

TINJAUAN KRIMININOLOGIS PERJUDIAN ONLINE PADA PERJUDIAN
ONLINE LIGA SEPAK BOLA DI SEMARANG DAN LAMONGAN

TAHUN 2006



Disusun Oleh :

- | | |
|----------------------------|--------------|
| 1. Abdullah Khabari Kamil | NIM 19160412 |
| 2. Aldania Aprilian | NIM 19160979 |
| 3. Alisa Rahma Melindasari | NIM 19160058 |
| 4. Ina Agustina | NIM 19160660 |
| 5. Jayus Lustrilanang | NIM 19160141 |
| 6. M Azhar Lihan Sandy | NIM 19160616 |
| 7. M Zulfiansyah Pratama | NIM 19160410 |
| 8. Putri Sagara Lingga | NIM 19161394 |
| 9. Rinaldy Ramdan Sultoni | NIM 19160404 |

PROGRAM SARJANA SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
SUKABUMI

2019

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Khadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas ini.

Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu mata kuliah pada semester enam untuk program studi sistem informasi di Universitas BSI Sukabumi, mata kuliah ini bisa dikatakan penting karena di era globalisasi seperti sekarang ini Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah sangat diminati banyak orang.

Makalah ini merupakan salah satu tugas atau syarat dalam memenuhi nilai UAS pada matakuliah Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan terselesaikannya tugas ini kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada kami, yakni :

- Dosen pengajar matakuliah Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi dan rekan rekan seperjuangan yang selama ini telah bahu membahu saling menolong dan memberi dorongan semangat.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa tugas ini belum sempurna, oleh karena itu kami mengharapkan saran dan kritik dari semuanya. Akhir kata kami berharap semoga makalah ini dapat berguna bagi kami dan para pembacanya .

Penulis

Sukabumi, 10 Mei 2019

DAFTAR ISI

BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Metode Penelitian.....	3
1.4. Ruang Lingkup	4
BAB II.....	5
PEMBAHASAN	5
2.1 Pengertian Cyber Crime	5
2.2 Pelanggaran Hukum Dalam Dunia Maya.....	5
2.3 Undang Undang Dalam Dunia Maya	8
2.4 Perjudian Online Bola	8
2.5 Undang Undang Tentang Perjudian	9
2.6 Permasalahan.....	11
BAB III	12
PENUTUP	12
3.1. Kesimpulan.....	12
3.2. Saran.....	12
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Dini (2019) Teknologi informasi merupakan aspek yang penting di dalam era globalisasi, kemajuan perkembangan teknologi tersebut dapat membawa dampak positif dan negatif. Dampak positif dapat dilihat dari berkembangnya pembangunan seperti tatanan organisasi dan hubungan sosial kemasyarakatan. Dampak negatif dari perkembangan teknologi tersebut dapat dilihat dari kemudahan mengakses segala macam informasi melalui dunia cyber sehingga terjadinya fenomena kejahatan di dunia cyber yang secara umum disebut sebagai cyber crime. Dampak negatif dapat timbul apabila terjadi kesalahan yang ditimbulkan oleh peralatan komputer yang akan mengakibatkan kerugian besar bagi pemakai atau pihak-pihak yang berkepentingan. Kesalahan yang disengaja mengarah kepada penyalahgunaan komputer.

Perkembangan yang pesat dalam pemanfaatan internet juga mengundang terjadinya kejahatan. Cybercrime merupakan perkembangan dari computer crime. Hukum yang salah satu fungsinya menjamin kelancaran proses pembangunan nasional sekaligus mengamankan hasil-hasil yang telah dicapai harus dapat melindungi segala macam bentuk informasi pribadi sekaligus menindak tegas para pelaku cybercrime. Penetrasi internet yang begitu besar apabila tidak dipergunakan dengan bijak maka akan melahirkan kejahatan di dunia maya atau cyber crime. Cyber crime terjadi pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1960-an. Berbagai kasus cyber crime yang terjadi saat itu mulai dari manipulasi transkrip akademik mahasiswa di Brooklyn College New York, penggunaan komputer dalam penyelundupan narkoba, penyalahgunaan komputer oleh karyawan hingga akses tidak sah terhadap Database Security Pacific National Bank yang mengakibatkan kerugian sebesar US\$ 10.2 juta pada tahun 1978.

Cyber crime juga terjadi di Indonesia, bahkan kejahatan ini sebenarnya sudah ada sejak internet masuk ke Indonesia. Pengguna internet di Indonesia mencapai 83,7 juta orang dari total penduduk yang mencapai 255 juta pada tahun

2014 (Informatika, 2014). Dengan pengguna internet sebanyak itu, Indonesia menempati peringkat ke dua dalam kejahatan cyber (CNN, 2018).

Oleh karena itu, lahirlah hukum yang mengatur kejahatan di internet yang disebut dengan cyberlaw. Hukum tersebut sudah di atur dan ditetapkan dalam pasal-pasal pada undang-undang ITE. Yang mengatur hukum berbagai macam kejahatan teknologi salah satunya perjudian online yang memanfaatkan teknologi sebagai wadah dan promosi perjudian tersebut, pada kesempatan kali ini kami akan membahas mengenai kasus perjudian online yang sempat viral, terjadinya bertepatan di Semarang pada tahun 2006 silam.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan tugas ini :

1. Untuk lebih memahami dan mengetahui tentang pelanggaran hukum (Cyber Crime) yang terjadi di dunia maya sekarang ini dan Undang – undang dunia maya (Cyber Law).
2. Untuk lebih memahami dan mengetahui tentang nilai negative dari perjudian online dan semoga kita dapat mencegah dan menghindari perjudian online yang termasuk salah satu pelanggaran hukum di dunia maya.

Sedangkan manfaat penulisan tugas ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat memenuhi nilai Ujian Akhir Semester (UAS) pada mata kuliah Etika profesi teknologi informasi & komunikasi jurusan Sistem Informasi fakultas Teknologi Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika Sukabumi.

2. Manfaat untuk pembaca

Semoga pembaca dapat lebih memahami apa itu cybercrime dan cyberlaw serta dapat menjauhkan diri dari pengaruh-pengaruh buruk dunia teknologi.

1.3 Metode Penelitian

Metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir ini yaitu :

1. Penelitian Kuantitatif

Menurut Dr A. Muri Yusuf M.Pd (2014:58) Metode Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kuantitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis pendekatan induktif. Proses dan makna (perspektif subyek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif lebih menonjol disusun dalam bentuk narasi yang bersifat kreatif dan mendalam serta menunjukkan ciri-ciri naturalistik yang penuh dengan nilai-nilai otentik.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitikberatkan pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam-macam variabel, bukan prosesnya, penyelidikan dipandang berada dalam kerangka bebas nilai

2. Studi Pustaka

Menurut nazir (1998) Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai buku, literatur, catatan serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penyusunan makalah ini, penulis hanya memfokuskan pada kasus perjudian online pertandingan sepak bola yang terjadi di Semarang, Jawa Tengah

dan Lamongan, Jawa Timur pada 27 Desember 2006 silam yang merupakan salah satu dari pelanggaran hukum dunia maya.

Kasus yang terjadi pada tanggal 27 desember 2006 yang telah menghebohkan warga semarang yaitu ketika tim cybercrime mabes polri menangkap arianto wijaya Jl Ciliwung jaya yang diduga salah seorang Bandar judi bola. Peminatnya sebut saja wing (38), warga yang tinggal dicandisari, mengaku salah satu peminat salah satu judi online bola liga inggris. Dia berkelompok dengan rekan lainnya. Tetapi dia mengaku tidak mengenal bandarnya karena dia kerap menerima transaksi hasil keuntungan dari telepon genggam miliknya dan permainannya hanya menebak – nebak sekor pertandingan sepak bola. Jika tebakannya benar dia mendapat uang direkeningnya secara otomatis akan bertambah dan bisa langsung dicek di handphone, dengan menggunakan sistem mobile banking dikarenakan transaksinya secara online. (detikNews : 2007)

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Pengertian cyber crime

Perkembangan yang pesat dari teknologi telekomunikasi dan teknologi komputer menghasilkan internet yang multifungsi. Perkembangan ini membawa kita ke ambang revolusi keempat dalam sejarah pemikiran manusia bila ditinjau dari konstruksi pengetahuan umat manusia yang dicirikan dengan cara berfikir yang tanpa batas (*borderless way of thinking*).

Cyber crime atau kejahatan dunia maya dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan komunikasi.

Dalam beberapa literatur, cybercrime sering diidentifikasikan sebagai computer crime. The U.S. Department of Justice memberikan pengertian Computer Crime sebagai: “... *any illegal act requiring knowledge of Computer technology for its perpetration, investigation, or prosecution*”. Pengertian lainnya diberikan oleh Organization of European Community Development, yaitu: “*any illegal, unethical or unauthorized behavior relating to the automatic processing and/or the transmission of data*”. Andi Hamzah dalam bukunya “*Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer*” (1989) mengartikan cybercrime sebagai kejahatan di bidang komputer secara umum dapat diartikan *sebagai penggunaan komputer secara ilegal*. Sedangkan menurut Eoghan Casey “*Cybercrime is used throughout this text to refer to any crime that involves computer and networks, including crimes that do not rely heavily on computer*”. (Eliasta Ketaren , 2016 : 36)

2.2 Pelanggaran Hukum dalam dunia maya

Munculnya revolusi teknologi informasi dewasa ini dan masa depan tidak hanya membawa dampak pada perkembangan teknologi itu sendiri, akan tetapi juga akan mempengaruhi aspek kehidupan lain seperti agama, kebudayaan, sosial, politik, kehidupan pribadi, masyarakat bahkan bangsa dan negara. Jaringan informasi global atau internet saat ini telah menjadi salah satu sarana untuk melakukan kejahatan baik domestik maupun internasional. Internet menjadi

medium bagi pelaku kejahatan untuk melakukan kejahatan dengan sifatnya yang mondial, internasional dan melampaui batas ataupun kedaulatan suatu negara. Semua ini menjadi motif dan modus operandi yang amat menarik bagi para penjahat digital. Adapun jenis –jenis cybercrime seperti dibawah ini :

1. Akses Ilegal (*Unauthorized Access*)

Membuka atau masuk ke akun orang lain tanpa ijin dan dengan sengaja merupakan suatu tindakan kejahatan di dunia maya. Akun yang telah dibobol pelaku sangat mungkin membuat pemiliknya mengalami kerugian, misalnya;

- a. Membuat pemilik akun kehilangan data penting.
- b. Menggunakan akun untuk aksi kejahatan, misalnya menipu orang lain dengan memakai nama pemilik akun.

2. Menyebarkan Konten Ilegal (*Illegal Contents*)

Konten ilegal adalah konten yang didalamnya terdapat informasi atau data yang tidak etis, tidak benar, atau melanggar hukum. Ada banyak sekali jenis konten ilegal yang disebarkan di internet. Namun, yang paling sering disebarkan adalah berita HOAX dan juga konten yang mengandung unsur pornografi.

3. Hacking dan Cracking

Sebenarnya hacking mengacu pada kegiatan mempelajari sistem komputer secara mendetail dan meningkatkan kemampuan komputer. Namun, banyak hacker yang menyalah gunakan kemampuannya dengan melakukan kejahatan di dunia maya.

Sedangkan cracking adalah tindakan pembajakan terhadap hak milik orang lain. Misalnya pembajakan akun, pembajakan situs website, penyebaran virus, probing, dan lainnya.

4. Pemalsuan Data (*Data Forgery*)

Ini merupakan tindak kejahatan dunia maya dengan memalsukan data pada dokumen penting yang disimpan sebagai scriptles document di internet. Salah satu praktik pemalsuan data ini misalnya pemalsuan

dokumen pada situs e-commerce yang dibuat seolah-olah terjadi typo atau salah ketik sehingga menguntungkan pelakunya.

5. Penyalahgunaan Kartu Kredit (*Carding*)

Carding adalah bentuk kejahatan di dunia maya dimana pelakunya berbelanja dengan menggunakan nomor dan identitas kartu kredit milik orang lain. Praktik carding ini sangat merugikan para pemilik kartu kredit yang dicuri datanya. Itulah sebabnya saat ini semua negara sangat ketat dalam mengawasi transaksi kartu kredit, terutama yang melibatkan transaksi luar negeri.

6. Pencurian Data (*Data Theft*)

Ini adalah aktivitas mencuri data dari sistem komputer secara ilegal, baik untuk kepentingan sendiri atau dijual kepada pihak lain. Tindakan pencurian data ini sering berujung pada kejahatan penipuan (*fraud*) secara online.

7. Memata-Matai (*Cyber Espionage*)

Ini adalah kejahatan di dunia maya yang memanfaatkan jaringan internet untuk masuk ke sistem jaringan komputer pihak lain untuk memata-matai.

8. CyberSquatting

Ini adalah tindak kejahatan di dunia maya dimana pelakunya mendaftarkan domain dengan nama suatu perusahaan lalu menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga tinggi.

9. Cyber Typosquatting

Ini adalah cyber crime dimana pelakunya meniru atau mengklon situs website pihak lain dengan tujuan untuk melakukan penipuan atau berita bohong kepada masyarakat. (Maxmanroe, 2019)

2.3 Undang – undang di dunia maya

Cyberlaw bisa diartikan sebagai hukum yang digunakan di dunia cyber yaitu dunia maya yang umumnya diasosiasikan dengan internet. Hukum pada prinsipnya merupakan pengaturan terhadap tindakan seseorang dan masyarakat dimana akan ada sanksi bagi yang melanggar. Hukum juga merupakan aspek cyber law yang berada di luar lingkupnya yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet.

Untuk itu diperlukan suatu perangkat UU yang dapat mengatasi masalah ini, seperti sekarang telah adanya perangkat hukum yang berhasil di golkan, yaitu Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). UU yang terdiri dari 13 Bab dan 54 Pasal serta Penjelasan ini disahkan setelah melalui Rapat Paripurna DPR RI pada Selasa, 25 Maret 2008. Namun sejatinya perjalanan perangkat hukum yang sangat penting bagi kepastian hukum di dunia maya ini sebenarnya sudah dimulai 5 tahun yang lalu. (Kominfo, 2008)

2.4 Perjudian Online Bola

Didalam dunia maya sangat banyak pihak – pihak yang mencari keuntungan tanpa memperdulikan segala sesuatunya. Berikut ini adalah beberapa contoh kasus pelanggaran hukum terhadap dunia maya diantaranya adalah Hacker, Cracker, Carding, Phising, Perjudian Online, dan yang lainnya. Dalam penulisan ini penulis mencoba membahas salah satu kasus pelanggaran hukum dalam dunia maya yaitu Perjudian online pertandingan bola.

Seperti yang kita ketahui, perjudian adalah tindakan yang melanggar hukum, sama halnya dengan perjudian online. Dalam pembahasan ini, perjudian yang dilakukan yaitu pertarungan pertandingan sepak bola Liga Inggris, Liga Italia dan Liga Jerman yang ditayangkan di televisi pada tahun 2006. Perjudian online ini terjadi di dua daerah bersamaan yaitu di Semarang, Jawa Tengah dan di Lamongan Jawa Timur. Judi online di Semarang tersebut beroperasi lewat situs www.sc30.net, sedangkan di Lamongan menggunakan alamat situs www.sbobet.com. Untuk kasus perjudian online di Semarang, prakteknya menggunakan sistem member yang

semua anggotanya mendaftar pada admin dalam dua situs atau menghubungi no hp 0811XXXXXXX dan 024-356XXXX, setiap petaruh memasang uang Rp. 100.000 hingga 20.000.000.

Omset perjudian online di dua tempat ini sebulannya mencapai miliaran rupiah, perputaran uang di situs www.sc30.net berkisar Rp. 10 miliar sedangkan pada situs www.sbobet.com berkisar Rp. 15 miliar per bulannya.

2.5 Undang – undang tentang perjudian

Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet, menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet. Ada beberapa permasalahan yang timbul antara lain apakah Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Elektronik masih dapat menangani Tindak Pidana perjudian Melalui internet. Kendala kendala yang dapat menghambat proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi dapat menangani tindak pidana perjudian melalui internet berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) undang – undang tersebut. Tindak pidana perjudian melalui internet, dilakukan melalui sistem elektronik, informasi elektronik dan dokumen elektronik yang dapat dijadikan sebagai alat bukti sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1) dan (2) Undang – Undang ITE, disamping itu alat bukti elektronik di atas dianggap sebagai perluaran alat bukti petunjuk sebagaimana diatur dalam Pasal 184 KUHP, karena disetarakan sebagai alat bukti surat sehingga pelaku perjudian melalui internet dapat dikenakan sanksi hukum pidana. Pada tindak pidana perjudian melalui internet, website penyelenggara perjudian melalui internet dan E-mail peserta judinya, serta sms merupakan bagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum, dalam hal ini alat bukti petunjuk. Ada beberapa kendala dalam menemukan alat bukti tersebut, berdasarkan Pasal 43 ayat (3) Undang – Undang ITE, penggeledahan dan atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku cyber crime harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, hal ini sulit untuk diwujudkan, karena tidak

dimungkinkan mendapatkan surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal termasuk dalam waktu yang sangat singkat itu. Terlebih lagi belum ada peraturan pemerintah atas undang – undnag tersebut. Oleh karena itu ketentuan di atas menjadi salah satu kendala dalam menangani kasus perjudian melalui internet ini.

Adapun pasal lain yang menangani tentang perjudian online, yaitu pasal 303 Kitab Undang – Undang Hukum Pidana (“KUHP”).

Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi:

“(1) Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

“Ke-1 barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan – ketentuan tersebut pasal 303;

Ke-2 barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu ada izin dari penguasa yang berwenang.”

Sementara dalam UU ITE, pengaturan mengenai perjudian dalam dunia cyber diatur dalam Pasal 27, yang berbunyi:

“setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Ancaman pidana dari pasal di atas yakni disebutkan dalam Pasal 45 UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Sehubungan dengan pertanyaan yang anda ajukan, maka dapat dijelaskan bahwa ancama hukuman maksimal yang dapat diterima oleh saudara anda adalah 6 (enam) tahun penjara dan / atau denda paling banyak 1 miliar.

Terkait dengan penangkapan yang dilakukan oleh pihak kepolisian, maka terdapat beberapa hal yang mendasari penangkapan dilakukan oleh aparat kepolisian. Pihak kepolisian dalam hal terdapat bukti permulaan yang cukup, mewakili kewenangan untuk melakukan penangkapan. Hal tersebut diatur dalam Pasal 17 Kitab Undang – Undang Hukum Acara Hukum Pidana (“KUHP”), yaitu: *“Perintah penangkapan dilakukan terhadap seseorang yang diduga keras melakukan tindak pidana berdasarkan bukti permulaan yang cukup.”*

Namun, dalam melakukan penangkapan terdapat prosedur yang harus dijalankan yang diatur dalam pasal 18 ayat (1) KUHAP, yang berbunyi:

1. *“Pelaksanaan tugas penangkapan dilakukan oleh petugas kepolisian Negara Republik Indonesia dengan memperlihatkan surat tugas serta memberikan kepada tersangkasurat perintah penangkapan yang mencantumkan identitas tersangka dan menyebutkan alasan penangkapan serta uraian singkat perkara kejahatan yang dipersangkakan serta tempat ia diperiksa.*
2. *Dalam hal tertangkap tangan penanganan dilakukan tanpa surat perintah, dengan ketentuan bahwa penangkap harus segera menyerahkan tertangkap beserta bukti yang ada kepada penyidik atau penyidik pembantu yang terdekat.*
3. *Tembusan surat perintah penangkapan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) harus diberikan kepada keluarganya segera setelah penangkap dilakukan.”* (Hetty Hassanah , 2008 : 231)

2.6 Permasalahan

Hukuman yang diberikan dalam permainan judi online bola dirasa sangat ringan dan kurang memberatkan pelakunya. Hal inilah yang menjadi alasan utama seorang penjudi untuk tidak jera melakukan praktek perjudian meskipun ia berulang kali masuk penjara. Oleh sebab itu, alangkah baiknya Pasal 45 UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp 1 miliar direvisi oleh aparat yang berwenang. Dengan adanya hukuman yang seberat – beratnya dan setimpal diharapkan para penjudi ini jera dan praktek perjudian akan bisa terberantas sampai tuntas.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Perjudian memang merupakan hal yang menarik bagi kebanyakan orang. Semua kalangan pun tergoda untuk melakukan aktifitas yang di tentang hukum tersebut. Salah satu bentuk judi yang populer dikalangan masyarakat adalah *judi online bola*. Perbuatan itu menjadi semakin marak dengan adanya kemajuan internet yang semakin mudah membuat jaringan perjudian ini menjadi lebih luas.

Namun ironisnya, hukuman bagi para penjudi bola internet selama ini dirasa kurang setimpal dengan tindakan yang mereka lakukan. Oleh karena itu, aparat pun diharapkan dapat bertindak secara tegas dan nyata terhadap tindakan para penjudi ini khususnya para pelaku judi bola internet online.

3.2 Saran

Saran kami agar aparat menindak lanjuti masalah perjudian online bola ini yang marak di dunia maya. Karena negara kita adalah negara hukum maka hukum pun harus di tegakkan. Dengan itu pun kita bisa membuat mereka yang bermain judi online bola dapat jera dan tidak mengulangnya lagi karena perjudian itu juga di larang oleh agama apalagi di indonesia yang toleransi keagamaannya dan adat istiadat yang sangat kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cyber Crime: Pengertian, Jenis, dan Metode Kejahatan Cybercrime*. (2019). Retrieved from Maxmanroe: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-cyber-crime.html>
- Dini. (2019, Mei 04). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaa*. Retrieved from DosenIT.com: <https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-teknologi-informasi-dan-komunikasi>
- Hassanah, H. (2008). TINDAK PIDANA PERJUDIAN. *Majalah Ilmiah UNIKOM Vol.8 No. 2*, 231.
- Informatika, K. K. (2014). Retrieved from Kementrian Komunikasi dan Informatika: https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media
- Ketaren, E. (2016). CYBERCRIME, CYBERSPACE, DAN CYBERLAW. *JURNAL TIMES VOL. V NO 02*, 36.
- M.Pd, D. A., & M. Y. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan*. Jakarta: KENCANA.
- Pengertian Studi Pustaka Menurut Para Ahli*. (n.d.). Retrieved from Definisi Menurut Para Ahli: <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-studi-pustaka/>
- umi/sss. (2007). *Komplotan Judi Online di Semarang & Lamongan Digulung*. Jakarta: detikNews.
- Undang-undang Informasi Transaksi Elektornik. (2008). *Kominfo*, 02.