

## **BAB IV**

### **LAPORAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di kecamatan Amuntai Tengah kabupaten Hulu Sungai Utara. Disana terdapat sekitar 25 warung internet (warnet). Penulis hanya mengambil beberapa warung internet yang dijadikan sampel sebagai lokasi penelitian yaitu :

1. Dimency Net beralamat di Jalan Lambung Mangkurat RT 1 No 14 Palampitan Hilir Kecamatan Amuntai Tengah. Dimency Net yang berdiri April 2009 lalu dibuka untuk melayani kebutuhan masyarakat akan informasi dan komunikasi melalui internet, khususnya untuk pelajar, mahasiswa dan juga warga sekitar. Sampai saat ini Dimency Net menyediakan layanan internet (*chatting, browsing, download*), dan *printing*. Untuk fasilitas *printing*, Dimency Net menyediakan printer warna. Selain Warnet, tempat ini juga menyediakan layanan isi pulsa, dan jual accessories handphone. Warnet ini memiliki 2 lantai dimana untuk ruangan internet berada diatas dengan fasilitas kipas angin sedangkan dibawah jual soft drink dan jual pulsa juga accessories handphone. Di warung internet ini terdapat 6 unit komputer untuk konsumen. Biaya sewa internet di Dimency Net Rp 4000/jam. Diwarung internet ini ada sistem paket yaitu untuk pemakaian internet lebih satu jam. Paket 1 untuk dua jam yaitu Rp7000 dan paket 2 untuk tiga jam yaitu 10.000 rupiah. Warung internet

(Warnet) ini buka setiap hari dari jam 09.00 sampai 22.00. Setiap harinya, Warnet ini didatangi sekitar 30 orang yang rata-rata pengunjung adalah pelajar dan mahasiswa.

2. El- Net beralamat di Jalan Khuripan No 36 RT 2 Kelurahan Murung Sari Kecamatan Amuntai Tengah. El-Net yang berdiri Juli 2008 lalu dibuka untuk melayani kebutuhan masyarakat akan informasi dan komunikasi melalui internet, khususnya untuk pelajar, mahasiswa dan juga warga sekitar. Sampai saat ini El-Net menyediakan layanan internet (*chatting, browsing, download, game online* dan *printing*). Selain Warnet, tempat ini juga menyediakan layanan jual soft drink dan makanan ringan dan juga jual accessories sepatu dan sandal. Selain itu disediakan juga cafe disamping warung internet (Warnet). Ruangan untuk internet terdiri dua ruangan dimana ruangan didalam untuk yang berAC dan diluar dengan kipas angin. Di warung internet ini terdapat 5 unit komputer didalam ruangan yang berAC dan 9 unit komputer diluar ruangan untuk konsumen. Biaya sewa internet di El-Net Rp 4000/jam. Diwarung internet ini ada sistem paket yaitu untuk pemakaian internet lebih satu jam. Paket 1 untuk dua jam yaitu Rp7000 dan paket 2 untuk tiga jam yaitu 10.000 rupiah. Warung internet (Warnet) ini buka 24 jam setiap hari. Setiap harinya, Warnet ini didatangi sekitar 50 orang yang rata-rata pengunjung adalah pelajar dan mahasiswa dan juga warga sekitar.
3. Bios@ Net beralamat di Jalan Pembalah Batung RT 4 No 34 Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah. Bios@ Net yang berdiri Januari 2009 lalu dibuka untuk melayani kebutuhan masyarakat akan informasi dan komunikasi melalui

internet, khususnya untuk pelajar, mahasiswa dan juga warga sekitar. Sampai saat ini Bios@ Net menyediakan layanan internet (*chatting, browsing, download*) dan *game online*. Selain Warnet, tempat ini juga menyediakan layanan main playstation. Bangunannya permanen dengan fasilitas kipas angin. Di warung internet ini terdapat 6 unit komputer untuk konsumen. Biaya sewa internet di Bios@ Net Rp 3000/jam. Di warung internet ini ada tidak ada sistem paket seperti kebanyakan warung internet lainnya tetapi ada bonus untuk pemakaian internet lebih dari 5 jam yaitu bonus 1 jam dan di warung internet ini kelebihanannya bisa bon. Warung internet (Warnet) ini buka 24 jam tiap hari. Setiap harinya, Warnet ini didatangi sekitar 35 orang sehari yang rata-rata pengunjung adalah pelajar, mahasiswa dan konsumennya mayoritas laki-laki.

4. Sinar Net beralamat di Jalan Simpang Empat Palampitan Hilir Kecamatan Amuntai Tengah. Sinar Net yang berdiri Mei 2009 lalu dibuka untuk melayani kebutuhan masyarakat akan informasi dan komunikasi melalui internet, khususnya untuk pelajar, mahasiswa dan juga warga sekitar. Sampai saat ini Sinar Net menyediakan layanan internet (*chatting, browsing, download*), *game online* dan *printing*. Untuk fasilitas *printing*, Sinar Net menyediakan printer warna. Bangunannya permanen dengan fasilitas AC. Di warung internet ini terdapat 8 unit komputer untuk konsumen. Biaya sewa internet di Sinar Net Rp 5000/jam. Diwarung internet ini ada sistem paket yaitu untuk pemakaian internet lebih satu jam. Paket 1 untuk dua jam yaitu 8000 rupiah dan paket 2 untuk tiga jam yaitu 12.000 rupiah. Warung internet (Warnet) ini buka setiap hari dari jam 09.00 sampai 22.00. Setiap harinya, Warnet

ini didatangi sekitar 20 orang yang rata-rata pengunjung adalah pelajar dan mahasiswa dan warga sekitar. Selain itu juga disediakan rak sepatu untuk konsumen yang datang dan juga ada wc.

## **B. Deskripsi Kasus Perkasus Tentang Perilaku Konsumen**

Berdasarkan penelitian lapangan yang telah penulis lakukan melalui wawancara kepada para responden dan informan, penulis menemukan enam (6) kasus tentang perilaku konsumen terhadap layanan internet di warung internet.

Adapun ke enam (6) kasus tersebut adalah seperti yang penulis uraikan berikut ini:

### **1. Kasus I**

#### **a. Identitas Responden**

Nama : IW

Umur : 25 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : -

Pekerjaan : Swasta

Alamat : Jl. Pembalah Batung Paliwara

#### **b. Uraian Kasus**

IW menjadi konsumen atau pelanggan warung internet sekitar 6 bulan yang lalu. IW tertarik sebagai pengguna warung internet karena beberapa alasan diantaranya yaitu main poker dan kadang main playstation di warnet ini.

IW sering ke warung internet Bios@ Net dan sebagai pelanggan tetap. Selama IW menggunakan internet di warung internet ini kadang-kadang mengalami gangguan koneksi dan biaya pemakaian internetnya lebih murah dibandingkan warung internet lain.

IW biasanya ke warung internet (warnet) ini sendirian dan biasanya pada sore atau malam hari karena dari pagi sampe siang IW bekerja. Rumahnya berdekatan dengan warnet ini, makanya IW sering bahkan hampir tiap hari ke warnet ini dan bukanya 24 jam jadi mau jam berapa saja bisa. Biasanya IW menghabiskan waktu di warnet minimal 3 jam bahkan bisa sampai 5 jam dan biasanya dari sore sampai malam.

## **2. Kasus II**

### **a. Identitas responden**

Nama : EM

Umur : 20 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Pendidikan : Mahasiswi Stai Rakha Amuntai

Pekerjaan : -

Alamat : Buntok, Kal-Teng

### **b. Uraian Kasus**

EM menjadi konsumen atau pelanggan warung internet sekitar 3 tahun yang lalu. EM tertarik sebagai pengguna warung internet karena beberapa alasan diantaranya yaitu mencari bahan atau tugas kuliah dan chatting.

EM sering ke warung internet Sinar Net tetapi tidak sebagai pelanggan tetap, EM berpindah-pindah ke warung internet lain. Biaya pemakaian internet di warung internet ini mahal dibandingkan warung internet lain yaitu 5000 rupiah per jam, tetapi selama EM menggunakan internet di warung internet ini tidak ada mengalami gangguan koneksi.

EM biasanya ke warung internet (warnet) bersama pacar dan biasanya pada siang dan sore hari. Biasanya malas jalan-jalan jadi nongkrong diwarung internet (warnet) dan bisa sambil cari tugas kuliah sama-sama, chatting dan lain-lain. Biasanya EM bersama pacarnya menghabiskan waktu di warnet hampir satu jam. Menurut EM tempat warnetnya nyaman, disamping juga ada cafe jadi bisa sambil beli makanan dan minum.

### **3. Kasus III**

#### **a. Identitas Responden**

Nama : FH

Umur : 16 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : SMA

Pekerjaan : -

Alamat : Jl. Bihman villa

#### **b. Uraian Kasus**

FH menjadi konsumen atau pelanggan warung internet sejak 1 tahun yang lalu. FH tertarik sebagai pengguna warung internet karena beberapa alasan diantaranya yaitu main playstation dan main poker.

FH sering bahkan hampir tiap hari ke warung internet Bios@ Net dan sebagai pelanggan tetap di warung internet ini. FH biasanya ke warung internet (warnet) bersama teman-teman sekolahnya dan biasanya pada siang dan sore hari. FH sesekali bisa ke warung internet (Warnet) pada saat jam sekolah dan FH bersama teman-temannya membolos karena malas masuk mata pelajaran yang mereka tidak suka. Pada siang hari FH biasanya tidak terlalu lama dan biasanya menghabiskan waktu hanya satu jam tapi kalau sore hari bisa sampai malam soalnya warung internet ini buka 24 jam jadi bisa datang kapan saja dan tak ada batas waktu untuk menggunakan internet.

#### **4. Kasus IV**

##### a. Identitas responden

Nama : IF

Umur : 25 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : S1

Pekerjaan : PNS

Alamat : Sungai Malang

##### b. Uraian Kasus

IF menjadi konsumen atau pelanggan warung internet sekitar satu tahun yang lalu. IF tertarik sebagai pengguna warung internet karena beberapa alasan diantaranya yaitu menghubungi teman-teman yang jauh dan cari teman lewat facebook, dan browsing.

IF sering ke warung internet El- Net dan sebagai pelanggan tetap, karena tempatnya yang berdekatan dengan tempat kerja IF jadi memudahkan IF datang ke warung internet (Warnet) ini. IF biasanya menghabiskan waktu hampir satu jam, tidak bisa terlalu lama karena harus kembali kerja. IF curi waktu ke warnet disaat kerja untuk mencari hiburan. IF ke warnet hanya membutuhkan waktu yang tidak terlalu lama yaitu untuk sekadar mengecek e-mail ataupun browsing.

## **5. Kasus V**

### **a. Identitas responden**

Nama : MA

Umur : 22 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : SMA

Pekerjaan : Dagang

Alamat : Jl. Patmaraga RT 3 No 64 Kelurahan Murung Sari

### **b. Uraian Kasus**



MA menjadi konsumen atau pelanggan warung internet sejak tahun 2005. MA tertarik sebagai pengguna warung internet karena beberapa alasan diantaranya yaitu main poker dan download.

MA sering ke warung internet Dimency Net tetapi tidak sebagai pelanggan tetap, MA berpindah-pindah ke warnet lain. MA biasanya ke warung internet (warnet) ini sendirian dan biasanya pada malam hari. MA sering mendownload lagu-lagu dan juga foto-foto artis serta video-video baik yang porno maupun tidak porno dengan alasan suka dan ingin tau dan juga supaya tidak ketinggalan berita tentang hal-hal yang seperti itu. Biasanya MA menghabiskan waktu di warnet minimal 2 jam, bisa sampai 3 jam.

## **6. Kasus VI**

### a. Identitas responden

Nama : ZK

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : Mahasiswa

Pekerjaan : -

Alamat : Palampitan Hulu

### b. Uraian Kasus

ZK menjadi konsumen atau pelanggan warung internet sekitar 2 tahun yang lalu. ZK tertarik sebagai pengguna warung internet karena beberapa alasan diantaranya yaitu cari bahan atau tugas kuliah dan browsing data.

ZK sering ke warung internet El- Net tetapi tidak sebagai pelanggan tetap, ZK berpindah-pindah ke warung internet lain. Biaya pemakaian internet di warung internet ini lumayan murah, standar saja seperti kebanyakan warung internet yang lainnya.

ZK biasanya ke warung internet (warnet) ini sendirian dan biasanya pada siang hari. ZK sering bahkan hampir tiap hari ke warnet ini dan ZK menghabiskan waktu di warnet biasanya 1 jam.

- Rekapitulasi Kasus Dalam Bentuk Matrik

### MATRIK I

#### Identitas Responden

| No | Kasus | Nama responden | Umur | Jenis Kelamin | Pendidikan | Pekerjaan |
|----|-------|----------------|------|---------------|------------|-----------|
| 1  | I     | IW             | 25   | Lk            | -          | Swasta    |
| 2  | II    | EM             | 20   | Pr            | Mahasiswa  | -         |
| 3  | III   | FH             | 16   | Lk            | Pelajar    | -         |
| 4  | IV    | IF             | 25   | Lk            | -          | PNS       |
| 5  | V     | MA             | 22   | Lk            | -          | Dagang    |
| 6  | VI    | ZK             | 21   | Lk            | Mahasiswa  | -         |

### MATRIK II

#### Gambaran kasus perkasus

| No | Kasus | Alasan Menggunakan internet | Layanan yang sering digunakan | Lama waktu menggunakan layanan internet | Gambaran Perilaku | Keterangan |
|----|-------|-----------------------------|-------------------------------|---|-------------------|------------|
|    |       |                             |                               |   |                   |            |

|   |     |  |                          |   |  |                           |
|---|-----|--|--------------------------|---|--|---------------------------|
| 1 | I   | Main poker dan main playstation              | Game online              | 5 | Menggunakan layanan internet dengan waktu yang sangat lama | Tidak memberikan masalah  |
| 2 | II  | Mencari bahan/tugas kuliah dan chatting      | Browsing                 | 1 | Tujuan ke warnet sebagai tempat pacaran                    | Kurang Memberikan masalah |
| 3 | III | Main poker dan main playstation              | Game online              | 1 | Ke warnet pada saat jam sekolah                            | Tidak memberikan masalah  |
| 4 | IV  | Facebook dan browsing                        | Browsing                 | 1 | Ke warnet pada saat jam kerja                              | Tidak memberikan masalah  |
| 5 | V   | Main poker dan download video porno          | Download dan Game online | 3 | Menggunakan layanan internet dengan membuka situs porno    | Tidak Memberikan masalah  |
| 6 | VI  | Mencari bahan/tugas kuliah dan browsing data | Browsing                 | 1 | Menggunakan layanan internet untuk menambah pengetahuan    | Memberikan masalah        |

Dari uraian kasus diatas terlihat beberapa gambaran tentang bagaimana perilaku konsumen terhadap layanan internet, disini terlihat adanya variasi pendapat yang menunjukkan adanya perilaku konsumen yang memberikan masalah, kurang memberikan masalah dan tidak memberikan masalah.

Untuk lebih jelasnya, pada analisis ini akan dikemukakan beberapa hal yang berhubungan dengan perilaku konsumen. dikaitkan dengan laporan hasil penelitian yang dipaparkan pada point terdahulu, pada point ini berupaya mengemukakan beberapa analisis sebagai berikut:

Kasus I, III, IV dan V terdapat kesamaan pendapat yaitu perilaku konsumen yang tidak memberikan masalah dalam kegiatan menggunakan layanan internet di warung internet.

Kasus II yaitu perilaku konsumen yang kurang memberikan masalah dalam kegiatan menggunakan layanan internet di warung internet.

Kasus VI yaitu perilaku konsumen yang memberikan masalah dalam kegiatan menggunakan layanan internet di warung internet.

### **C. Analisis Data**

Internet merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam pola hidup pertukaran informasi. Bisa dikatakan hampir setiap orang membutuhkan informasi, terutama melalui media yang bisa diakses 24 jam dan murah. Secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet yaitu (1) Informasi untuk kehidupan pribadi: kesehatan, rekreasi, hobby, pengembangan pribadi, rohani, sosial. (2) Informasi untuk kehidupan professional atau pekerja: teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, berbagai forum komunikasi. Dengan semakin luas perkembangan dunia internet, dan juga semakin banyak orang membutuhkan layanan internet, maka timbullah peluang usaha yaitu warung internet ( warnet ). Tidak jarang dalam lokasi tertentu, terdapat beberapa warnet yang saling bersaing. Kadang bukan harga saja yang akan menentukan siapa yang lebih unggul, tapi juga kreatifitas dan pelayanan yang prima. Komputer yang baik

kualitas dan cepat tentu akan memberikan rasa nyaman kepada pelanggan. Bentuk dekorasi dan suasana tempat juga menentukan.

Di zaman sekarang, dengan mudahnya masyarakat bisa mendapatkan layanan internet. Banyak penyedia layanan internet menawarkan layanan mereka dengan berbagai pilihan yang sesuai dengan kebutuhan para pelanggannya. Konsumen yang datang mempunyai kebutuhan berbeda-beda. Warung Internet (warnet) pun sudah semakin banyak didirikan. Semua itu dikarenakan semakin meningkatnya kebutuhan masyarakat akan jasa layanan internet.

Pada kasus I, konsumen warnet ini sering menghabiskan waktu di warnet dengan waktu yang lama dari sore sampai malam. Karena sangat ramainya menggunakan layanan internet game online, konsumen ini jadi lupa waktu dan bisa melalaikan waktu untuk beribadah yaitu shalat. Hiburan memang dibutuhkan tapi hendaknya bisa membagi waktu atau meminimalkan waktu untuk di warnet dan jangan sampai lupa diri sehingga melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim.

Pada kasus III, konsumen warnet ini menghabiskan waktu di warnet biasanya bersama dengan teman-temannya. Biasanya menghabiskan waktu di warnet dengan waktu cukup lama. Konsumen ini sering bahkan hampir tiap hari ke warung internet tersebut dan konsumen ini bisa ke warung internet (warnet) pada saat jam sekolah bersama teman-temannya, mereka membolos karena malas masuk mata pelajaran yang mereka tidak suka. Dia menyempatkan waktu ke warnet disaat jam sekolah dan masih pakai seragam sekolah dengan alasan untuk mencari hiburan. Hal yang seperti ini perlu

ditegasi untuk setiap konsumen pelajar yang datang ke warnet untuk menggunakan layanan internet pada saat jam sekolah. Seharusnya pada saat jam sekolah itu mereka belajar dan berada di sekolah, bukan di warnet. Hendaknya pada setiap warnet ada aturan tidak dibolehkan untuk pelajar pada saat jam sekolah supaya mereka tidak datang dan tidak melalaikan kewajibannya sebagai pelajar.

Pada kasus IV, konsumen warnet ini mirip kasusnya seperti diatas, dia ke warnet dengan alasan mencari hiburan padahal datang ke warnet pada saat jam kerja. Jadi konsumen hanya bisa menghabiskan waktu yang tidak lama karena harus kembali kerja. Hendaknya konsumen ini ke warnet pada saat selesai kerja karena kalau pada saat kerja itu menandakan sudah melalaikan pekerjaannya dan kewajibannya sebagai seorang pegawai.

Pada kasus V, konsumen warnet ini sering menghabiskan waktu di warnet juga dengan waktu yang lama. Konsumen ini sering mendownload lagu-lagu dan juga foto-foto artis serta video-video baik yang porno maupun tidak porno dengan alasan suka dan ingin tau dan juga supaya tidak ketinggalan berita tentang hal-hal yang seperti itu. Banyak orang yang berpendapat negatif terhadap warnet. Misalnya, sering diidentikkan dengan pornografi atau perbuatan merusak. Pada dasarnya, bukanlah warnet yang jadi penyebabnya, tapi individu atau konsumen itu sendiri yang menyalahgunakan teknologi itu seperti perilaku konsumen diatas. Hendaknya konsumen bisa menilai sendiri dan membedakan yang mana yang baik dan yang mana yang buruk. Hal seperti

itu bisa berdampak perbuatan negatif bagi pelaku khususnya dan orang lain atau masyarakat umumnya misalnya terjadi pemerkosaan dan lainnya. Dari warnet itu sendiri juga bisa menutup situs untuk pencarian yang seperti itu agar tidak ada yang lagi konsumen yang menggunakan layanan untuk itu dan tidak ada pandangan negatif tentang warnet tersebut.

Pada kasus II, konsumen warnet ini menghabiskan waktu di warnet biasanya dengan pacarnya. Alasan utama ke warnet karena malas jalan-jalan, tak ada tujuan jadi diwarung internet (warnet) bisa nongkrong santai dan bisa sambil cari tugas kuliah sama-sama, chatting dan lain-lain. Kebanyakannya pada warnet untuk 1 unit komputer layanan internet pakai box supaya tidak kelihatan dan tinggi box itu biasanya setinggi dada orang dewasa, yang dikhawatirkan untuk konsumen yang seperti ini bisa menggunakan kesempatan untuk berbuat hal-hal yang tidak senonoh misalnya berbuat mesum. Faktanya, sudah banyak kejadian seperti itu terjadi di warnet-warnet. Untuk jaga-jaga agar tidak terjadi perilaku konsumen seperti itu perlu dari warnet tersebut memberi peringatan kepada konsumen misalnya buat tulisan mengenai larangan terhadap hal itu dan ditempel setiap box nya atau penjaga warnet bisa memantau dari jauh setiap konsumennya dan juga bisa diletakkan kamera disetiap sudut agar selalu dapat mengetahui. Hal tersebut untuk menjaga nama baik warnet agar orang-orang tidak berpendapat negatif terhadap warnet itu. Semakin ketat peraturan maka semakin bagus warung internet tersebut.

Pada kasus VI, konsumen ini biasanya hanya menghabiskan waktunya satu jam untuk cari informasi tentang lowongan kerja, cari bahan atau tugas kuliah dan browsing

data. Selama menggunakan internet di warnet ini kadang-kadang mengalami gangguan koneksi. Hal itulah yang memperlambat untuk mencari-cari bahan atau tugas kuliah dan lainnya.

Dari penjelasan kasus-kasus diatas, perilaku konsumen terhadap layanan internet di warung internet Kecamatan Amuntai Tengah kebanyakannya tidak memberikan masalah terhadap kegiatannya. Mereka kebanyakannya menggunakan layanan internet game online atau game net dengan beberapa alasan mereka yaitu sebagai hiburan. Tingginya tingkat utilitas komputer pada game net karena rata-rata pengunjung menghabiskan waktu yang lebih lama yaitu minimal tiga jam. Berbeda dengan karakter pengunjung warnet yang hanya membutuhkan waktu sekitar satu jam untuk sekadar mengecek e-mail ataupun browsing. Kecendrungan inilah yang menyebabkan banyaknya pelaku bisnis warnet di Kecamatan Amuntai Tengah yang lebih fokus pada layanan game-nya. Karena layanan game net banyak disukai, yang sangat jelas menyukai yaitu anak-anak bahkan orang dewasa juga menyukai.

Dalam ekonomi konvensional, konsumen diasumsikan selalu menginginkan tingkat kepuasan yang tertinggi. Konsumen akan memilih mengonsumsi barang A atau B tergantung pada tingkat kepuasan yang diberikan oleh kedua barang tersebut. Ia akan memilih barang A jika memberikan kepuasan yang lebih tinggi dibandingkan B, demikian sebaliknya. Perilaku konsumsi seperti diatas tentunya tidak dapat diterima begitu saja dalam ekonomi Islam. Konsumsi yang Islami selalu berpedoman pada ajaran Islam.



Seorang konsumen dalam Islam cenderung untuk memilih barang dan jasa yang memberikan masalah maksimum karena fungsi tujuan seorang konsumen muslim rasional mencapai maksimum tidak hanya dengan mengkonsumsi sejumlah barang tahan lama, melainkan juga bahkan lebih diharapkan adalah membelanjakan pendapatannya untuk amalan shaleh sesuai yang dikehendaki Allah SWT.

Kandungan masalah terdiri dari manfaat dan berkah. Dalam hal perilaku konsumsi, seorang konsumen akan mempertimbangkan manfaat dan berkah yang dihasilkan dari kegiatan konsumsinya. Konsumen merasakan adanya manfaat suatu kegiatan konsumsi ketika ia mendapatkan pemenuhan kebutuhan fisik atau psikis atau material. Di sisi lain, berkah akan diperolehnya ketika ia mengkonsumsi barang atau jasa yang diharamkan oleh syariat Islam. Mengonsumsi yang halal saja merupakan kepatuhan kepada Allah, karenanya memperoleh pahala. Pahala inilah yang kemudian dirasakan sebagai berkah dari barang atau jasa yang telah dikonsumsi. Sebaliknya, konsumen tidak akan mengonsumsi barang-barang atau jasa yang haram karena tidak mendatangkan berkah. Mengonsumsi yang haram akan menimbulkan dosa yang pada akhirnya akan berujung pada siksa Allah. Jadi mengonsumsi yang haram justru memberikan berkah negatif.

Internet merupakan kebutuhan bagi manusia. Dengan internet, kita dapat melakukan komunikasi, mendapatkan informasi, memperoleh hiburan, sampai pada melakukan bisnis. Internet termasuk kebutuhan sekunder dan juga kebutuhan rohani.

Kebutuhan adalah senilai dengan keinginan. Di mana keinginan ditentukan oleh konsep kepuasan. Dalam perspektif Islam kebutuhan ditentukan oleh konsep masalah.

Mencukupi kebutuhan dan bukan memenuhi kepuasan atau keinginan adalah tujuan dari aktivitas ekonomi Islami, dan usaha pencapaian tujuan itu adalah salah satu kewajiban dalam beragama.

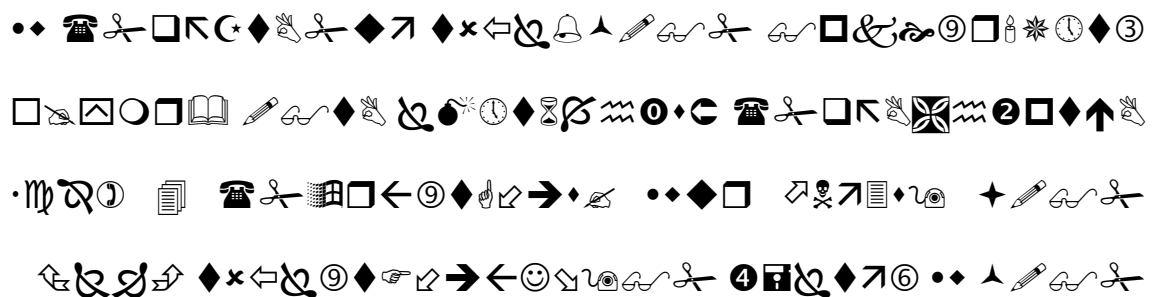
Setiap warung internet (warnet) menyediakan layanan internet bagi pengguna jasa layanan internet. Setiap jenis layanan tersebut disediakan untuk memberikan manfaat bagi penggunanya atau konsumennya, baik berupa layanan informasi maupun kepuasan psikis. Tambahan informasi dan kepuasan informasi psikis inilah yang merupakan masalah duniawi dan manfaat. Di sisi lain, kegiatan menggunakan layanan internet ini dimungkinkan memberikan berkah yang ataupun tidak tergantung dari jenis penggunaannya dan tujuannya. Misalnya ketika seorang konsumen menggunakan layanan internet untuk mencari hal-hal yang negatif seperti mendownload foto dan video porno, maka ia akan memperoleh dosa (tidak mendapat berkah) meskipun ia mendapatkan kepuasan dan menggunakan juga menggunakan layanan internet *game online* dengan waktu yang lama, maka ia juga tidak akan memperoleh berkah, karena lupa waktu bisa membuat ia melalaikan kewajiban beribadah kepada Allah meskipun ia telah mendapatkan kepuasan psikis. Namun, jika ia memilih menggunakan layanan internet untuk mencari informasi atau tugas atau bahan kuliah dan lain-lain, maka ia akan mendapatkan kedua-duanya yaitu kepuasan psikis dan berkah sekaligus.

Dilihat dari beberapa perilaku konsumen yang dijelaskan diatas, mereka kebanyakannya tidak memberikan masalah yang maksimum yakni yang mengandung manfaat dan berkah atau hanya mendatangkan kepuasan psikis bagi konsumen yaitu dapat terhibur dan tidak mendapat berkah dari Allah Swt.

Mereka kebanyakannya menggunakan layanan internet game online yaitu sebuah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online. Dengan layanan internet itu mereka dapat terhibur dan konsumen yang menyukai pun dari anak-anak hingga orang dewasa. Dengan layanan internet tersebut, rata-rata pengunjungnya menghabiskan waktu di warung internet lebih lama yaitu minimal tiga jam.

Seharusnya sebagai konsumen muslim tidak melakukan konsumsi yang berlebihan seperti yang dijelaskan diatas dan tidak mengonsumsi yang tidak mendatangkan berkah dari Allah Swt karena tujuan aktivitas dari seorang konsumen Islami yaitu bukan memenuhi kepuasan atau keinginan tetapi mencukupi kebutuhan. Dalam perspektif Islam kebutuhan itu ditentukan oleh konsep masalah bukan ditentukan oleh konsep kepuasan semata.

Salah satu prinsip yang diperintahkan oleh Islam mengenai konsumsi yaitu prinsip kesederhanaan. Prinsip ini mengandung arti dalam melakukan konsumsi tidak boleh berlebih-lebihan. Allah berfirman dalam surah Al-Maidah ayat 87 yaitu:



Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas”.

Sebenarnya semua layanan internet memberikan manfaat bagi pengguna layanan internet yakni bisa memberikan kepuasan psikis. Namun, tidak semua layanan internet dapat memberikan kepuasan psikis dan juga berkah dari Allah Swt.

Hiburan memang dibutuhkan tapi sebaiknya bisa membagi waktu atau meminimalkan waktu untuk di warung internet dan jangan sampai lupa diri sehingga melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim. Karena sangat ramanya menggunakan layanan internet game online, konsumen jadi lupa waktu dan bisa melalaikan waktu untuk beribadah yaitu shalat Hal inilah yang bisa menyebabkan dan dapat menjerumuskannya ke dalam hal-hal yang membuat konsumen terlena secara tidak sadar dan akhirnya melalaikan tugasnya dalam beribadah kepada Allah. Islam menganjurkan seseorang untuk mencukupi kebutuhannya dan bukan memenuhi kepuasan atau keinginan.

Menurut Imam Al-Ghazali gaya hidup bersenang-senang ini tidak cocok bagi seorang mukmin yang tujuan hidupnya untuk mencapai derajat tertinggi dalam ibadah dan ketaatan.

Kepuasan konsumen seperti yang dijelaskan diatas hanya mendatangkan manfaat bagi konsumen yaitu dapat terhibur. Disatu sisi mendapat hiburan, tetapi disisi lain tidak mendapat berkah dari Allah Swt. Sebagai perilaku konsumen muslim seharusnya mempertimbangkan manfaat dan berkah yang dihasilkan dari kegiatan konsumsinya. Seorang muslim (orang yang mempunyai prinsip keislaman) akan memilih barang yang

mempunyai tingkat kehalalan dan keberkahan yang lebih tinggi, walaupun barang yang lainnya secara fisik lebih disukai.

Sebagai seorang muslim yang rasional yaitu yang beriman, semestinya anggaran konsumsi ibadahnya harus lebih banyak dibandingkan anggaran konsumsi duniawinya. Karena dengan maksimumkan falah adalah tujuannya. Konsumsi duniawi adalah untuk masa sekarang (*present consumption*) sedangkan untuk konsumsi ibadah untuk masa depan (*future consumption*), semakin besar konsumsi akhirat atau ibadah semakin besar menuju falah begitu juga sebaliknya. Sebaliknya semakin tidak rasional, maka seseorang akan semakin kufur karena alokasi anggarannya sebagian besar hanya untuk kepentingan dunia saja daripada akhirat.