BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan judi *online* di Indonesia telah menjadi isu signifikan dalam beberapa tahun terakhir, didorong oleh kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin luas. Berdasarkan penelitian, terdapat lebih dari 6,5 juta situs web yang teridentifikasi sebagai judi *online* di Indonesia [1]. Fenomena ini berfungsi sebagai alternatif bagi banyak orang, termasuk masyarakat, dalam mencari penghasilan di tengah situasi ekonomi yang sulit [2]. Di sisi lain, dampak negatif dari judi *online* sangat mencolok, termasuk peningkatan angka kejahatan seperti penipuan dan pencurian, serta dampak psikologis yang serius bagi para pemainnya [2]. Selain itu, judi *online* sering kali menyebabkan masalah keuangan yang parah, termasuk kebangkrutan, yang pada akhirnya dapat memicu berbagai permasalahan sosial.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada eskalasi dampak negatif judi online yang semakin mengkhawatirkan dan belum tertangani secara efektif. Menurut laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2023, total perputaran dana transaksi judi online di Indonesia mencapai Rp 327 triliun [3]. Pertumbuhan transaksi dari sekitar Rp 2 triliun pada 2017 menjadi Rp 327 triliun pada 2023, serta memperingatkan risiko ekonomi serius seperti kebocoran devisa dan kontraksi konsumsi agregat [3]. Dari perspektif ekonomi dan sosial, ledakan konsumsi akibat judi online berpotensi menggerus pendapatan rumah tangga dan memperberat beban ekonomi keluarga; dampak sosial-psikologis yang dilaporkan meliputi keretakan keluarga dan masalah kesehatan mental [4]. Hasil analisis menunjukkan bahwa konsekuensi finansial yang signifikan, konflik internal keluarga, serta peningkatan gangguan psikologis di era digital [5]. Dalam konteks ekonomi makro dan ketenagakerjaan, hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online memperburuk kondisi finansial individu, menurunkan daya beli, dan berkontribusi pada ketidakstabilan pasar tenaga kerja khususnya di kalangan generasi muda sehingga diperlukan intervensi kebijakan yang lebih strategis [6]. Dari sisi penegakan hukum dan kebijakan, temuan penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 3 juta warga terpapar judi online dan menyebutkan aliran “ratusan triliun rupiah” ke ekosistem perjudian daring; kajian ini menekankan perlunya kolaborasi lintas lembaga (pemerintah, penegak hukum, dan masyarakat) untuk tindakan pencegahan dan pemberantasan yang efektif [7].

Dalam konteks ini, meningkatkan kesadaran masyarakat akan risiko dan dampak dari judi *online* menjadi sangat penting. Tanpa pengetahuan yang memadai, individu lebih rentan terjatuh dalam lingkaran perjudian yang merugikan. Pemerintah Indonesia telah berupaya menangani permasalahan judi *online* melalui penerapan undang-undang yang mengatur aktivitas perjudian serta tindakan penegakan hukum terhadap pelanggar [8]. Di sisi lain, efektivitas langkah-langkah ini masih menjadi tantangan, mengingat masih banyaknya situs judi *online* yang beroperasi dan kendala dalam menindak pelanggaran di dunia maya [1]. Hingga saat ini, belum ditemukan platform edukatif di Indonesia yang secara khusus menggabungkan simulasi interaktif dan pendekatan edukatif untuk membongkar cara kerja sistem perjudian online sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat. Mayoritas pendekatan yang ada masih bersifat satu arah seperti sosialisasi konvensional, kampanye larangan, atau video pendek yang tidak menggambarkan pengalaman nyata [9]. Dengan demikian, Aplikasi ini dirancang khusus untuk tujuan pencegahan primer dengan sasaran masyarakat yang belum terpapar atau baru mengenal judi online, bukan sebagai solusi rehabilitasi bagi pecandu. Simulasi interaktif bertujuan membangun kesadaran sejak dini sehingga pengguna dapat mengenali risiko sebelum terlibat lebih dalam [10]. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif dan kerja sama erat antara pemerintah, masyarakat, serta lembaga pendidikan untuk menangani masalah ini secara menyeluruh.

Salah satu solusi yang disarankan adalah melalui edukasi yang intensif terkait bahaya perjudian *online*. Edukasi ini dapat dilaksanakan menggunakan berbagai metode, termasuk simulasi dan aplikasi interaktif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat [11]. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis simulasi memiliki peran penting dalam membantu individu memahami mekanisme perjudian secara mendalam. Melalui simulasi, peserta dapat mengalami skenario yang menyerupai situasi nyata tanpa harus menghadapi risiko finansial, sehingga mereka dapat mengevaluasi dampak dari setiap keputusan yang diambil. Selain itu, metode ini memungkinkan individu untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku yang berpotensi menyebabkan kecanduan, sekaligus meningkatkan kesadaran akan konsekuensi jangka panjang dari perjudian. Dengan pengalaman langsung yang diperoleh melalui simulasi, peserta didik dapat mengasah keterampilan analisis dan pengambilan keputusan yang lebih bijaksana, sehingga simulasi menjadi solusi inovatif dalam upaya pencegahan penyalahgunaan perjudian [12]. Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan aplikasi dengan judul, "RANCANG BANGUN APLIKASI SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN

KESADARAN TENTANG RISIKO JUDI *ONLINE*." Aplikasi ini dirancang sebagai platform edukasi yang dapat diakses masyarakat luas untuk memberikan informasi terkait bahaya perjudian *online*. Selain itu, aplikasi ini juga akan dilengkapi dengan simulasi yang menggambarkan cara kerja sistem perjudian *online*, termasuk pola pengaturan hasil yang sering kali tidak menguntungkan bagi pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapatkan dari latar belakang di atas adalah Bagaimana merancang dan membangun aplikasi simulasi interaktif yang dapat menjelaskan cara kerja serta risiko sistem perjudian online secara nyata, guna meningkatkan kesadaran Masyarakat ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang dicapai melalui penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi penyuluhan berbasis simulasi sesuai minat pengguna sehingga memahami bahaya judi *online*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Menyediakan solusi edukatif inovatif melalui aplikasi simulasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang risiko judi *online*.
2. Membantu pengguna mengalami simulasi langsung dampak negatif perjudian *online* secara aman, sehingga menumbuhkan kesadaran kritis terhadap praktik tersebut.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi simulasi *Game Slot* berbasis *Android* menggunakan *Android studio* dengan fitur:
 - a. Simulasi permainan *slot* menggunakan koin virtual (non-uang asli).
 - b. Bahasa Pemrograman menggunakan Dart.
 - c. Algoritma RNG terprogram dengan pembobotan kemenangan yang dapat diatur di menu settings (misalnya: 10%, 30%). Tampilan settings: Panel kontrol untuk mengatur parameter simulasi (persentase kemenangan).

- d. Tampilan pengguna dengan animasi gulungan *slot*, koin virtual.
 - e. Setiap spin hanya boleh menggunakan 10 koin.
2. Aplikasi bersifat *single-user*, artinya pengguna berinteraksi secara individu dengan simulasi tanpa fitur kolaborasi atau kompetisi antar-pengguna.
 3. Metode pengembangan aplikasi simulasi mengadopsi Metode *game development life cycle*(GDLC), Karena Pemilihan GDLC didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik pengembangan *game-based simulation* yang memerlukan pendekatan terstruktur, iteratif, dan berorientasi pada validasi konsep.
4. Pengujian :
- a. Menguji fungsionalitas aplikasi melalui metode black-box testing berbasis use case untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.
 - b. Memverifikasi struktur internal, alur logika, dan penulisan kode melalui metode white-box testing untuk memastikan kode berjalan dengan baik dari sisi *developer*.
5. Batasan Penelitian:
- a. Tidak mencakup analisis dampak psikologis atau efektivitas edukasi dalam mencegah judi *online*, melainkan fokus pada pembentukan behavioral immunity melalui edukasi dini.
 - b. Tidak melibatkan transaksi uang asli atau integrasi dengan platform judi sungguhan.
 - c. Tidak ada tahap *beta Testing* dan *release* karena fokus pada pembuktian konsep.