

**MEMBANGUN GENERASI MUDA DI ERA DIGITAL  
MELALUI SOSIALISASI BAHAYA JUDI *ONLINE* DAN PINJAMAN  
*ONLINE* DI SMK ASSALAAM BANDUNG**

***BUILDING THE YOUNG GENERATION IN THE DIGITAL ERA THROUGH  
SOCIALIZATION OF THE DANGERS OF ONLINE GAMBLING AND ONLINE  
LOANS AT SMK ASSALAAM BANDUNG***

**Popon Dauni<sup>1\*)</sup>, Purwadi<sup>2)</sup>, Erwin Teguh Arujisaputra<sup>3)</sup>, Novianti Indah Putri<sup>4)</sup>, Adam Husain<sup>5)</sup>, Yogi Saputra<sup>6)</sup>, Nana Suryana<sup>7)</sup>, Sjahriani Datau<sup>8)</sup>.**

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Sistem Informasi, Universitas Kebangsaan Republik Indonesia

\*Email korespondensi: popon.dauni@ukri.ac.id

**Abstrak**

Evolusi teknologi digital memberikan efek yang baik sekaligus tantangan, terutama untuk remaja yang mudah terpengaruh oleh praktik taruhan *online* dan pinjaman *online* ilegal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menggugah kesadaran dan pemahaman siswa SMK Assalaam tentang risiko judi *online* dan pinjaman *online* yang tidak sah, serta mempromosikan perilaku cerdas dalam penggunaan internet. Metode pelaksanaan terdiri dari sosialisasi, pembahasan interaktif, penyajian studi kasus, dan distribusi materi edukasi. Peserta terdiri dari 100 siswa yang menjalani *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan. Hasil evaluasi mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta tentang risiko finansial, hukum, dan psikologis terkait judi *online* dan karakteristik pinjaman *online* yang ilegal. Selain itu, peserta juga semakin kritis dalam merespons iklan dan penawaran pinjaman daring. Peran guru dan orang tua dalam mendukung remaja di era digital juga menjadi perhatian dalam kegiatan ini. Sebagai kesimpulan, sosialisasi ini efektif meningkatkan literasi digital siswa SMK Assalaam yang bertempat di Jl. Situ Tarate, Kelurahan Cangkuang Kulon, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung dengan tujuan untuk menghindari praktik berbahaya di dunia maya. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi contoh pendidikan digital untuk remaja di sekolah-sekolah lain.

**Kata kunci:** Generasi muda, literasi digital, judi *online*, pinjaman *online*, PKM.

**Abstract**

*The evolution of digital technology brings both positive effects and challenges, especially for teenagers who are easily influenced by online gambling practices and illegal online loans. This Community Service Activity (PKM) aims to raise awareness and understanding among Assalaam Vocational School students about the risks of online gambling and illegal online loans, as well as to promote smart behavior in internet usage. The implementation methods consist of socialization, interactive discussions, case study presentations, and the distribution of educational materials. The participants consisted of 100 students who underwent pre-tests and post-tests to evaluate the increase in knowledge. The evaluation results indicate a significant improvement in participants' understanding of the financial, legal, and psychological risks associated with online gambling and the characteristics of illegal online loans. Additionally, participants are becoming more critical in responding to online loan advertisements and offers. The role of teachers and parents in supporting teenagers in the digital era was also a focus of this activity. In conclusion, this socialization effectively enhances the digital literacy of SMK Assalaam students to avoid dangerous practices in the online world. This activity is expected to serve as a model for digital education for teenagers in other schools.*

**Keywords:** Young generation, digital literacy, online gambling, online loans, PKM.

## 1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung cepat dan memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan muda. Akses yang mudah terhadap berbagai *platform* digital telah membawa kemudahan, tetapi juga menyimpan risiko yang cukup besar (Kamila Juliani dkk., 2024). Salah satu isu yang kian meresahkan adalah maraknya judi *online* dan pinjaman *online* yang mengarah pada perilaku konsumtif dan kecanduan yang berbahaya (Arvante, 2022)(Sahata Sitanggang dkk., 2023).

Peningkatan penggunaan *smartphone* dan aplikasi internet dalam kehidupan sehari-hari telah menciptakan iklim yang kondusif bagi praktik judi *online* (Dimas dkk., 2023). Remaja sebagai pengguna aktif media sosial dan aplikasi berbasis internet tidak jarang terjerat dalam kegiatan ini tanpa menyadari risiko berat yang mengancam. Informasi dari berbagai institusi menunjukkan adanya peningkatan jumlah remaja yang terlibat dalam taruhan *online*, yang sering kali berujung pada masalah keuangan, psikis, dan sosial (Remaja dkk., 2024).

Selain itu, pinjaman *online* yang menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam proses peminjaman uang menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja. Meskipun pemerintah telah mengatur dan melindungi konsumen dari praktik pinjaman yang merugikan, banyak remaja yang terjebak dalam jeratan bunga tinggi dan skema pencairan yang tidak transparan (Abdullah, 2021). Hal ini berpotensi meningkatkan jumlah remaja yang mengalami krisis keuangan dan berujung pada masalah sosial yang lebih serius, seperti pengabaian pendidikan dan tekanan emosional (Law dkk., 2022).

Menyadari fenomena ini, penting bagi masyarakat, khususnya kalangan remaja, untuk diberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bahaya judi *online* dan pinjaman *online* di tengah kemudahan akses informasi yang ada (Tasya Jadidah dkk., 2023). Oleh karena itu, kami merancang kegiatan sosialisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang risiko-risiko tersebut serta membentuk perilaku yang bijak dalam menggunakan teknologi digital (Sahata Sitanggang dkk., 2023)(Wahyuni dkk., 2025).

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdian menyajikan sudut pandang yang lebih luas dan pemahaman yang mendalam kepada para remaja, sehingga mereka mampu membuat keputusan yang lebih cerdas dalam berinteraksi dengan teknologi digital (Malik Gomulya, 2023). Kami bertekad untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya paham teknologi, tetapi juga memiliki ketajaman dan kemandirian dalam membuat keputusan. Melalui kerja sama, kita bisa menghindarkan generasi muda dari terjebak dalam tingkah laku yang dapat merugikan diri sendiri dan masyarakat. Aktivitas ini merupakan langkah penting yang signifikan dalam usaha meningkatkan kesadaran publik tentang efek buruk dari judi daring dan pinjaman daring, serta menciptakan kolaborasi berkelanjutan dalam pengembangan karakter positif di zaman digital.

Tujuan program pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Memberikan pemahaman kepada remaja tentang bahaya judi *online* dan pinjaman *online* ilegal.
2. Meningkatkan literasi digital di kalangan pelajar.
3. Memberikan pengarahan dan langkah konkret untuk mencegah keterlibatan remaja dalam aktivitas judi *online* maupun pinjaman *online*.
4. Memberikan motivasi kepada remaja untuk memanfaatkan teknologi secara positif.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SMK Assalaam Bandung yang bertempat di Jl. Situ Tarate, Kelurahan Cangkung Kulon, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung. Narasumber pada kegiatan ini berjumlah 2 orang narasumber yakni Bapak Erwin Teguh Arujisaputra, A.Md., ST., MT. dan Bapak Purwadi, S.Kom, M.Si. Narasumber 1 yakni Bapak Erwin Teguh Arujisaputra, A.Md., ST., MT., beliau memaparkan materi mengenai Judi *Online* dan Narasumber 2 yakni Bapak Purwadi, S.Kom, M.Si., beliau memaparkan materi mengenai Pinjaman *Online*.

Materi mengenai pinjaman *online* dan judi *online* dipilih karena saat ini sudah menjadi masalah krusial yang terjadi pada remaja tingkat SMA/SMK, dimana secara psikologis usia mereka sedang dalam pencarian jati diri, rentan terhadap tekanan teman sebaya dan memiliki dorongan kuat untuk memenuhi gaya hidup yang lebih tinggi. Kondisi ini menciptakan celah yang bisa dimasuki oleh para predator digital. Iklan pinjaman *online* dan judi *online* semakin marak dan mudah diakses oleh remaja dengan menawarkan solusi instan untuk masalah keuangan sesaat. Tanpa pemahaman mendalam tentang bunga yang nantinya akan mencekik mereka. Kasus penyebaran data pribadi, teror oleh *debt collector*, hingga tekanan psikologis yang berujung depresi menjadi sesuatu yang mengerikan karena akan merusak masa depan pendidikan mereka.

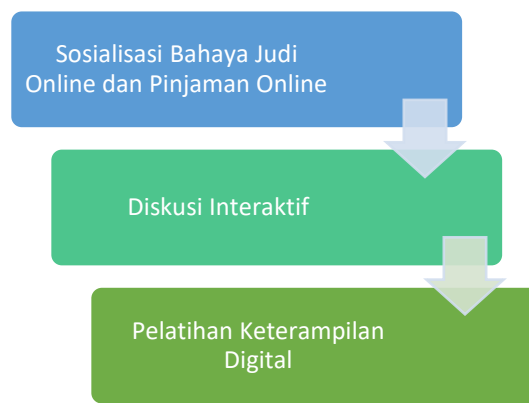
Disisi lain judi *online* seringkali dalam bentuk *online* dengan iming-iming modal receh dan menang bisa mencapai jutaan rupiah. Judi *online* ini dirancang untuk menciptakan kecanduan psikologis dimana siswa yang terjatir tidak hanya kehilangan uang saku, tetapi juga berpotensi menjual barang pribadi, mencuri, bahkan terdorong untuk mencari dana pinjaman *online* untuk menciptakan utang yang justru memperdalam masalah. Sehingga lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis namun seringkali belum memiliki program preventif yang spesifik. Kurikulum belum sepenuhnya mengimbangi kecepatan evolusi digital ini. Oleh karena itu, diperlukan sebuah intervensi proaktif melalui program sosialisasi dan edukasi yang bertujuan untuk memberikan informasi tetapi untuk membangun pertahanan diri, meningkatkan literasi keuangan digital, dan membekali mereka dengan kemampuan untuk mengenali dan menghindari jebakan predator digital.

Sasaran untuk program sosialisasi ini adalah siswa siswi kelas X (Sepuluh), kelas XI (sebelas) dan kelas XII (Dua belas) SMK Assalaam Bandung. Kegiatan ini juga melibatkan para guru-guru yang ada di sekolah SMK Assalaam Bandung. Sebagian guru-guru turut hadir mendampingi siswa siswi pada saat pelaksanaan kegiatan. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 100 orang siswa siswi dari berbagai jurusan. Program ini dilakukan dengan metode pelaksanaan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Bahan Ajar dan Alat Peraga  
Kegiatan dilakukan dengan menggunakan presentasi multimedia untuk membantu menyampaikan materi dengan efektif. Menyediakan *handout* yang berisi informasi lebih lanjut sebagai bahan pembelajaran.
2. Metodologi Partisipatif  
Kegiatan dilakukan dengan menggunakan teknik ice-breaking untuk menciptakan suasana yang nyaman, sehingga siswa lebih terbuka untuk berpartisipasi. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah diberikan.
3. Keterlibatan Stakeholder  
Melibatkan guru untuk turut serta dalam kegiatan sosialisasi guna menciptakan perkuatan informasi di lingkungan keluarga dan sekolah.

Dan, Program yang telah dilaksanakan pada pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah:

1. Sosialisasi Bahaya Judi *Online* dan Pinjaman *Online*  
Mengadakan seminar edukasi mengenai dampak negatif judi *online* dan pinjaman *online* terhadap kehidupan remaja, termasuk efek psikologis dan dampak sosial.
2. Diskusi Interaktif  
Mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi mengenai pengalaman dan pengetahuan remaja tentang judi *online*.
3. Pelatihan Keterampilan Digital  
Memberikan pelatihan tentang bagaimana menggunakan teknologi digital secara bijak, termasuk cara menemukan informasi yang benar dan menghindari situs-situs yang berbahaya yang memungkinkan siswa siswi bisa terjerumus untuk menggunakannya.



**Gambar 1. Diagram Alur PKM**

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil



**Gambar 2. Kegiatan PKM ini diikuti oleh peserta SMK Assalaam, Dosen dan Mahasiswa Prodi Sistem Informasi**

Kegiatan PKM yang terlihat pada gambar 2 dilaksanakan di SMK Assalaam Bandung, Jl. Situ Tarate Jl. Cibaduyut, Cangkuang Kulon, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40265 pada hari Sabtu tanggal 22 Februari 2025. Dalam kegiatan PKM ini diberikan materi terkait dengan judi *online* dan pinjaman *online* yang saat ini cukup marak dikalangan pelajar. Dosen menyampaikan pengertian, bahaya kedua hal tersebut dan efek sosial yang akan dirasakan oleh siswa bila terjerumus ke dalamnya.

Kegiatan dibuka oleh sambutan dari Bidang Kesiswaan SMK Assalaam, dilanjut sambutan dari Kaprodi Sistem informasi, dilanjutkan dengan pemaparan materi. Materi yang disampaikan dituangkan dalam presentasi multimedia yang menarik, agar siswa lebih dapat memahami dan fokus pada informasi yang diberikan. Di antara dua materi yang diberikan, siswa diajak melakukan *ice breaking* untuk menghilangkan rasa kantuk dan memberikan siswa ruang untuk bergerak sehingga bisa mengikuti materi kedua dengan lebih fokus.

Selain sosialisasi bahaya judi dan pinjaman *online*, siswa juga diberikan pelatihan mengenai keterampilan terhadap teknologi digital serta pemahaman cara mendapatkan informasi yang benar. Rata-rata siswa sudah mengetahui bahwa untuk akses sebuah informasi, baiknya ditelusuri terlebih dahulu sumbernya. Tapi masih ada juga siswa yang belum bisa membedakan mana situs yang aman dan situs yang berbahaya. Melalui kegiatan PKM ini, siswa dapat mengetahui ciri-ciri situs yang bisa diakses dengan aman.



**Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan PKM**

Gambar 3 menjelaskan tentang bagaimana narasumber menyampaikan materi kegiatan seminar sosialisasi bahaya judi *online* di kalangan remaja siswa siswi SMK Assalaam. Setelah pemaparan materi selesai, dilakukan sesi tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui apakah ada materi yang belum jelas atau kurang dipahami. Respon siswa cukup baik karena hanya 2 orang siswa yang bertanya mengenai pendekatan yang dilakukan kepada orang yang sudah kecanduan judi dan resiko hukum yang dialami apabila tidak melunasi pinjaman *online*. Para peserta yang aktif berpartisipasi mengikuti kegiatan seminar diberikan penghargaan berupa suvenir. Di akhir acara, siswa diberikan handout materi seperti pada Gambar 4 untuk mendapatkan informasi lebih detail terkait judi dan pinjaman *online*.





**Gambar 4. Pembagian *Handout* dan Suvenir**

Kegiatan PKM ini diikuti oleh Partisipasi dosen dan mahasiswa dengan perannya sebagai berikut:

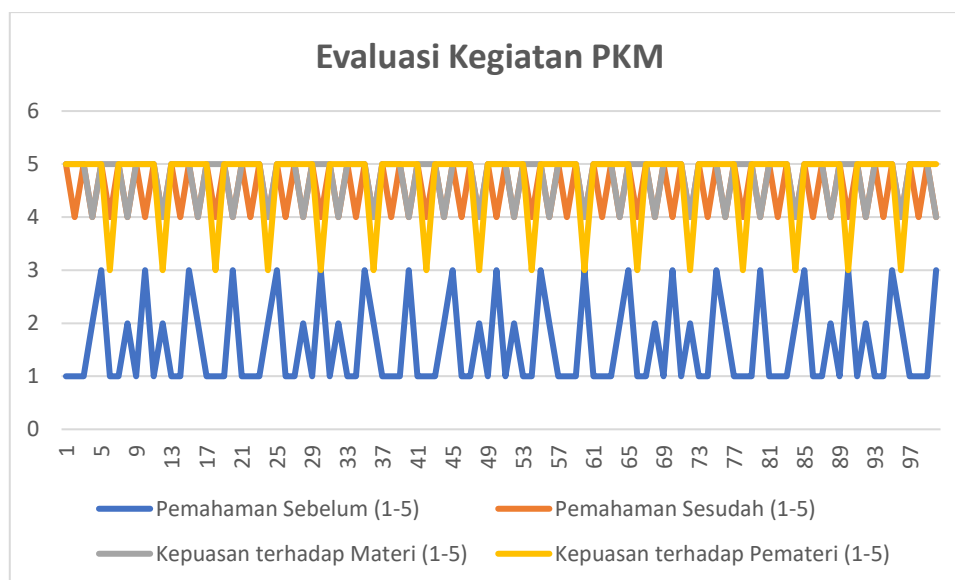
1. Dosen, berperan sebagai narasumber utama dalam kegiatan sosialisasi. Mereka memberikan materi yang berbasis penelitian terkini mengenai dampak judi *online* dan pinjaman *online*. Dosen juga terlibat dalam penyusunan modul edukasi dan menjawab pertanyaan.
2. Mahasiswa, bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan sosialisasi dan kampanye sosial media. Mereka dilibatkan dalam pembuatan konten edukatif dan promosi di berbagai *platform* media sosial. Mahasiswa juga membantu dalam pengumpulan data dan evaluasi kegiatan untuk mengukur keberhasilan sosialisasi yang telah dilakukan.



**Gambar 5. Peserta Kegiatan PKM**

**B. Pembahasan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan didalam aula dengan kapasitas peserta sebanyak 100 peserta seperti yang terlihat pada gambar 5, dihadiri oleh guru dari bidang kesiswaan, para dosen dan mahasiswa mahasiswi dari Program Studi Sistem Informasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi terhadap siswa siswi khususnya di sekolah SMK Assalaam terkait bahaya pinjaman *online* dan judi *online*. Kemudian, acara dilanjutkan dengan evaluasi kegiatan seminar terkait pemahaman materi sebelum dan sesudah kegiatan, kepuasan terhadap materi dan kepuasan terhadap pemateri yang dapat dilihat pada Gambar 6. Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana para peserta memahami materi kegitan sebelum dan sesudah pelaksanaan.



**Gambar 6. Evaluasi Kegiatan PKM**

Berdasarkan Gambar 6, hasil evaluasi kegiatan PKM ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan kepuasan pemateri yang signifikan. Pada awalnya siswa siswi masih memiliki pemahaman yang kurang terhadap materi bahaya pinjaman *online* dan judi *online*. Meski demikian setelah selesai kegiatan, pemahaman siswa siswi SMK Assalaam Bandung semakin meningkat.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan beberapa temuan penting yang relevan dengan dinamika digital saat ini. Peningkatan pengetahuan dan kesadaran intervensi sosialisai secara signifikan meningkatkan tingkat pengetahuan peserta didik mengenai resiko judi *online* dan judi *online* predatori. Data survey hasil evaluasi kegiatan PKM menunjukkan peningkatan skor pengetahuan. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif langsung lebih efektif meningkatkan literasi digital. Peningkatan pemahaman ini menunjukkan bahwa penyampaian materi disertai contoh kasus aktual yang banyak beredar di media digital, sangat efektif dalam membantu peserta didik mengenali pola penipuan serta potensi kerugian finansial dan psikologis yang dapat ditimbulkannya.

Hal ini mengindikasikan bahwa generasi muda lebih rentan terhadap tawaran pinjaman cepat dan judi online. Faktor psikososial seperti stres dan kebutuhan pengakuan sosial dan literasi finansial rendah menjadi salah satu faktor keterlibatan generasi muda masuk pada lingkungan pinjaman *online* dan judi *online*. Peran keluarga dan komunitas yang melibatkan orang tua, guru dan tokoh masyarakat menunjukkan hasil lebih baik dalam membentuk norma anti judi *online* dan praktik pinjaman bertanggung jawab (Malik Gomulya, 2023).

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa upaya edukasi mengenai bahaya judi *online* dan pinjaman online sangat relevan dan efektif dalam membangun ketahanan digital generasi muda. Melalui penyampaian materi yang interaktif, aplikatif, dan berbasis contoh nyata, program pengabdian ini mampu meningkatkan kemampuan peserta untuk mengenali resiko, mengambil keputusan yang lebih aman, dan menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah agar efek preventifnya berkelanjutan dan mendukung program nasional pemberantasan judi *online* dan pinjaman ilegal.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian telah dilakukan di sekolah SMK Assalaam dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi mengenai sosialisasi bahaya judi *online* dan pinjaman *online*. Kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran remaja akan risiko finansial dan psikologis dari judi *online* serta pinjaman *online* ilegal. Berdasarkan proses pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kesadaran kritis yang signifikan. Kegiatan sosialisasi ini berhasil mentransformasi pemahaman siswa dari sekadar mengetahui menjadi sadar secara kritis. Melalui metode diskusi interaktif dan penyebaran materi edukasi, para siswa menunjukkan pemahaman mengenai bahaya judi *online*, resiko pinjaman *online* ilegal dan literasi digital yang bertanggung jawab.
2. Tingginya relevansi dan urgensi materi bagi siswa. Partisipasi aktif siswa saat sesi diskusi dan tanya jawab menunjukkan bahwa topik ini sangat relevan dengan realitas kehidupan mereka yang sangat membutuhkan bekal pengetahuan preventif untuk menavigasi ancaman siber yang mengarah pada siswa di usia mereka.
3. Pembentukan benteng pertahanan diri untuk pengambilan keputusan yang lebih bijak dan bertanggung jawab di dunia maya. Dukungan dari pihak sekolah, orang tua dan lingkungan setempat akan edukasi sejak dini mengenai bahaya pinjaman *online* dan judi *online* akan menjadi kunci membentuk generasi muda yang cerdas, bijak, dan tangguh menghadapi tantangan era digital.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPM Universitas Kebangsaan Republik Indonesia (UKRI) dan pihak sekolah SMK Assalaam atas dukungannya sehingga kegiatan PKM ini bisa berjalan dengan lancar dan sukses. Selain itu kami ucapkan terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada semua dosen prodi sistem informasi yang telah berpartisipasi aktif pada kegiatan pengabdian ini. Rasa bangga kami sampaikan juga kepada HMSI (Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi) yang turut serta membantu pada kegiatan pengabdian ini sehingga acara pengabdian masyarakat ini bisa berjalan dengan lancar dan sukses.



## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2021). Analisis Pengetahuan Pinjaman Online Pada Masyarakat Surakarta. *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 11(2), 108–114. [https://doi.org/10.21927/JESI.2021.11\(2\).108-114](https://doi.org/10.21927/JESI.2021.11(2).108-114)
- Arvante, J. Z. Y. (2022). Dampak Permasalahan Pinjaman Online dan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pinjaman Online. *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, 2(1), 73–87. <https://doi.org/10.15294/IPMHI.V2I1.53736>
- Dimas, P., Kusumo, N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). *Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa*. 2(2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i3.391>
- Kamila Juliani, R., Judi Online di Kalangan Generasi Muda Riski Kamila Juliani, F., Satria, M., Mauldy Raharja, R., & Hardika Legiani, W. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/KHATULISTIWA.V4I2.3221>
- Law, J. A.-I. P. M. H. I., & undefined. (2022). Dampak Permasalahan Pinjaman Online dan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pinjaman Online. *Journal.Unnes.Ac.Id*, 2(1), 2022–2797. <https://doi.org/10.15294/ipmhi.v2i1.53736>
- Malik Gomulya, A. (2023). Efektivitas Peran Literasi Digital dalam Pembangunan Ekonomi Digital, Studi Kasus pada Korban Kejahatan Pinjaman Online Ilegal. *KRITIS*, 32(2), 117–136. <https://doi.org/10.24246/KRITIS.V32I2P117-136>
- Remaja, P., Kelurahan, D. I., Baru, P., Timur, J., Diajukan, S., Memenuhi, U. (2024). *Dampak Judi Online Slot Terhadap Psikososial Remaja Di Kelurahan Pisangan Baru Jakarta Timur*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/83114>
- Sahata Sitanggang, A., Sabta, R., & Yuli Hasiolan, F. (2023). Perkembangan-Judi-Online-Dan-Dampaknya-Terhadap-Masyarakat-Tinjauan-Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, Volume 01, Number 05.
- Tasya Jadidah, I., Milyarta Lestari, U., Alea Amanah Fatiha, K., Riyani, R., Ariesty Wulandari, C., H Zainal Abidin Fikri, J. K. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.61476/8XVGDB22>
- Wahyuni, R., Hukum, B. T.-J. P., undefined. (2019). Praktik finansial teknologi ilegal dalam bentuk pinjaman online ditinjau dari etika bisnis. *Ejournal2.Undip.Ac.Id*. Retrieved 30 May 2025, from <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jphi/article/view/6170>