

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Raharja, "Implementasi metode OSINT Untuk Mengidentifikasi serangan judi *online* pada website," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 10, no. 3, pp. 359–364, May 2024. doi:10.33795/jip.v10i3.4847.
- [2] F. Damayanti, "Analisis Tindak Pidana Kejahatan judi *online* Berdasarkan Hukum Positif," *Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan dan Teknologi*, vol. 2, no. 1, pp. 25–32, Jan. 2024. doi:10.24929/snapp.v2i1.3116.
- [3] S. . Tabina, S. . Nurleni, M. D. . Danirat, and D. A. . Nugraha, "Prediksi Transaksi Judi Online di Indonesia Tahun 2045: Analisis Matematis dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Nasional ", *Cartesius*, vol. 7, no. 2, pp. 219–227, Dec. 2024.
- [4] N. Azka Syakira, N. Fathma Ramadhahana, N. Devi Anggita, T. Tsaqifa, and R. Naila Husna, "Dampak Konsumerisme Berupa judi online di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, Dan Mental," *Jurnal Interaktif*, vol. 16, no. 2, pp. 73–79, Dec. 2024. doi:10.21776/ub.interaktif.2024.016.02.3
- [5] S. Sriyana, "JUDI ONLINE: DAMPAK SOSIAL, EKONOMI, DAN PSIKOLOGIS DI ERA DIGITAL", *Sociopolitico*, vol. 7, no. 1, pp. 27-34, Feb. 2025. doi:10.54683/sociopolitico.v7i1.169.
- [6] M. N. Mislal, Syaefudin, Rolis, Rinol Sumantri, Muhammad Faris Afif, and M. Iqbal, "Analisis Tingkat Pengangguran Terhadap Transaksi Judi Online di Indonesia: Perspektif Sosial Ekonomi", *JMAE*, vol. 4, no. 1, pp. 70–81, May 2025. doi: 10.59066/jmae.v4i1.1230
- [7] M. Y. Irza, A. Awaludin, and Rusito, "Implementasi penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia: pencegahan dan pemberantasan," *PALAR: Pakuan Law Review*, vol. 10, no. 4, pp. 215–229, Oct.–Dec. 2024. doi: 10.33751/palar.v10i3.215.
- [8] H. A. Arditha, "Affiliator Judi *online* Dalam Perspektif Hukum positif Indonesia," *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, vol. 1, no. 4, pp. 01–08, Sep. 2023. doi:10.59246/aladalah.v1i4.496.
- [9] V. Sugiharto et al., "Edukasi Pencegahan judi online Dan Narkoba Terhadap masyarakat di Jorong Bayang tengah," *ARDHI : Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, vol. 2, no. 5, pp. 55–69, Sep. 2024. doi:10.61132/ardhi.v2i5.723
- [10] M. Raja, Syamsiawan, and H. Yulianto, "Determinan Sosio-Ekonomi dan Teknologis Penyebab Kecanduan Judi Online pada Generasi Muda di Wilayah Urban," *JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, vol. 2, no. 2, Feb. 2025.

- [11] D. J. Fakhriansyah dan M. Alwi, “Edukasi bahaya judi *online* kepada remaja,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, vol. 1, no. 1, Okt. 2022.
- [12] M. A. Akbar dan S. Aulia, “Edukasi Komunitas Remaja Tentang Bahaya Judi *Online*,” *Bakti Nusantara Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 1, no. 2, pp. 44–50, 2024. doi: 10.63202/bnpmi.v1i2.19.
- [13] K. Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta, Indonesia: Rajagrafindo, 2018. ISBN: 979-7695-29-8.
- [14] R. C. Carson, J. N. Butcher, and S. Mineka, *Abnormal Psychology and Modern Life*. New York: Addison Wesley Longman, 1997.
- [15] S. E. G. Lea, R. M. Tarpy, and P. Webley, *The Individual in the Economy: A Textbook of Economic Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- [16] I. H. Purba, J. M. Rumapea, F. J. Sinaga, and J. H. Naibaho, “Upaya Dalam Menanggulangi Tindak Pidana perjudian Togel di Masyarakat,” *Jurnal Darma Agung*, vol. 30, no. 2, p. 19, Jul. 2022. doi:10.46930/ojsuda.v30i2.1586.
- [17] K. T. Widhiatanti and D. H. Tobing, “Dampak Judi *online* Pada Remaja Penjudi: Literature review,” *Deviance Jurnal Kriminologi*, vol. 8, no. 1, p. 91, Jun. 2024. doi:10.36080/djk.2759
- [18] M. Migu dan M. Zaky, “Penyebab Keterlibatan Masyarakat dalam Aktivitas Perjudian *Online*: Studi Kasus Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan,” *Anomie*, vol. 4, no. 1, pp. 24–36, 2022.
- [19] S. firnando, “MOTIF JUDI *ONLINE* (REMI POKER) SEBAGAI TUMPUHAN MATA PENCAHARIAN KELUARGA DI KELURAHAN WIYUNG, SURABAYA,” *JPA*, vol. 10, no. 1, Jun. 2021.
- [20] F. Rizti, “185,3 Juta Pengguna internet tercatat di Indonesia pada 2024,” *GoodStats Data*. [Online]. Tersedia: <https://data.goodstats.id/statistic/1853-juta-pengguna-internet-tercatat-di-indonesia-pada-2024-JFNoa> (accessed Mar. 20, 2025).
- [21] S. Deny, “4 Juta Pengguna internet di Indonesia terlibat judi *online* sepanjang 2024,” *liputan6.com*. [Online]. Tersedia: <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5855490/4-juta-pengguna-internet-di-indonesia-terlibat-judi-online-sepanjang-2024?page=4> (accessed Mar. 20, 2025).
- [22] N. Muhamad, “4 Juta Orang Indonesia judi *online*, Dari Anak Sampai Orang Tua: Databoks,” *databoks.katadata.co.id*. [Online].

- Tersedia: <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua> (accessed Mar. 20, 2025).
- [23] Z. Aprilia, “5 Tahun Terakhir Transaksi judi *online* warga ri melonjak 8.136,77%!,” *CNBC Indonesia*. [Online]. Tersedia: <https://www.cnbcIndonesia.com/market/20240506193944-17-536198/5-tahun-terakhir-transaksi-judi-online-warga-ri-melonjak-813677> (accessed Mar. 20, 2025).
- [24] T. P. K. Anshar Dwi Wibowo, “Judi *Online*, Kanker Sosial Yang menggerogoti Negara,” *Katadata.co.id*. [Online]. Tersedia: <https://katadata.co.id/Independen/telaah/6763ce49ae370/judi-online-kanker-sosial-yang-menggerogoti-negara> (accessed Mar. 20, 2025).
- [25] R. R. Ramli and A. Ika, AI Jadi Senjata Industri *Fintech* “Lawan Balik” *kompas.com*. [Online]. Tersedia: <https://money.kompas.com/read/2024/09/12/120000826/ai-jadi-senjata-industri-fintech-lawan-balik-judi-online> (accessed Apr. 18, 2025).
- [26] A. Faradila and A. Siagian, “Perilaku Penyimpangan Sosial dalam Praktik Perjudian *Online* di Kalangan Pengemudi Ojek *Online* Kawasan Pamulang Tangerang Selatan”, *JIHHP*, vol. 4, no. 5, pp. 1599–1609, Jul. 2024.
- [27] S. H. Bakhtiar and A. N. Adilah, “Fenomena judi *online* : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum,” *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, no. 3, pp. 1016–1026, May 2024. doi:10.31004/innovative.v4i3.10547.
- [28] L. Rafiqah and H. Rasyid, “The Dampak Judi *Online* terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat”, *Al-Mutharahah*, vol. 20, no. 2, pp. 282-290, Dec. 2023. doi:10.46781/al-mutharahah.v20i2.763.
- [29] A. Khumaeroh, T. Nurhayati, and A. Jaelani, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas IV MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020," *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, vol. 2, no. 1, pp. 99–119, 2021.
- [30] Mhd. I. A. Shabur, R. Marnelly, and Resdati, “Judi Sepak bola *online* pada Kalangan Mahasiswa Muslim di universitas Islam Riau,” *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, vol. 1, no. 7, pp. 1625–1632, Mar. 2022. doi:10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v1i7.1781
- [31] C. M. Pratama, "Sanksi Pidana Bagi Pendistribusian Judi *Online* Menurut Perundang-Undangan Di Bidang Informasi Dan Transaksi Elektronik," *Lex Administratum*, vol. 11, no. 1, 2023.
- [32] A. Ahdiat, “Judi Slot, Permainan Judi yang Paling Bikin Kecanduan,” *Databoks – Katadata Media Network*, Apr. 24, 2024. [Online]. Tersedia:

<https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/16f73097b1c7d4e/judi-slot-permainan-judi-yang-paling-bikin-kecanduan> [Accessed: Aug. 23, 2025].

- [33] P. E. Mebrian and A. D. Putri, "Rancang Bangun Game Edukasi Perakitan Komputer untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android," *Jurnal Comasie*, vol. 3, no. 1, pp. 74–83, 2020.
- [34] D. M. Luay, Asriyanik, and W. Apriandari, "Penggunaan metode GDLC (*game development life cycle*) Untuk Mengenal Bendera Dunia," *INFOTECH journal*, vol. 10, no. 1, pp. 40–48, Jan. 2024. doi:10.31949/infotech.v10i1.8374
- [35] C. Triwibisono and R. Aurachman, "Pemecahan Masalah Kemacetan Lalu Lintas di Perempatan Sukarno Hatta – Buah Batu Bandung dengan Metode Simulasi Komputer," *Jurnal Manajemen Industri dan Logistik*, vol. 4, no. 1, pp. 75–83, 2020. doi: 10.30988/jmil.v4i1.324
- [36] M. Fahrizal and A. Solichin, "Pengamanan m-Commerce menggunakan one time password Metode Pseudo random number generator (PRNG)," *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 5, no. 2, pp. 108–116, Jul. 2020. doi:10.36341/rabit.v5i2.1363
- [37] R. I. Utama, I. F. Adam, and W. A. Prabowo, "Analisis Hasil Implementasi Metode Threefry Sebagai Pembangkit Random Number Generator Pada Proses Spread Spectrum Image Steganography," *Journal of Informatics, Information System, Software Engineering and Applications (INISTA)*, vol. 2, no. 2, May 2020. doi:10.20895/inista.v2i2
- [38] M. D. Amarta Sholehuddin, K. Auliasari, and A. Faisol, "Pengembangan Sistem Ujian online Minat Dan Bakat Siswa SMK Pada SMK Islam Batu," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 5, no. 2, pp. 534–540, Oct. 2021. doi:10.36040/jati.v5i2.3723
- [39] T. Marha, Y. S. Siregar, and S. Sundari, "Implementasi *game* Edukasi Lingkungan dengan algoritma Linear Congruential generator berbasis android," *E-Link: Jurnal Teknik Elektro dan Informatika*, vol. 17, no. 2, p. 8, Nov. 2022. doi:10.30587/e-link.v17i2.4572
- [40] H. E. Prabowo and A. Hangga, "Modifikasi *Linear Congruential generator* untuk OPTIMALISASI Penilaian Pembelajaran Computer Based Test (CBT)," *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, Sep. 2016. doi:10.36499/psnst.v1i1.1541
- [41] N. W. Rahadi and C. Vikasari, "Pengujian software Aplikasi Perawatan barang milik Negara Menggunakan metode black box Testing equivalence partitions,"

Infotekmesin, vol. 11, no. 1, pp. 57–61, Jan. 2020.
doi:10.35970/infotekmesin.v11i1.124

- [42] R. Parlika, T. Ardhan Nisaa', S. M. Ningrum, and B. A. Haque, "LITERATURE STUDY OF THE LACK AND EXCESS OF TESTING THE BLACK BOX," *TEKNOMATIKA*, vol.10, no. 02, pp. 1-5, 2020
- [43] D. M. Widia, S. Rosalin, S. R. Asriningtias, and E. Sonalita, "Black box Testing Menggunakan Boundary Value Analysis dan Equivalence Partitioning pada Aplikasi Pengadaan Bahan Baku Batik dengan Pendekatan Use case," *JIMP : Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 6, no. 1, 2021.
doi:http://dx.doi.org/10.37438/jimp.v6i1.300
- [44] F. P. Utami, H. Z. Alifa, and M. A. Yaqin, "Implementasi Black box Testing Pada Game Ular Untuk Mendeteksi Bug", *jacis*, vol. 4, no. 2, pp. 76–87, Jul. 2024.
- [45] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan GAMEGDLC (*game Development Life Cycle*) Dalam Membangun Game platform berbasis mobile," *TEKNOKOM*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, Mar. 2019.
doi:10.31943/teknokom.v2i1.33
- [46] R. Ramadan and Y. Widyani, "Game Development Life Cycle guidelines," *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, Sep. 2013. doi:10.1109/icacsis.2013.6761558
- [47] V. Sugiharto and L. Jurriah, "Edukasi Pencegahan Judi Online dan Narkoba Terhadap Masyarakat di Jorong Bayang Tengah," *ARDHI Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, vol. 2, no. 5, pp. 55–69, Oct. 2024, doi: 10.61132/ardhi.v2i5.723
- [48] R. A. Setiawan and J. Pratama, "Bahaya Perjudian Online Menggunakan Animasi 2D Dan Penerimaannya Menggunakan UTAUT," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 6, no. 2, published Nov. 22, 2023, doi: 10.31539/intecom.v6i2.8004.
- [49] C. Andrà, N. Parolini, and M. Verani, "Using Gambling Simulators to Foster Awareness About Gambling Risks: A Focus on Emotions," *Digital Experiences in Mathematics Education*, vol. 1, pp. 59–78, Sept. 2015, doi:10.1007/s40751-015-0005-1.