

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat di era globalisasi dewasa ini sangat bergantung pada teknologi yang digunakan sebagai alat untuk mempermudah aktifitas masyarakat, Adanya teknologi telekomunikasi yang disebut sebagai *internet* merupakan sarana penghubung yang bersifat global yang dapat diakses oleh semua golongan masyarakat dengan tanpa adanya batasan. Masyarakat dapat memperoleh informasi serta ilmu pengetahuan yang bersifat global Tanpa adanya batasan ruang. Dengan adanya *internet* dapat digunakan sebagai media komunikasi, informasi, media promosi, media edukasi, dan lain sebagainya. Kecanggihan teknologi dan perkembangan sistem komunikasi yang mengakibatkan ketergantungan dan telah menciutkan dunia, tidak ada satu bagian dunia yang terlepas dari pengamatan dan pemantauan pengguna *internet*.

Kemajuan teknologi informasi memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan masyarakat, tetapi kemajuan juga secara bersamaan menimbulkan berbagai permasalahan baru yang membutuhkan *internet* sebagai alat bantu, kejahatan – kejahatan baru yang dikenal dengan kejahatan di dalam dunia maya atau *cybercrime*.<sup>1</sup> Dalam perkembangannya, bentuk – bentuk kejahatan tradisional yang sudah

---

<sup>1</sup> Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, 2005, *Aspek Hukum Teknologi Informasi*, cetakan pertama, penerbit PT. Refika Aditama, Bandung, hlm.22

menjadi kebiasaan masyarakat saat ini berevolusi dalam bentuk kejahatan dunia maya. Adanya perjudian yang sejak lama telah menjadi kebiasaan masyarakat Indonesia pada umumnya dan sangat sulit untuk ditanggulangi telah bertransformasi ke bentuk kejahatan melalui *internet (cybercrime)* yang dapat disebut dengan judi *online*. judi *online* itu sendiri saat ini sangat berkembang pesat dan mencakup semua kalangan masyarakat.

Dinegara – negara kecil ataupun negara berkembang lebih mudah dalam mengelola dan menyebarkan situs atau web judi *online* yang dibuat oleh bandar – bandar judi *online* misalnya di negara Singapura, Hongkong, Malaysia, Thailand, dan Indonesia. Hal ini dikarenakan belum adanya tindakan dan peraturan tegas mengenai larangan melakukan perjudian *online*. Perkembangan teknologi di Indonesia juga berdampak pada perkembangan berbagai situs judi *online*, dengan ditunjang oleh banyaknya minat masyarakat terhadap aktifitas perjudian *online* yang sebelumnya perjudian sudah menjadi kebiasaan masyarakat Indonesia. Pelaksanaan judi *online* lebih bersifat tertutup dibandingkan dengan perjudian biasa atau tradisional, hal ini dikarenakan para pihak yang melakukan tindak pidana judi *online* tidak bertatap muka langsung yang bermain ataupun dengan bandar judi yang menyediakan aplikasi perjudian.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).<sup>2</sup> Sedangkan

---

<sup>2</sup> [Kbbi.web.id/judi.html](http://Kbbi.web.id/judi.html), diakses 7 september 2017

Judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses *internet* sebagai perantara.<sup>3</sup> Macam – macam judi *online* sebagai contoh adalah Judi Bola *Online*, yaitu kegiatan pertaruhan yang paling luas dan paling besar. Judi bola *online* ini meliputi pertandingan – pertandingan lokal sampai level inter nasional sampai pertandingan tertinggi di ajang piala dunia. Dan Poker *Online* yang merupakan permainan kartu bukan keberuntungan melainkan permainan upaya, akal, pemahaman yang mendalam, dan kombinasi menghitung, bergerak dihitung, menggertak, dan menipu. Dan sehingga menuntut otak yang tajam untuk menjadi pemenang.

Perilaku Judi *Online* itu sendiri merupakan dampak dari tidak adanya aturan atau hukum yang jelas dalam menindak para pelaku perjudian *online*. Ditengah tingkat kesadaran masyarakat yang rendah, hukum merupakan pilar utama yang bisa mengendalikan perilaku negatif masyarakat.

Seperti yang disampaikan *antaranews* beberapa waktu lalu mengenai Pemerintah perlukan aturan awasi judi *online*:

Jakarta (ANTARA News) - Pemerintah perlu membuat aturan hukum yang lebih baik tentang larangan judi "*online*" terhadap warga masyarakat golongan tertentu karena saat ini judi lewat dunia maya kian marak terjadi di masyarakat. Indonesia sudah punya undang-undang penertiban perjudian, yakni UU No 7 Tahun 1974. Namun faktanya di lapangan masih banyak perjudian baik secara terbuka maupun sembunyi-sembunyi, kata Dekan Fakultas Hukum Universitas Esa Unggul, Wasis Susetio, usai menghadiri Forum Diskusi Grup/FGD tentang maraknya judi *online* di Jakarta, Selasa.

---

<sup>3</sup> Ghea angraini, judi *online*, hlm.1. Eptik-gemilang.blogspot.co.id/2013/04/1.html?m=1, diakses 7 september 2017

Peraturan perundang-undangan yang ada masih bersifat tumpang tindih bahkan ada yang tidak sejalan dengan Pasal 28 huruf E tentang keyakinan memeluk agamanya, menyakini keyakinannya terhadap kebiasaan yang dilakukannya. Judi itu bagi umat Islam dilarang. Oleh karena itu, negara harus melarang dan mengawasinya secara ketat. Namun terhadap agama lain yang menjadikan judi bukan sebagai perbuatan dosa, maka sebaiknya negara memberikan ruang gerak agar tidak terjadi kucing-kucingan antara pelaku dengan aparat penegak hukumnya, katanya. Omzet judi *online* yang ada di Indonesia dikabarkan ada yang mencapai Rp360 miliar per bulan, bahkan ada yang lebih besar dari jumlah itu. Artinya jumlahnya bisa triliunan rupiah. Dari bisnis sebesar itu pemerintah tidak mendapatkan keuntungan sepeser pun baik dari sisi perpajakan maupun dari sisi pendapatan lainnya mengingat aturan hukumnya saling tumpang tindih. "Itu sebabnya saya memahami jika ada pihak yang ingin mengajukan *judicial review* terhadap UU No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Judi," kata Wasis. FGD yang dilaksanakan oleh Forum Pemerhati Hukum dan Kebijakan Dunia Maya (FP HUKEDUM) mendatangkan nara sumber seperti Prof. Dr. Ade Saptomo, Prof. Dr. Faisal Santiago, Ahli Hukum Pidana dari Binus, Ahmad Sofyan, Konsultan Pajak Dr. Menwih dan Praktisi Informasi Teknologi, Rama Yurindara. Menurut Wasis, UU No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang ditindaklanjuti dengan PP Nomor 9 Tahun 1981 bertentangan dengan Pasal 303 KUHP. Pasal 1 UU No 7/1974 antara lain menyebutkan, semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Namun pasal tersebut tidak menyebutkan pencabutan pasal 303 KUHP yang antara lain pasal 1 ayat ((2) menyebutkan, perjudian di khalayat umum dilarang kecuali mendapatkan izin dari pemerintah yang berwenang. Oleh karena itu, sebenarnya judi itu dalam KUHP diberi ruang gerak oleh undang undang, sekarang tergantung apakah pemerintah mau memberi izin apa tidak, karena dimasa lalu izin perjudian itu juga pernah ada misalnya Porkas dan SDSB, kata Wasis.<sup>4</sup>

Seperti yang dijelaskan media masa diatas pemerintah perlu membuat aturan hukum yang lebih baik tentang larangan judi *online* terhadap warga masyarakat golongan tertentu karena saat ini judi *online* kian marak terjadi di masyarakat indonesia. Seiring perkembangan teknologi, Perjudian pun mengalami kemajuan dan lebih modern.

---

<sup>4</sup> Ruslan Burhani, *pemerintah perlukan peraturan awasi judi online*, hlm.1, <http://www.antarane.ws.com/berita/611127/pakar-pemerintah-perlukan-aturan-awasi-judi-online>, diakses september 2017

Peraturan mengenai perjudian sebelumnya diatur dalam KUHP bersifat umum (*lex generalis*). Dengan adanya Perjudian *online* yang menggunakan teknologi informasi, dan telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang bersifat Khusus (*lex specialis*), maka mengesampingkan aturan yang umum (KUHP).

Undang – Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur mengenai masalah perjudian yaitu terdapat pada:

Pasal 27 ayat (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pasal 34 Ayat (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:

- a. Perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.
- b. Sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditunjukkan agar Sistem Elektronik menjadi dapat di akses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.

Pasal 34 Ayat (2) Tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk perlindungan Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum.

Mengenai ketentuan pidana mengenai *cybercrime* perjudian terdapat pada Bab XI Pasal 45, yaitu:

Pasal 45 Ayat (1): Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pasal 45 Ayat (2): Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)

Pasal Ayat (3): Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).

Berikut ini Penulis memberikan contoh tentang pengenaan sanksi terhadap pelaku Judi *online* :

*Metrotvnews.com*: Tim penyidik subdit *cybercrime*, Direktorat Reserse Kriminal Polda Metro Jaya mengungkap jaringan kelompok judi *online* internasional. Lima pelaku judi *online* pun dibekuk disebuah rumah di Jakarta Pusat. Wakil Direktur Kriminal Khusus Polda Metro Jaya AKBP Akhmad Yusep Gunawan mengatakan, pelaku bertindak menyediakan jasa dan sarana untuk bermain judi. “Jenis permainan judi

yang diamankan adalah Poker, Bola, Bakarat, Koprok yang ada di dalam website Sobet," kata Yusep di Polda Metro Jaya, Jakarta, Jumat(20/1/2017). Dia menuturkan, bandar akan membuatkan akun judi kemudian melakukan pengisian deposit koin atau poin senilai uang yang diserahkan oleh pemain.

Omzet pelaku judi *online* ini diperkirakan puluhan juta rupiah per hari. "Omzet pelaku 30-60 juta perhari," jelasnya Adapun barang bukti yang diamankan polisi berupa 26 komputer CPU, dua buah ATM dan uang tunai sebesar Rp 3,3 juta rupiah. Atas perbuatannya, tersangka dikenakan pasal 27 ayat 2, pasal 45 ayat 2 Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE dengan ancaman pidana 6 tahun penjara.<sup>5</sup>

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan pengkajian secara mendalam terhadap permasalahan yang berkaitan dengan berbagai macam tindak pidana yang dilakukan oleh para pelaku judi *online* di masyarakat serta aspek pembuktian tindak pidana judi *online*. Untuk itu penulis melakukan penelitian dalam bentuk Penulisan Hukum atau Skripsi yang berjudul : "PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA JUDI *ONLINE* BERDASARKAN UNDANG – UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Judul Skripsi dan Latar Belakang Masalah diatas, rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah upaya kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana judi *online*?

---

<sup>5</sup>Riyan Ferdianto. Polisi ungkap jaringan kelompok judi online internasional. hlm.1 [www.metrotvnews.com/polisi-ungkap-jaringan-kelompok-judi-online-internasioanal](http://www.metrotvnews.com/polisi-ungkap-jaringan-kelompok-judi-online-internasioanal). diakses tanggal 7 september 2017

2. Bagaimanakah pembuktian berdasarkan Undang - Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

### C. Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Objektif

- a. Untuk mengetahui Fakta Hukum mengenai Tindak Pidana Judi *Online*.
- b. Untuk mengetahui aspek pembuktian berdasarkan Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

#### 2. Tujuan Subjektif

- a. Untuk memperoleh data dan informasi sebagai bahan utama dalam menyusun penulisan hukum untuk memenuhi persyaratan yang diwajibkan dalam meraih gelar kesarjanaan di bidang Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- b. Untuk menambah, memperluas, mengembangkan pengetahuan mengenai upaya – upaya penanggulangan tindak pidana judi online serta pembuktiannya berdasarkan undang – undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.
- c. Untuk pengalaman penulis serta pemahaman aspek hukum di dalam teori dan praktek lapangan hukum, khususnya dalam bidang hukum pidana yang sangat berarti bagi penulis, dan untuk memberi gambaran dan sumbangan pemikiran bagi ilmu hukum.



#### **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pemikiran bagi perkembangan Ilmu Hukum serta dapat bermanfaat bagi masyarakat untuk dapat memperluas pengetahuan mengenai Tindak Pidana Judi *Online*.

##### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis, untuk mengembangkan pola pikir dan menambah kepekaan terhadap fenomena yang terjadi dimasyarakat mengenai tindak pidana judi *online* beserta aspek pembuktian yang terkandung dalam Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Bagi masyarakat luas, agar menjadi sumber pengetahuan dan memperoleh informasi secara mendetail mengenai tindak pidana judi *online* beserta aspek pembuktian yang terkandung dalam Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Dengan ini penulis menyatakan bahwa penulisan hukum/skripsi ini merupakan hasil asli dari penulis, bukan merupakan duplikasi.

Sebelumnya ada beberapa penulisan hukum yang juga berkaitan membahas membahas hal yang sama yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, dengan judul Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian *Online* Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar. Rumusan Masalah yang diangkat adalah Bagaimanakan modus operandi dari perjudian *online*?, Faktor-faktor apakah yang menyebabkan anak melakukan kejahatan perjudian *online* di Kota Makassar?, Bagaimanakah upaya penanggulangan kejahatan perjudian *online* yang dilakukan oleh anak di Kota Makassar?. Hasil penelitian dan pembahasan yakni Modus Operandi dari perjudian *online* sekarang ini ada dua metode, yaitu perjudian *online* dengan sistem tunai dan perjudian *online* dengan sistem deposit. Faktor-faktor penyebab kejahatan perjudian *online* yang dilakukan oleh anak di Kota Makassar terbagi atas dua garis besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Upaya penanggulangan kejahatan perjudian *online* yang dilakukan oleh anak di Kota Makassar terdiri dari 3 upaya, yaitu : pre-emptif, preventif dan repressif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Risman, Fakultas Hukum Uin Alauddin Makassar, dengan judul Tinjauan Kriminologis Terhadap Perjudian *Online* di Kota Makassar, Rumusan Masalah yang diangkat adalah Apakah Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kejahatan Perjudian *Online* di Kota Makassar?, Apakah Dasar Pertimbangan Hakim Dalam

Menjatuhkan Putusan Terhadap Pelaku Perjudian *Online*?. hasil dari penelitian dan pembahasan adalah Faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan perjudian *online* dikota Makassar meliputi beberapa faktor diantaranya yaitu Faktor Ekonomi, Iseng-iseng atau Coba-Coba, Penyalahgunaan *Internet*, Lingkungan, Hiburan, Probabilitas Kemenangan dan Persepsi Terhadap Keterampilan. Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan hukuman kepada terdakwa lebih mengutamakan untuk perbaikan diri kepada terdakwa agar kiranya bisa menhidupi sanad keluarganya dengan jalan yang lebih baik tanpa melakukan perjudian lagi, hal itu di buktikan karena hakim menjatuhkan hukuman lima bulan kepada terdakwa, tidak menjatuhkan hukuman sesuai yang telah diatur didalam pasal 303 BIS ayat (1) pasal 1 KUHP, Agar kiranya terdakwa bisa memperbaiki diri untuk kehidupan yang jauh lebih baik kedepannya tanpa menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Noviandhika Anggra Setiawan, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul Upaya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Bola. Rumusan Masalahnya adalah Mengapa masyarakat melakukan perbuatan perjudian bola?, Bagaimana mekanisme tindakan yang dilakukan Kepolisian dalam menangani tindak pidana perjudian bola? Hasil dari penelitian: Pemahaman masyarakat pecinta bola terhadap UU No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban perjudian, dan UU No.11

Tahun 2008 tentang ITE masih kurang ini terbukti masih adanya praktek perjudian walaupun dilakukan secara sembunyi sembunyi. Masyarakat pecinta bola sebagian beranggapan bahwa taruhan dalam menonton pertandingan bola jika hanya melihat saja itu tidak seru sehingga mereka melakukan taruhan, dengan barang atau bahkan dengan uang yang jumlahnya tidak sedikit dan hal ini dimanfaatkan oleh pihak tertentu untuk membuka pusat taruhan untuk memanfaatkan perilaku masyarakat pecinta bola yang suka bertaruh. Mekanisme tindakan yang dilakukan Kepolisian dalam menangani tindak pidana perjudian bola: Penanggulangan secara preventif dan represif oleh kepolisian khususnya Surakarta dan Sragen tidak ada perbedaan, mengingat dasar hukum, yang menjadi perbedaan hanya waktu dan pola tindakannya saja.

## **F. Batasan Konsep**

### **1. Pelaku**

Menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsure- unsur tindak pidana sebagaimana unsure- unsur tersebut dirumuskan didalam undang undang menurut KUHP.

### **2. Tindak Pidana**

Bahwa tindak pidana adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang yang dapat bertanggung jawab atas tindakannya tersebut. Dimana tindakan yang dilakukannya tersebut adalah tindakan melawan

atau melanggar ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Sehingga tindakan tersebut dapat diancam dengan suatu pidana yang bermaksud memberi efek jera.

### 3. Judi *Online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu), sedangkan

Judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses *internet* sebagai perantara.

### 4. Aspek Pembuktian

Menurut Subekti, Pembuktian adalah upaya meyakinkan hakim akan hubungan hukum yang sebenarnya antara pihak dalam perkara, dalam hal ini antara bukti – bukti dengan tindak pidana yang didakwakan.

## **G. Motode Penelitian**

Metode merupakan prosedur atau cara untuk mengetahui atau menjalankan sesuatu melalui langkah-langkah yang sistematis, sedangkan penelitian merupakan suatu usaha yang terorganisir dan sistematis untuk menyelidiki suatu masalah yang spesifik dan membutuhkan solusi, dengan kata lain keseluruhan proses yang dilakukan untuk memecahkan masalah, sehingga jika disimpulkan metode penelitian dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk

menyelidiki suatu masalah serta untuk memecahkannya guna mendapatkan kebenaran terhadap objek yang diteliti.

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian hukum yang dilakukan adalah Penelitian Hukum Normatif yakni penelitian yang berfokus pada Norma (*law in the book*) dan penelitian ini memerlukan data sekunder (bahan hukum) sebagai data utama.

### 2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder sebagai data sekunder sebagai data utama yang diperoleh dari:

#### a. Bahan hukum primer berupa:

- 1) Kitab Undang – Undang Hukum Acara Pidana
- 2) Undang – Undang nomor 11 tahun 2008

#### b. Bahan hukum sekunder

Bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisa dan memahami bahan hukum primer, seperti hasil karya ilmiah, hasil penelitian, buku-buku dan pendapat hukum.

#### c. Bahan hukum tersier

Bahan bahan hukum yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum tersier tersebut berupa data yang diperoleh dari *internet*.

### 3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis dalam pengumpulan data melalui studi kepustakaan, baik yang ada dalam literatur maupun yang ada dalam perundang-undangan yang berlaku.

### 4. Narasumber

Narasumber adalah subjek yang memberikan jawaban atas pertanyaan berupa pendapat hukum yang berkaitan dengan permasalahan hukum yang diteliti. Narasumber dalam penulisan ini adalah AKBP Sahat M. Hasibuan, S.IK.,MH.

### 5. Analisis Data

Analisis data dirumuskan sebagai suatu proses penguraian secara sistematis dan konsisten terhadap gejala-gejala tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis kualitatif yaitu analisis dengan menggunakan ukuran kualitatif, metode yang digunakan adalah metode berpikir deduktif, yaitu metode berpikir yang bersifat umum kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat khusus. Dalam hal ini berarti penelitian kepustakaan dan hasil wawancara disusun secara sistematis sehingga saling melengkapi dan dikaitkan dengan perundang-undangan yang mengatur tentang suatu permasalahan hukum.

### 6. Proses Berfikir

Proses berfikir yang digunakan dalam penulisan ini adalah proses berfikir deduktif, yaitu proses berfikir yang menerapkan hal – hal yang

umum terlebih dahulu untuk seterusnya dihubungkan dalam bagian – bagiannya yang khusus

## **H. Sistematika Penulisan Hukum/Skripsi**

Dalam penyusunan penulisan hukum ini penulis berpedoman pada suatu sistematika yang baku. Sistematika ini nantinya akan memberikan gambaran serta mengemukakan garis besar hasil penulisan hukum sehingga memberikan kemudahan untuk mempelajari isinya. Adapun sistematika penulisan hukum yang penulis tuangkan adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam tahap ini penulis akan menjelaskan tentang: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Keaslian Penelitian, Tinjauan Pustaka, Batasan Konsep, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, dan Daftar Pustaka.

### **BAB II PEMBAHASAN**

Dalam BAB II ini penulis menjelaskan lebih lanjut mengenai: sub A. Judi *Online* yang didalamnya berisi: Pengertian Judi *Online*, Pelaku Judi *Online*, Faktor – Faktor Penyebab Terjadinya Judi *Online*, Peraturan Mengenai Judi *Online*. sub B. Tinjauan Mengenai Aspek Pembuktian Berdasarkan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang berisi: Pengertian Informasi Elektronik dan



Transaksi Elektronik, Prinsip – Prinsip Pembuktian, Aspek Pembuktian Menurut Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 . kemudian dilanjutkan dengan sub C tentang Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Judi *Online* yang membahas mengenai: Tugas Dan Wewenang Kepolisian, Upaya Represif Kepolisian Dalam Menanggulangi Judi *Online*, dan Upaya Preventif Kepolisian Dalam Menanggulangi Judi *Online*.

### BAB III PENUTUP

Dalam BAB III ini berisi tentang Kesimpulan dari rumusan masalah dan pembahasan yang telah diuraikan di BAB I dan II, serta dalam BAB III berisi Saran.