

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

Nomor: 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**Perbuatan Penukaran *Reward Points* dengan Kupon Undian dalam Hukum
Pidana Indonesia**

OLEH

Christian Suryaarga

NPM : 2013200169

PEMBIMBING

Agustinus Pohan, S.H., M.S.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan Untuk Menyelesaikan Program
Pendidikan Sarjana Program Studi Ilmu Hukum

Disetujui Untuk Diajukan Dalam Sidang

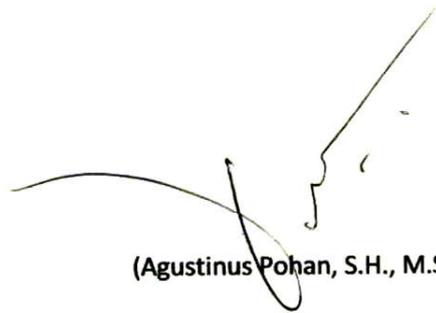
Ujian Penulisan Hukum Fakultas Hukum

Universitas Katolik Parahyangan

2018

**Disetujui Untuk Diajukan Dalam Sidang
Ujian Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan**

Pembimbing.

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by a vertical line and a small flourish.

(Agustinus Pohan, S.H., M.S.)

Dekan

(Tristam Pascal Moeliono, S.H., M.H., LL.M.)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Christian Suryaarga

NPM : 2013200169

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pemikiran, bahwa karya ilmiha/ karya penulisan hukum yang berjudul:

“PERBUATAN PENUKARAN *REWARD POINTS* DENGAN KUPON UNDIAN DALAM HUKUM PIDANA INDONESIA ”

adalah sungguh-sungguh merupak karya ilmiha/ Karya Penulisan Hukum yang telah Saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- a. secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademiik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 2 Juli 2018

Mahasiswa Penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Christian Suryaarga

2013200169

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha esa karena telah memberikan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ **PENUKARAN *REWARD POINTS* DENGAN UNDIAN DALAM HUKUM INDONESIA PERBUATAN PENUKARAN *REWARD POINTS* DENGAN KUPON UNDIAN DALAM HUKUM PIDANA INDONESIA** ” sebagai syarat untuk menyelesaikan program pendidikan sarjana program studi Ilmu Hukum di Universitas Katolik Parahyangan.

Skripsi ini dapat selesai pada waktunya berkat dukungan dan penjelasan dari pembimbing skripsi, pihak lain yang membantu, dan tentunya berkat dari Allah sendiri. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Agustinus Pohan, S.H., M.S. selaku pembimbing yang telah sangat membantu penulis dalam berbagai hal sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. R.B. Budi Prastowo, S.H., M.H. selaku penguji yang telah memberikan banyak saran dan kritik yang konstruktif saat sidang penulisan hukum penulis
3. Maria Ulfah, S.H., M.Hum. selaku penguji dalam sidang penulisan hukum penulis dan juga sebagai pembimbing penulis saat membuat proposal penulisan hukum.
4. Dr. Anne Safrina Kurniasari, S.H., LL.M. selaku dosen wali penulis yang telah banyak membantu dan memberi dukungan pada penulis.
5. Dr. Tristam P. Moeliono, S.H.,MH., LL.M., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
6. Seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis.
7. Sahabat dan teman-teman penulis yang telah memberi dukungan dan dorongan kepada penulis.

8. Seluruh dosen serta seluruh jajaran staff dan pekarya di Fakultas Hukum Universitas katolik Parahyangan

Penulis menyadari bahwa penulissan hukum ini masih jauh dari kata sempurna namun penulis berharap semoga tulisan ini sungguh dapat membantu dan bermanfaat bagi pembaca dalam memahami dan menambah cakrawala pengetahuan

Bandung, 2 Juli 2018

Penulis

Abstrak

Kegiatan penggunaan *reward points* untuk mengikuti undian dalam suatu *loyalty program* dapat bertentangan dengan hukum yang berlaku di Indonesia. Kegiatan pengundian acara tersebut melibatkan mempertaruhkan *reward points* untuk mendapatkan hadiah utama, maka perbuatan tersebut menjadi sangat mirip dengan tindakan perjudian. di Indonesia, perjudian merupakan tindakan yang melawan hukum. Kegiatan penggunaan *reward points* untuk mengikuti undian nampaknya sudah memenuhi definisi perjudian menurut pasal 303 KUHP sehingga kegiatan ini dapat menimbulkan masalah hukum baru.

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. PERUMUSAN MASALAH	7
1.3. MAKSUD & TUJUAN	7
1.4. Metode Penelitian.....	8
1.5. RENCANA SISTEMATIKA PENULISAN	9
BAB II.....	11
TINJAUAN PERBUATAN PERBUATAN PERJUDIAN MENURUT HUKUM INDONESIA	11
2.1 TINDAKAN PERJUDIAN.....	11
2.1.1 Pengertian Tindak Perjudian.....	12
2.1.2 Jenis-jenis Judi.....	15
2.1.3 objek judi.....	18
2.1.4 Peraturan Judi	19
2.2 PERBEDAAN JUDI DAN UNDIAN	24
2.3 Judi dalam RKUHP.....	26
BAB III	28
TINJAUAN UMUM MENGENAI LOYALTY PROGRAM DALAM BENTUK PEMBERIAN REWARD POINT YANG DAPAT DITUKARKAN DENGAN KUPON UNDIAN	28
3.1. Pengertian Reward Points	28
3.1.2 Sejarah <i>Reward Points</i>	29
3.1.3 Fungsi Reward Points.....	32
3.2. Aspek hukum <i>reward points</i>	37
3.2.2 Hukum mengenai <i>reward points</i> di Indonesia.....	42
3.3. Penggunaan <i>reward points</i> untuk undian.....	43
BAB IV	50
ANALISA PENGGUNAAN <i>REWARD POINTS</i> UNTUK UNDIAN DIKAITKAN DENGAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN	50
4.1 Apakah penyelenggara acara penggunaan reward points untuk undian dapat dikenakan pidana karena telah menyelenggarakan perjudian?	50
4.2 apakah hadiah yang didapatkan pemenang dari acara penukaran reward points dengan undian dapat menjadi objek sitaan?	64

BAB V.....	69
KESIMPULAN UMUM DAN PENUTUP	69

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kegiatan usaha di Indonesia cukup berkembang¹. Dengan perkembangan tersebut, persaingan usaha di Indonesia juga menjadi semakin ketat. Berbagai cara dilakukan oleh perusahaan sebagai produsen barang atau jasa untuk meraih konsumen baru dan juga mempertahankan konsumen lamanya. Salah satu cara yang cukup umum dilakukan perusahaan untuk mendapatkan maupun mempertahankan pelanggan adalah dengan mengeluarkan *loyalty program*.

Loyalty program dalam praktik bisnis dan riset pemasaran telah menjadi sangat populer. Triliun dolar Amerika Serikat digunakan untuk membiayai berbagai macam *loyalty program* di dunia. Dengan angka tersebut, program loyalitas telah menjadi komponen kunci dalam manajemen hubungan antara pelanggan dan perusahaan²

Definisi *Loyalty program* secara umum adalah program penghargaan yang ditawarkan oleh perusahaan kepada pelanggan yang sering melakukan pembelian. *Loyalty program* dapat berupa pemberian akses istimewa kepada pelanggan terhadap produk baru, kupon penjualan khusus seperti diskon maupun barang gratis. Untuk mengikuti *loyalty program*, pelanggan biasanya mendaftarkan informasi pribadi mereka kepada perusahaan lalu perusahaan memberikan tanda pengenal unik seperti kartu ID khusus atau kartu anggota kepada pelanggan, kemudian pelanggan dapat menggunakannya dalam jangka waktu tertentu.³ Saat ini, *loyalty program* semakin berkembang dengan keberadaan

¹, Sakina Rahma Dian, Kuartal II 2017, Kegiatan Dunia Usaha Meningkat, <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2017/07/11/150000226/kuartal.ii.2017.kegiatan.dunia.usaha.meningkat>, 11 Juli 2017, diakses pada 11 Juli 2017.

² Lena Steinhoff and Robert W. Palmatier, 'Understanding loyalty program effectiveness: managing target', 2014, hlm. 1.

³ Investopedia, Loyalty Program, <http://www.investopedia.com/terms/l/loyalty-program.asp>, diakses pada 11 Juli 2017

internet yang makin mempermudah penggunaan keuntungan dari program tersebut⁴

Loyalty program ada sebagai taktik untuk menarik pelanggan baru, mempertahankan yang sudah ada, dan meminta pelanggan yang sudah ada untuk meningkatkan pengeluaran mereka. Pengumpulan data pembelian konsumen merupakan salah satu insentif utama bagi penyedia *loyalty program* karena selain *loyalty program* dapat menjadi ajang promosi, data yang terkumpul dapat digunakan sebagai katalis untuk pengembangan produk yang tepat bagi konsumen penyedia program⁵

Di Indonesia, salah satu bentuk *loyalty program* yang populer adalah pemberian *reward points*. Perusahaan-perusahaan besar mulai dari bank seperti Danamon dengan D point untuk pemakai kartu kredit Bank Danamon, perusahaan telekomunikasi seperti Telkomsel dengan Telkomsel Poin dan juga perusahaana *retailer* seperti Indomaret dengan Indomaret Card melakukan *loyalty program* dengan cara pemberian *reward point*.

Cara kerja *reward point* cukup sederhana. Umumnya ,setiap pelanggan yang mengikuti *loyalty program* melakukan transaksi dengan nominal tertentu dengan perusahaan yang menyelenggarakan program tersebut maka pelanggan yang bersangkutan akan mendapat poin. Poin yang didapatkan kemudian dapat ditukar dengan berbagai macam benda seperti *merchandise*, *voucher* belanja, *voucher* diskon, dan terkadang kupon undian . Pada beberapa negara, *reward points* dianggap memiliki nilai seperti uang⁶. Akan tetapi di Indonesia hal tersebut perlu diteliti kembali.

⁴ Tena M. Harper, *Internet Loyalty Program Business Plan*, <http://www.fundinguniverse.com/sample-business-plans/internet-loyalty-program/>, diakses pada 12 Juli 2017

⁵ Bishop. Jonathan, *Customer Loyalty Programs: Are Rules Needed?* , PIAC, 2013, hlm. 2

⁶ Michalsons, *Loyalty Programmes and the Law* <https://www.michalsons.com/blog/loyalty-programmes-and-the-cpa/11348> 25 Juli 2014, diakses pada 19 Juli 2017

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa dalam *loyalty program*, pemberian satu hadiah yang fantastis lebih menarik dibandingkan dengan pemberian hadiah dalam jumlah banyak tetapi tidak memiliki kesan luar biasa⁷. Contohnya adalah dalam sebuah promosi, iming-iming kesempatan mendapatkan rumah jauh lebih menarik minat pelanggan dibandingkan dengan pasti mendapatkan sebuah payung. Karena itu nampaknya banyak orang yang memilih menukarkan poin yang didapatkannya dari suatu *loyalty program* dengan undian untuk memenangkan *grand prize* program tersebut. Akan tetapi, karena poin yang didapatkan dari *loyalty program* memiliki nilai materil yang nyata seperti dapat digunakan untuk mendapatkan barang maupun *voucher* maka penukaran poin tersebut dengan undian menjadi sangat mirip dengan kegiatan judi karena menaruh poin yang didapatnya dari *loyalty program*.

Kegiatan judi dilarang oleh di Indonesia . Terlepas dari banyak penelitian yang menunjukkan bahwa legalisasi judi dapat meningkatkan ekonomi⁸, kegiatan judi bertentangan dengan nilai agama mayoritas penduduk Indonesia . Pasal 1 Undang-Undang nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Pengertian judi dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terdapat dalam pasal 303 ayat (3) yaitu:

“Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

Secara lebih spesifik, dalam penjelasan pasal 1 ayat (1) PP No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian (PP 9/1981) wujud permainan judi yang dilarang dan pengecualiannya adalah :

⁷ McCall, M., & Voorhees, C., *The drivers of loyalty program success: An organizing framework and research agenda*. Cornell Hospitality Quarterly, 2010, hlm 3

⁸ John Warren Kindr, 'THE ECONOMIC IMPACTS OF LEGALIZED GAMBLING ACTIVITIES', *Drake Law Review*, 1994, hlm. 54.

a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:

1. Roulette;
2. Blackjack;
3. Baccarat;
4. Creps;
5. Keno;
6. Tombola;
7. Super Ping-pong;
8. Lotto Fair;
9. Satan;
10. Paykyu;
11. Slot machine (Jackpot);
12. Ji Si Kie;
13. Big Six Wheel;
14. Chuc a Luck
15. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran);
16. Pachinko;
17. Poker;
18. Twenty One;
19. Hwa-Hwe;
20. Kiu-kiu.

b. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:

1. Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak;
2. Lempar Gelang;
3. Lempar Uang (Coin);
4. Kim;
5. Pancingan;
6. Menembak sasaran yang tidak berputar;
7. Lempar bola;
8. Adu ayam;
9. Adu sapi;
10. Adu kerbau;
11. Adu domba/kambing;
12. Pacu kuda;
13. Karapan sapi;
14. Pacu anjing;
15. Hailai;
16. Mayong/Macak;
17. Erek-erek.

c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan;

1. Adu ayam;

2. Adu sapi;
 3. Adu kerbau;
 4. Pacu kuda;
 5. Karapan sapi;
 6. Adu domba/kambing
- d. Tidak termasuk dalam pengertian penjelasan Pasal 1 huruf c termaksud di atas, apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan, dan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian.

Selain itu, pengertian judi menurut Kartini Kartono adalah sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.”⁹

Jadi dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai merupakan salah satu bentuk perjudian. Pengecualian hanya diberikan pada kegiatan yang bersangkutan dengan upacara keagamaan. Karena itu maka muncul pertanyaan apakah mempertaruhkan *reward points* yang didapatkan dari *loyalty program* merupakan kegiatan perjudian mengingat *reward points* tersebut secara nyata memiliki nilai materil.

Contoh dari *loyalty program* dalam wujud pemberian *reward points* *reward points* yang dapat ditukarkan dengan kupon undian yang saat ini sedang berlangsung adalah GOJEK GO-POINTS GO LUCKY, contoh lain dari program ini adalah program Telkomsel Poin¹⁰. Program ini telah menapatkan izin dari kementerian sosial dengan nomor izin 392/DYS-PSDBS.PI.01.01/05/2017 . Mekanisme dari program tersebut adalah setiap pembelian pulsa dari operator milik telkomsel seperti kartu Simpati dan As seharga lima ribu rupiah (Rp. 5000,-) akan mendapat 1 poin sedangkan pembelian pasca bayar dari kartu Halo akan mendapat 2 poin. Contoh lain dari program ini adalah GOJEK GO-POINTS GO LUCKY.

⁹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 56.

¹⁰ <http://www.telkomsel.com/poin>, diakses pada 12 Juli 2017.

Selanjutnya , poin yang didapatkan dapat ditukar dengan berbagai macam barang seperti *voucher* rumah makan , *voucher* rumah makan , potongan harga di toko tertentu dan lain-lain. Akan tetapi, poin tersebut dapat ditukarkan dengan kupon undian untuk mendapatkan kesempatan memenangkan hadiah utama seperti mobil atau paket perjalanan¹¹. Kegiatan penukaran poin dengan kupon undian tersebut hanya dapat dilakukan secara online atau melalui sms.

Pasal 9 ayat (1) huruf K Undang-undang nomor 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen (UUPK) menyatakan bahwa pelaku usaha dilarang menawarkan, memproduksi, mengiklankan, suatu barang dan/atau jasa secara tidak benar dan/atau seolah-olah menawarkan sesuatu yang mengandung janji yang belum pasti. Akan tetapi di sisi lain, pasal 14 UUPK secara tersirat mengizinkan adanya undian sebagai hadiah dari pembelian. Namun, penukaran hadiah dari pembelian dengan kupon undian tidak diatur lebih lanjut dan perlu diteliti lebih dalam.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, sebenarnya masih banyak *loyalty program* yang mekanismenya mirip dengan program Telkomsel Poin. Banyak perusahaan yang membuat undian yang dapat ditukar dengan *reward points* untuk mendapatkan hadiah utama. Selain itu juga, saat ini hampir semua kegiatan tersebut dapat dilakukan secara online melalui internet. Apabila kegiatan penukaran *reward points* dengan kupon undian dianggap sebagai judi, maka *loyalty program* ini melanggar Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE ditegaskan bahwa perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian merupakan tindakan yang dilarang. Dengan kata lain, *loyalty program* dalam bentuk penukaran *reward points* dengan kupon

¹¹ <http://www.telkomsel.com/traktirnasional>, diakses pada 12 Juli 2017

undian mungkin dapat dianggap judi online sehingga dapat disebut sebagai *cybercrime* atau kejahatan dunia maya¹².

Kegiatan Penukaran penukaran *reward points* dengan kupon undian dalam suatu *loyalty program* memang dapat menjadi suatu masalah tersendiri. Karena kegiatan pengundiannya melibatkan menaruhkan *reward points* untuk mendapatkan hadiah utama, maka perbuatan tersebut menjadi sangat mirip dengan judi online. Karena banyaknya peserta yang mengikuti dan juga perusahaan yang mengadakan program seperti ini, penulis merasa aspek hukum kegiatan tersebut perlu diteliti lebih lanjut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah penyelenggara kegiatan penukaran *reward points* dengan undian dapat dianggap melanggar hukum pidana perjudian ?
2. Apakah hadiah yang diterima peserta kegiatan penukaran *reward points* dengan undian dapat disita apabila kegiatan tersebut dapat dianggap sebagai perjudian

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah kegiatan *loyalty program* dalam bentuk penukaran *reward point* dengan kupon undian legal di Indonesia .
2. Untuk mengetahui bentuk pertanggungjawaban bagi perusahaan yang mengadakan maupun peserta yang mengikuti *loyalty program* tersebut.

1.4. Metode Penelitian

Untuk meneliti permasalahan hukum yang akan dikaji, peneliti sudah menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif

¹² Abdul Wahib dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime), Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Refika Aditama, Bandung , 2005, hlm. 39

adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma hukum positif¹³. Jenis penelitian hukum normatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum klinis. Penelitian hukum jenis ini berusaha menemukan apakah hukumnya bagi suatu perkara *in concreto*¹⁴. Dalam penelitian ini, norma hukum *in abstracto* digunakan sebagai premis mayor sedangkan fakta-fakta tentang suatu kejadian dianggap sebagai premis minor. Melalui suatu silogisme diperoleh kesimpulan hukum positif yang dicari. Dalam penelitian ini juga peneliti melakukan beberapa tafsiran gramatikal dan juga perbandingan hukum

Untuk melakukan penelitian terhadap masalah tersebut, berbagai bahan literasi berupa hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier digunakan sebagai sumber ide dan pengetahuan yang utama, juga pendukung berbagai materi yang dikaji

Dalam prosesnya, penulis mengalami kesulitan dalam mencari bahan pustaka untuk mendukung tulisan ini, dikarenakan isu dan materi pembahasan mengenai *reward points maupun loyalty program* masih sangat jarang ditemui, karena itu, penulis merasa kesulitan mengaitkannya dengan hukum di Indonesia

Dalam penelitian ini data atau bahan yang diteliti, adalah :

1. Bahan hukum primer, yaitu undang-undang atau peraturan yang erat hubungannya dengan topik yang dibahas. Pada tulisan ini, yang digunakan sebagai sumber hukum yaitu :
 - Kitab Undang-Undang Hukum Pidana,
 - Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian,
 - Undang-undang nomor 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen,

¹³ Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia Publishing, Malang, hlm 295.

¹⁴ Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, 2003, hlm 125.

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
 - Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian,
2. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan yang erat hubungannya dengan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer. Pada tulisan ini, yang digunakan berupa pendapat hukum/doktrin/teori-teori yang diperoleh dari literatur hukum, hasil penelitian, artikel, jurnal hukum, maupun situs internet
 3. Bahan hukum tersier, yaitu bahan-bahan yang memberikan penjelasan dan petunjuk terhadap bahan-bahan hukum primer dan sekunder. Pada tulisan ini, yang digunakan adalah kamus hukum dan kamus bahasa Indonesia

1.5. SISTEMATIKA LAPORAN PENELITIAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dikemukakan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan dari permasalahan yang diteliti.

BAB II TINJAUAN PERBUATAN PERBUATAN PERJUDIAN MENURUT HUKUM INDONESIA

Pada bab ini akan dikaji mengenai perjudian di dalam hukum Indonesia dan membedakannya dengan tindakan lain seperti misalnya undian pada umumnya

BAB III TINJAUAN UMUM MENGENAI *LOYALTY PROGRAM* DALAM BENTUK PEMBERIAN *REWARD POINT* YANG DAPAT DITUKARKAN DENGAN KUPON UNDIAN.

Pada bab ini berisi materi-materi serta teori mengenai tinjauan umum atas perbuatan penukaran *reward points* dengan kupon undian dalam suatu *loyalty program*

BAB IV ANALISIS

Pada bab ini akan diuraikan analisis hasil penelitian perbuatan penukaran *reward points* dengan kupon undian dalam *loyalty program* dengan hukum di Indonesia.

BAB V KESIMPULAN dan SARAN

Pada bab ini akan ditarik kesimpulan dan saran yang didapat dari pembahasan bab-bab sebelumnya atas analisis yang telah dilakukan.