kepada *Key Informan RS*²⁴

Menurut *key informan RS* aplikasi DANA bisa untuk top up game non judi pembelian *diamon* dan bisa digunakan untuk *top up* judi online. Ia menggunakan aplikasi DANA sudah ada enam bulan dihitung sejak bulan april. Alasannya menggunakan aplikasi DANA adalah untuk transaksi jual beli akun game non judi serta digunakannya untuk top-up game, lalu hasil dari penjualan akun tersebut ia gunakan untuk bermain judi online, tidak heran kalangan remaja disana memilih untuk bermain game sampai lupa waktu dan begadang setiap harinya untuk menaikkan ranked game yang akan dijual, hal ini seharusnya orang tua lebih bisa mengawasi tindakan atau kesalahan anak yang sudah keterlaluhan dalam mengatur waktu yang mungkin kurang baik bagi kesehatan tubuh jika begadang disetiap harinya, selain itu juga mengapa ia memainkan judi online karena lingkungan yang semakin mendukungnya untuk selalu memainkan judi online tersebut. Menurutnya kelebihan dari aplikasi DANA mudah untuk bertransaksi dimana saja dan kapan saja, lebih *fleksibel*, dan transaksi hanya menggunakan handphone tanpa harus membawa kartu kredit atau ATM, kelemahan dari aplikasi DANA menurut *key informan RS* adalah ia tidak menyukai kelemotan atau

²⁴ Key Informan RS, Wawancara Kepada Key Informan RS, 7 November 2023.

loading ketika ingin membuka aplikasi DANA karena faktor jaringan yang ada di desa cukup lemah. Indikasi dari hal ini penjelasan tersebut adalah bahwa *key informan* RS menggunakan aplikasi DANA tersebut untuk melakukan jual beli akun game non judi kemudian hasil dari jual beli tersebut digunakannya untuk bermain judi online, hingga ia menghabiskan waktunya untuk tidak beristirahat, ia memilih untuk kejar target sampai akun nya terjual agar bisa bermain judi, hal ini kurangnya pengawasan dari orang tua untuk menegur atau memperhatikan anaknya yang mungkin bisa kecanduan dalam bermain judi online. Faktor pendorong dari hal tersebut adalah lingkungan yang memaksa nya untuk selalu bermain judi online sampai ia membuang waktu yang bermanfaat demi hal yang negatif dan bisa merugikan dirinya sendiri.

8. Wawancara kepada *Key Informan* ND²⁵

Hasil wawancara kepada *key informan* ND menurutnya aplikasi DANA memudahkannya menyimpan uang dalam bentuk saldo agar ketika keluar atau bermain tidak perlu membawa uang cash, cukup scan barkot ataupun transfer ke sesama teman pengguna *E-Wallet* DANA. Ia menggunakan aplikasi DANA sudah dua tahun lebih lamanya. Alasan utama sebagai dana darurat ketika malas membawa cash karena sering sekali uangnya habis jika dalam bentuk cash dan ia lebih suka menyimpan uangnya di dalam aplikasi DANA agar lebih mudah untuk melakukan *top-up* atau depo game judi online, baginya lebih mudah menggunakan

²⁵ Key Informan ND, Wawancara Kepada Key Informan ND, 7 November 2023.

aplikasi DANA dari pada rekening Bank, selain itu mengapa ia bermain judi online, karena ada rasa penasaran kemudian ia mencoba bermain judi online setelah itu ia semakin tertarik untuk selalu bermain dalam hal negatif tersebut. Kelebihan pada aplikasi DANA menurut *key informan* ND yaitu lebih praktis ketika berkegiatan diluar rumah, menurutnya sebagai pengguna aplikasi DANA ia sangat senang menggunakannya karena admin nya sedikit dibandingkan transfer menggunakan rekening Bank, kekurangan lebih ke aplikasi nya perlu di perbaiki sering sekali error. Indikasi dari hal tersebut bahwa *key informan* ND menggunakan aplikasi DANA selain untuk bertransaksi ia juga menggunakannya untuk bermain judi online, dari rasa penasaran kemudian timbul rasa ketagihan dalam memainkan judi online tersebut. Faktor pendorong dari hal ini adalah rasa ingin tau yang semakin tinggi, tingkat ketagihan yang juga menyebabkan seringnya memainkan judi online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan delapan *Key Informan* mengenai apa yang mereka ketahui tentang aplikasi dana, bahwa *E-Wallet* pada aplikasi DANA memudahkan mereka untuk bertransaksi dan yang paling utama adalah untuk *Top-Up* game judi online. Kebanyakan dari mereka menggunakan aplikasi DANA dimulai sejak 2021 sampai sekarang, dari rasa ingin tahu bagaimana penggunaannya mereka juga penasaran bagaimana cara bermain judi online lewat aplikasi DANA tersebut. Dari lingkungan, pekerjaan, pendidikan, dan tingkat rasa ingin tahu yang semakin tinggi membuat mereka ketagihan dalam bermain judi online. Kurangnya pengawasan dari orang tua

dan masyarakat sekitar yang kurang memperhatikan dalam kegiatan remaja untuk melakukan hal yang lebih positif. Tingkatnya mengangguran yang semakin tinggi membuat mereka terlena oleh segala tawaran pinjaman, dari mulai pinjaman online, pinjaman rentenir bahkan yang masih bersekolah sampai membohongi orang tuanya.

C. Analisis Faktor-Faktor Pendorong Penyalahgunaan Transaksi Top-Up E-Wallet Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Way Kanan.

Berdasarkan hasil penemuan peneliti yang telah dipaparkan tersebut bahwa adanya beberapa faktor yang melatarbelakangi Penyalahgunaan Transaksi *Top-Up E-Wallet* Di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Way Kanan.

Wawancara terhadap informan maupun *key informan* yang peneliti pilih telah selesai dilakukan dengan baik dan peneliti berhasil mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan yang peneliti tulis dalam masing-masing *informan* dan *key informan*. Peneliti mendapatkan data atau informasi yang diperlukan melalui wawancara terhadap satu *informan* dan delapan *key informan*, setelah dirasa cukup informasi yang didapat dan yang diinginkan, peneliti lalu menyusunnya menjadi sebuah hasil wawancara. Kemudian hasil wawancara kepada informan yang telah dipilih, selanjutnya peneliti paparkan, dalam melakukan wawancara tersebut peneliti berhasil mendapatkan informasi bagaimana faktor pendorong terlaksananya kegiatan menyakahgunaan dalam *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA untuk perjudian online. Berikut ini

adalah uraian dari beberapa faktor pendorong yang di alami oleh masyarakat di Desa Bima Sakti yang terlibat dalam judi online.

1. Faktor lingkungan

Pada faktor lingkungan, hal ini sudah sering terjadi di desa tersebut bahwa pemain judi online tertarik karena melihat temannya yang bermain terlebih dahulu, kemudian mereka tertarik dan penasaran akhirnya ketagihan dalam memainkan judi online. Seperti yang dialami oleh SS, NI dan RS, ia menyalahgunakan transaksi pada aplikasi DANA ini untuk perjudian online karena lingkungan pertemanan.

2. Faktor pengangguran

Dari faktor pengangguran, bahwa tingkat pengangguran yang ada di Desa Bima Sakti sudah cukup banyak dari kalangan remaja yang tidak memiliki ladang pekerjaan, sehingga dari tidak adanya kesibukan sebagian dari mereka lebih memilih untuk bermain judi online. Seperti yang dilakukan oleh AD dan FP, mereka sebagai pengguna aplikasi DANA dan yang menyalahgunakan transaksi untuk bermain judi online.

3. Faktor coba-coba

Beberapa penyalahgunaan transaksi *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA yang digunakan untuk perjudian online awalnya hanya ada rasa coba-coba kemudian timbul rasa ketertarikan dalam memainkan judi online, sehingga belum bisa berhenti dari rasa candu yang dihasilkan dalam bermain judi online. Hal ini yang dikatakan dari hasil wawancara key informan RP dan ND, mereka menyalahgunakan transaksi tersebut

untuk bermain judi online tanpa memikirkan dampak dari permainan tersebut.

4. Faktor iklan sosial media

Faktor dari iklan media sosial ini sudah cukup meresahkan bagi masyarakat yang masih belum terlalu paham dengan sosial media, mereka yang awal mula hanya menonton youtube, bermain facebook dan akun media sosial lainnya, kemudian disuguhi dengan iklan yang marik masyarakat ikut memainkannya, kemudian diarahkan bagaimana cara memainkan game judi online yang ada di iklan tersebut. Akhirnya key informan YS mengikuti langkah-langkah tersebut sampai berhasil memainkan game judi online hingga saat ini.

5. Faktor pendidikan

Faktor pendidikan disini mencakup dari semua faktor-faktor yang mendukung remaja untuk melakukan perjudian online, banyak remaja yang tidak melanjutkan pendidikan dan memilih untuk menjadi pengangguran. Dari hal tersebut, terjadilah saling bertukar informasi mengenai judi online dan akhirnya mereka terhasut dalam hal yang negatif, bahkan bisa merugikan dirinya sendiri.

Peneliti dapat menganalisis bahwa dalam hukum ekonomi syariah adanya dalil yang membolehkan setiap transaksi, dalam hukum bertransaksi adalah mubah atau boleh hukum asal dalam transaksi adalah keridhaan kedua belah pihak yang berakad, hasilnya berlaku sahnya yang dilakukan. Jual beli adalah

interaksi kerjasama saling membantu antar manusia.²⁶ Terdapat kaidah fiqh yang berhubungan dengan jual beli :

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: "*Pada dasarnya, segala bentuk mu'amalat boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya*".

Berdasarkan pada kaidah fikih di atas yang memperbolehkan semua jenis praktik muamalah beserta adanya syarat dalil yang melarang transaksi tersebut.²⁷

Adapun perjudian dianggap sebagai aktifitas yang melanggar prinsip-prinsip Islam. Dalam hal ini Prinsip utama dalam hukum ekonomi syariah adalah larangan terhadap riba (bunga), meisir (perjudian) dan gharar (ketidakpastian). Oleh karena itu, transaksi yang terkait dengan perjudian online akan dianggap sebagai pelanggaran terhadap prinsip-prinsip tersebut. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90.²⁸

...إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ... .

Artinya: "*Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan*"²⁹

²⁶ Mohamad Kharis Umardani, 'Jual Beli Berdasarkan Kitab UndangUndang Hukum Perdata dan Hukum Islam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai' 4, no. 01 (2021).

²⁷ Iwan Permana, 'Penerapan Kaidah-Kaidah Fiqih Dalam Transaksi Ekonomi Di Lembaga Keuangan Syariah' 3, no. 01 (2020).

²⁸ Kurniawan Adi Sasono, 'Penegakan Hukum Pasal 303 BIS KUHP Tentang Perjudian Dalam Perspektif Hukum Islam'.

²⁹ Q.S Al-Maidah (90).

Dalam hal ini peneliti telah menjelaskan dari diperbolehkannya dalam bertransaksi sampai dijelaskan hal yang melarang dalam melakukan transaksi.

Hal tersebut dijelaskan dalam Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 303 berbunyi:³⁰ “tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, tetapi juga adanya kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena si pemain lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antar mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.

Keterlibatan masyarakat terutama pada remaja terkait dalam permainan judi online ini sebagai bentuk perilaku yang melanggar norma-norma kode etik yang ada di dalam masyarakat dan tidak dapat dijadikan sebagai cerminan atau teladan yang lebih baik. Dari segi bermasyarakat, remaja yang terlibat dalam permainan judi online ini dapat secara langsung mempengaruhi atau mengganggu aktivitas pendidikan, kerja, lingkungan, dan keluarga yang mereka rugikan. Sampai tidak mengenal waktu dari malam hingga pagi. Dalam permainan judi online juga mempengaruhi rasa kecanduan yang rasanya ingin dilakukan secara terus menerus dan tidak akan tau bagaimana cara untuk berhenti untuk tidak melakukan judi tersebut.

Seharusnya penggunaan dalam *E-Wallet* terutama pada aplikasi DANA bisa digunakan dengan baik dan benar, baik secara transaksi maupun

³⁰ Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 303.

penggunaan setelah melakukan *Top-Up* dan di dalam masyarakat seharusnya bisa melakukan sosialisasi dengan pihak kepolisian, agar menertipkan tindakan yang berpengaruh buruk kepada generasi penerus bangsa. Agar masyarakat juga bisa lebih berkembang dalam memanfaatkan hal-hal baru yang pada saat ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai faktor-faktor pendorong penyalahgunaan transaksi *Top-Up E-Wallet* di Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Yang menjadi populer di desa tersebut adalah aplikasi DANA, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Masyarakat terutama remaja yang ada di Desa Bima Sakti, mengikuti permainan judi online atas dasar proses pertukaran informasi, penawaran, ajakan, godaan, menimbulkan rasa ingin tahu, dan penasaran dalam judi online, suatu masyarakat yang timbul kepada mereka, sudah menjadi kebiasaan dalam hidup mereka dan sulit bagi mereka untuk meninggalkan atau menghentikan aktivitas yang negatif ini. Dalam proses pengambilan keputusan mereka untuk mengikuti suatu permainan judi online dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mendorong mereka, seperti apa yang dapat menarik perhatian mereka, salah satunya adalah faktor terpenting, sebuah metode yang hanya mencoba untuk membuat keuntungan.

Faktor utama dari bermain judi online adalah lingkungan, kelalaian orang tua, pengangguran, ekonomi, pendidikan, dan iseng-iseng atau coba-coba. Yang mengakibatkan para pemain judi lupa akan waktu, tanggung jawab dan kesadaran yang bisa merugikan dirinya sendiri.

Bermain judi online juga berdampak terhadap interaksi sosial para pemain judi online, bermain judi online juga membuat lupa waktu serta mengabaikan orang-orang yang berada di lingkungan disekitar mereka, para pemain judi online lebih mengutamakan judi online dari pada berinteraksi dengan lingkungan sosial disekitarnya, mereka akan asyik dengan dunianya sendiri, bermain judi online dengan berlebihan dapat membuat interaksi sosial menghilang. Faktor yang mendorong mereka melakukan judi online tersebut dapat menghilangkan nilai-nilai sosial dan menyebabkan terputusnya komunikasi atau interaksi sosial antara pemain judi online dengan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar.

B. Saran

1. Bagi Pelaku Judi Online

Sebagai remaja dengan memiliki segudang cita-cita yang bisa membawa perubahan yang lebih baik, disarankan untuk mempertimbangkan dengan matang terlebih dahulu apakah kegiatan anda akan lebih baik atau sebaliknya saat mengabil keputusan negatif tersebut. Jangan mudah terpengaruh dengan penawaran menarik yang mungkin anda dapatkan. Hal ini masih memungkinkan, terutama karena tidak adanya kepastian yang jelas tentang hal-hal yang menyimpang dan melanggar norma srta dapat memperburuk keadaan.

2. Bagi Orang Tua

Tentunya sebagai orang tau khususnya bagi orang tua pelaku pemain judi online, mempunyai tugas untuk mengawasi dan selalu menasehati

anaknyanya. Hal ini dirasa peneliti kurang, karena pada umumnya sebagai orang tua tidak yakin apa yang menjadi alasan seorang anak untuk meminta uang dengan alasan yang tidak jelas dan terus berbohong. Sebagai orang tua juga harus bisa membangun komunikasi yang baik dengan anak untuk meningkatkan kesadaran bagi mereka yang sudah terjerumus dalam hal negatif.

3. Bagi Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu tempat terpenting bagi remaja yang memulai mencari tau tentang kehidupan, namun sangat disayangkan beberapa masyarakat memberikan pendekatan dan pertanyaan kepada remaja tentang apa yang terjadi pada kebanyakan remaja di desa tersebut ketika tidak adanya kegiatan positif yang bermanfaat bagi mereka, tidak terlalu memperhatikan dan tidak mengawasi, dan remaja yang sudah terlalu banyak merugikan dirinya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aplikasi DANA. 'DANA-Apapum Transaksinya Selalu Ada DANA'. In *PT. Espay Debit Indonesia Koe. All Rights Reserved.*, 2023. <https://www.dana.id/>.
- Arles Paulus. 'Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Dan Pengalaman Terhadap Minat Generasi Z Menggunakan Sistem Pembayaran E-wallet'. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara, 2022.
- Bapak GS. Wawancara dengan agen penyedia layanan transaksi, 4 November 2023.
- Bernandi Dwi Nugraha. 'Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Strudi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)'. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2022.
- Dewi, Intan Rakhmayanti. 'Peta Kompetisi Dompert Digital Indonesia, Siapa Lebih Unggul?' CNBC Indonesia. Accessed 1 August 2023. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220628115548-37-350996/peta-kompetisi-dompert-digital-indonesia-siapa-lebih-unggul>.
- Dr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si, and Dra. Sri Hartati, M.Si. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Fidyhan Hamdi Lubis, Melisa Pane, and Irwansyah. 'Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)' 05, no. 05 (2023).
- Fiona Pappano Naomi, and I Made Dedy Priyanto. 'Perlindungan Hukum Pengguna E-Wallet DANA Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen' 9, no. 1 (2020).
- Imam Ali Fahrudin. 'Form Data Pokok Desa Bima Sakti', 2022.
- . 'Visi Dan Misi Desa Bima Sakti', n.d.
- Iwan Permana. 'Penerapan Kaidah-Kaidah Fiqih Dalam Transaksi Ekonomi Di Lembaga Keuangan Syariah' 3, no. 01 (2020).
- Izzan, Ahmad, and Andri Piandi. 'Konsep Uang Digital Di Aplikasi DANA Perspektif Hukum Ekonomi Syariah' 01, no. 01 (2022).
- Key Informan AD. Wawancara Kepada Key Informan AD, 7 November 2023.
- Key Informan FP. Wawancara Kepada Key Informan FP, 7 November 2023.

- Key Informan ND. Wawancara Kepada Key Informan ND, 7 November 2023.
- Key Informan NI. Wawancara Kepada Key Informan NI, 7 November 2023.
- Key Informan RP. Wawancara Kepada Key Informan RP, 7 November 2023.
- Key Informan RS. Wawancara Kepada Key Informan RS, 7 November 2023.
- Key Informan SS. Wawancara Kepada Key Informan SS, 7 November 2023.
- Key Informan YS. Wawancara Kepada Key Informan YS, 4 November 2023.
- Kurniawan Adi Sasono. 'Penegakan Hukum Pasal 303 BIS KUHP Tentang Perjudian Dalam Perspektif Hukum Islam'. Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020.
- M. Reyhan Givani Hendrasjah, and Redea Yulia A. Hambali. 'Dampak Berjudi Dalam Pandangan Islam' 19, no. 19 (2023).
- Masyarakat. Wawancara Kepada Masyarakat Bima Sakti, 5 July 2023.
- . Wawancara terhadap pengguna aplikasi DANA, 5 July 2023.
- Meyta Amelia Rusbiant, and Clarashinta Canggih. 'E-Wallet dan Perilaku Konsumsi Islam (Studi Pada Masyarakat Kota Surabaya)' 9, no. 1 (2023).
- Mohamad Kharis Umardani. 'Jual Beli Berdasarkan Kitab UndangUndang Hukum Perdata dan Hukum Islam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai' 4, no. 01 (2021).
- Muh Rahmat Hakim Sopalatu. 'Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online'. UIN Alauddin, 2017.
- Muhammad Fascal Bhaskara. 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Pengguna Dompot Elektronik DANA Menggunakan Pendekatan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) 2 Di Kabupaten Tangerang'. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- Muhammad Rizal Ghozali Arro. 'Penyebaran Iklan Perjudian Online Di Indonesia'. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- Nurbawi. 'Tinjauan Hukum Islam Tentang Layanan Transaksi Digital Aplikasi DANA Pada Financial Technology (Studi pada layanan Aplikasi DANA di PT. Elang Mahkota Teknologi TBK)'. Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2020.
- Q.S Al-Maidah (90)*, n.d.

Studocu.com. 'Transaksi Perjudian Online Melalui Aplikasi DANA'. In *Studocu World University Ranking*, 2023. <https://www.studocu.com>.

Syafi' el-Syada. 'Pengertian Judi, Jenis-Jenis Dan Faktor Penyebabnya', 30 November 2011.

Undang-Undang ITE Bab 1 Pasal 1 Ayat 2 (n.d.).

Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 303 (n.d.).

Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertipan perjudian (n.d.).

Yana Trisnawati. 'Analisis Penerimaan Pengguna E-wallet DANA Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan Religiusitas Muslim Daily Religiosity Assessment Scale (MUDRAS)'. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2021.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metro.univ.ac.id; email: syariah.iainmetro@gmail.com

Nomor : B.01267/In.28.2/D1/PP.00.9/7/2023

Metro, 20 Juli 2023

Lampiran: -

Perihal : **Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth:

Nizaruddin, MH.

di - Metro

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu ditunjuk sebagai Pembimbing Skripsi mahasiswa :

Nama : FENI DWI LESTARI
NPM : 1902020009
Fakultas : Syariah
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PENYALAHGUNAAN
TRANSAKSI TOP UP DEPOSITO MELALUI APLIKASI DANA UNTUK
PERJUDIAN ONLINE

Dengan ketentuan :

1. Membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi.
2. Pembimbing mengoreksi Proposal, out line, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi.
3. Bimbingan Proposal terdiri dari : A). Latar Belakang Masalah, B). Rumusan Masalah, C). Tujuan dan Manfaat Penelitian, D). Penelitian Relevan, E). Landasan Teori, F). Metode Penelitian, G). Outline, H). Rancangan Waktu Penelitian.
4. Membimbing revisi Proposal pasca seminar.
5. Membimbing APD dan menyetujuinya.
6. Membimbing penulisan laporan hasil penelitian dengan format pelaporan sesuai jenis penelitian berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah mahasiswa yang diterbitkan oleh LPPM
7. Mengoreksi kelengkapan berkas Skripsi secara keseluruhan sebelum dimunaqsyahkan.
8. Memastikan kevalidan data penelitian kepada informan/Lembaga tempat penelitian (jika penelitian lapangan).
9. Waktu penyelesaian Skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK bimbingan dikeluarkan.
10. Diwajibkan memperhatikan jumlah besaran plagiarisme dengan ambang batas maksimal 25 %, sesuai Surat Edaran Rektor IAIN Metro No.017 tahun 2020.
11. Banyaknya halaman Skripsi antara 40 s/d 70 halaman dengan ketentuan :
 - a. Pendahuluan ± 2/6 bagian.
 - b. Isi ± 3/6 bagian.
 - c. Penutup ± 1/6 bagian.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Saudara diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

An.Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ma Murdiana



**FAKTOR-FAKTOR PENDPRONG PENYALAHGUNAAN TRANSAKSI
TOP UP E-WALLET DI DESA BIMA SAKTI KECAMATAN NEGERI
BESAR KABUPATEN WAY KANAN**

OUTLINE

Halaman Sampul
Halaman Judul
Nota Dinas
Halaman Persetujuan
Halaman Pengesahan
Abstrak
Halaman Orisinalitas Penelitian
Halaman Motto
Halaman Persembahan
Halaman Kata Pengantar
Daftar Isi
Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
 1. Tujuan Penelitian
 2. Manfaat Penelitian
- D. Kajian Relevan (*Literature Review*)

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah
 1. Pengertian Hukum Ekonomi Syariah
 2. Sumber Hukum Ekonomi Syariah
 3. Ekonomi Syariah
- B. Dasar Hukum Ekonomi Syariah Tentang Perjudian Online
- C. Penyalahgunaan Transaksi
- D. Aplikasi E-wallet DANA
- E. Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
 1. Jenis Penelitian
 2. Sifat Penelitian
- B. Sifat Penelitian
- C. Sumber Data

1. Data Primer
 2. Data Sekunder
- D. Teknik Pengumpulan Data
1. Observasi
 2. Wawancara
 3. Dokumentasi
- E. Teknik Analisis Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN
DAN PEMBAHASAN**

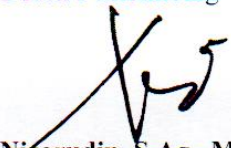
- A. Gambaran Umum Objek Penelitian
- B. Hasil Penelitian
- C. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN


- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Dosen Pembimbing


Nizarudin, S.Ag., M.H.
NIP. 197403021999031001

Lampung, 3 Oktober 2023
Peneliti


Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020002

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

FAKTOR-FAKTOR PENDPRONG PENYALAHGUNAAN TRANSAKSI *TOP UP E-WALLET* DI DESA BIMA SAKTI KECAMATAN NEGERI BESAR KABUPATEN WAY KANAN

A. WAWANCARA

1. Wawancara kepada Agen Penyedia layanan *Top Up E-wallet*

- a. Bagaimana Mekanisme layanan *Top Up E-wallet* tersebut?
- b. Apakah agen penyedia layanan *Top Up E-wallet* mengetahui seberapa banyak masyarakat yang menggunakan transaksi *Top Up*?
- c. Apakah agen penyedia layanan *Top Up E-wallet* mengetahui seberapa banyak masyarakat yang menyalahgunakan transaksi *Top Up*?
- d. Apa saja faktor pendorong penyalahgunaan transaksi *Top Up E-wallet* terutama pada aplikasi DANA

2. Wawancara kepada Masyarakat Pengguna *E-wallet*

- a. Apa yang anda ketahui tentang *E-wallet* terutama pada aplikasi DANA?
- b. Sudah berapa lama anda menggunakan aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?
- c. Apa alasan utama anda menggunakan transaksi *E-wallet* terutama pada aplikasi DANA?
- d. Menurut anda apa saja kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?

B. DOKUMENTASI

1. Sejarah Singkat Desa Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan
2. Foto wawancara

Dosen Pembimbing



Nizarudin, S.Ag., M.H.
NIP. 197403021999031001

Lampung, 3 Oktober 2023

Peneliti



Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.syariah.metrouniv.ac.id; e-mail: syariah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1682/In.28/D.1/TL.01/10/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Syariah Institut Agama Islam Negeri Metro,
menugaskan kepada saudara:

Nama : **FENI DWI LESTARI**
NPM : 1902020009
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di DESA BIMA SAKTI, KECAMTAN NEGERI BESAR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN TRANSAKSI TOP UP E-WALLET DI DESA BIMA SAKTI, KECAMTAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY KANAN".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 23 Oktober 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Elfa Murdiana M.Hum.
NIP 19801206 200801 2 010



Mengetahui,
Pejabat Setempat

RAOU BINA DEWANTARA AND-LP.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.syariah.metrouniv.ac.id; e-mail: syariah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1693/In.28/D.1/TL.00/10/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA DESA BIMA SAKTI,
KECAMTAN NEGERI BESAR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1682/In.28/D.1/TL.01/10/2023,
tanggal 23 Oktober 2023 atas nama saudara:

Nama : **FENI DWI LESTARI**
NPM : 1902020009
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA DESA BIMA SAKTI, KECAMTAN NEGERI BESAR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA BIMA SAKTI, KECAMTAN NEGERI BESAR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN TRANSAKSI TOP UP E-WALLET DI DESA BIMA SAKTI, KECAMTAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY KANAN".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 23 Oktober 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Elfa Murdiana M.Hum.
NIP 19801206 200801 2 010



PEMERINTAH KABUPATEN WAY KANAN
KECAMATAN NEGERI BESAR
KELURAHAN BIMA SAKTI

Lamp : -

Hal : Pemberian Izin Research

Kepada Yth.

Kepala Desa Bima Sakti

di-

Tempat

Assalamualaikum. Wr. Wb

Berdasarkan Surat Izin Research No : B-1693/In.28/D.1/TL.00/10/2023 dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, maka kami memberikan izin kepada :

Nama : Feni Dwi Lestari
NPM : 1902020009
Fakultas : Syariah
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN
TRANSAKSI TOP UP *E-WALLET* DI DESA BIMA SAKTI,
KECAMTAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY KANAN

Untuk melakukan Research di Desa Bima Sakti Kecamatan Negeri Besar.

Demikian Surat Izin Research kami berikan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Bima Sakti, 07 November 2023

Kepala Desa Bima Sakti



Hadi Oमारul, A.Md. Kep.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1351/In.28/S/U.1/OT.01/12/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : FENI DWI LESTARI
NPM : 1902020009
Fakultas / Jurusan : Syari'ah / HESy

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1902020009

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 05 Desember 2023
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.syariah.metrouniv.ac.id; e-mail: syariah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

No.B-2082/In.28.2/J-HESy/PP.00.9/12/2023

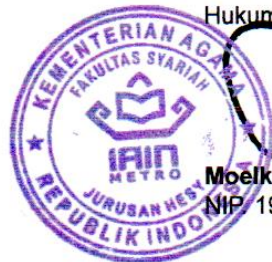
Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Feni Dwi Lestari
NPM : 1902020009
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Jenis Dokumen : Skripsi
Pembimbing : 1. Nizaruddin, S.Ag, MH.
2. -
Judul : FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYALAHGUNAAN
TRANSAKSI TOP UP E-WALLET DI DESA BIMA SAKTI,
KECAMATAN NEGERI BESAR, KABUPATEN WAY KANAN

Karya ilmiah yang bersangkutan dengan judul di atas, telah melalui proses uji kesamaan (*similarity check*) menggunakan aplikasi *Turnitin*, dengan hasil persentase kesamaan :13 %

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 18 Desember 2023
Ketua Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah),



Moelki Fahmi Ardliansyah, M.H.
NIP. 19930710 201903 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Feni Dwi Lestari Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESy
NPM : 1902020009 Semester/TA : IX/ 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Selasa 12/ 10 23		Acc Bab 1/III lainnya APD	Ki

Pembimbing

Mahasiswa Ybs,

Nizarudin, S.Ag., M.H
NIP. 197403021999031001

Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Feni Dwi Lestari Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESy
NPM : 1902020009 Semester/TA : IX/ 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Rabu. 18/2023 10		Acc ABD Lainnya Berkaitan	Ki

Pembimbing

Mahasiswa Ybs,

Nizarudin, S.Ag., M.H
NIP. 197403021999031001

Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Feni Dwi Lestari Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESy
NPM : 1902020009 Semester/TA : IX/ 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Kanis 12/10/2023		Acc online.	

Pembimbing

Mahasiswa Ybs,

Nizarudin, S.Ag., M.H
NIP. 197403021999031001

Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Feni Dwi Lestari Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESy
NPM : 1902020009 Semester/TA : IX/ 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Kamis 29/11/2023		di bab II, harus jelas di mana letak kesesuaian atau tidak kesesuaiannya. - Kata = Penulis di gmn. Peneliti	K

Pembimbing

Mahasiswa Ybs,

Nizarudin, S.Ag., M.H
NIP. 197403021999031001

Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Feni Dwi Lestari Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESy
NPM : 1902020009 Semester/TA : IX/ 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Kamis 30/ 11 2023		<p>- APD belum terjawab semua lihat Pertanyaan yg ada di APD lalu di buat jawaban berdasar hasil hasil wawancara</p> <p>- Analisis di Perbaiki jawaban teori informasi di Analisis berdasar kan teori yg ada</p>	

Pembimbing

Mahasiswa Ybs,

Nizarudin, S.Ag., M.H
NIP. 197403021999031001

Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Feni Dwi Lestari Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESy
NPM : 1902020009 Semester/TA : IX/ 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Selasa 12/ 12/2023		lengkapi dari awal sampai Akhir	Ki

Pembimbing

Mahasiswa Ybs,

Nizarudin, S.Ag., M.H
NIP. 197403021999031001

Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS SYARIAH

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Feni Dwi Lestari Fakultas/Jurusan : SYARIAH/HESy
NPM : 1902020009 Semester/TA : IX/ 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Kamis 19/ 12 2023	Acc Qoyah	rite d. Munir kan	Ki

Pembimbing

Mahasiswa Ybs,

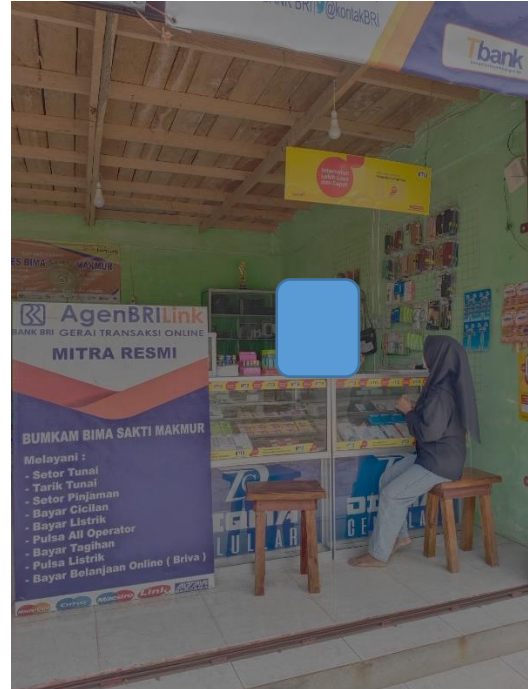
Nizarudin, S.Ag., M.H
NIP. 197403021999031001

Feni Dwi Lestari
NPM. 1902020009

FOTO DOKUMENTASI



Wawancara dengan agen layanan BRILink dan *Top-Up*



Wawancara dengan agen layanan BRILink dan *Top-Up*



Wawancara dengan *Key Informan* YS



Wawancara dengan *Key Informan* YS



Wawancara dengan *Key Informan* SS Wawancara dengan *Key Informan* SS



Wawancara dengan *Key Informan* RS Wawancara dengan *Key Informan* RS



Wawancara dengan Key Informan ND



Wawancara dengan Key Informan ND



Wawancara dengan Key Informan RP



Wawancara dengan Key Informan RP



Wawancara dengan Key Informan NI



Wawancara dengan Key Informan AD



Wawancara dengan Key Informan FP



Wawancara dengan Key Informan FP

RIWAYAT HIDUP



Peneliti Bernama Feni Dwi Lestari, lahir di Bima Sakti, pada tanggal 23 Febuari 2000. Peneliti merupakan anak kedua, dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Sugangsar dan Ibu Sugiani. Lahir dan dibesarkan di Bima Sakti, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung, Indonesia.

Peneliti menyelesaikan Pendidikan formalnya di TK Arimbi Bima Sakti pada tahun 2006, SD Negri 01 Bima Sakti pada tahun 2013, MTs Pondok Pesantren Daarul Ulya Metro pada tahun 2016, dan SMK Negeri 01 Negeri Besar 2019. Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswi Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Metro.