

Dekonstruksi Algoritma Judol: Edukasi Literasi Digital Dan Risiko Manipulasi Sistem Bagi Siswa SMAN 1 Pabuaran

Ahmad Suhemi¹, Ugi Fatahilah², Tia Rohmatiah³, Fira Sabrina Adelia⁴, Awaludin⁵, Widyawati⁶

^{1,2,3,4,5}Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Pamulang

E-mail: ahmdsuhemii@gmail.com¹, ugifatahilah29@gmail.com², tutirmth431@gmail.com³, firasadwl130@gmail.com⁴, dnawal362@gmail.com⁵, dosen03354@unpam.ac.id⁶

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:

Judi Online,
Algoritma Judi Online,
Literasi Digital,
Manipulasi Sistem

Citation:

Suhemi, A., Fatahilah, U., Rohmatiah, T., Adelia, F.S., Awaludin(2026).
Dekonstruksi Algoritma
Judol: Edukasi Literasi
Digital dan Risiko
Manipulasi Sistem Bagi
Siswa SMAN 1 Pabuaran..
Jemtramas, 01(2), 106–114.

ABSTRAK

Kegiatan sosialisasi “*Dekonstruksi Algoritma Judol: Edukasi Literasi Digital dan Risiko Manipulasi Sistem Bagi Siswa SMAN 1 Pabuaran*” yang dilaksanakan di SMAN 1 Pabuaran, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMAN 1 Pabuaran mengenai cara kerja algoritma serta bentuk manipulasi sistem dalam perjudian online yang mempengaruhi perilaku pemain. Selain itu, untuk meningkatkan pemahaman literasi digital dan dampak negatif perjudian online di era digital ini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi penyampaian materi mengenai algoritma perjudian online, bagaimana manipulasi sistem mempengaruhi perilaku pemain, serta praktik bagaimana cara kerja algoritma dan sistem menjalankan perjudian online. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa SMAN 1 Pabuaran terhadap cara kerja algoritma dan manipulasi sistem dalam perjudian online, peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam bahaya dampak negatif perjudian online, serta antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi dalam kegiatan ini. Dengan adanya kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan penuh dari berbagai pihak yang menjadi faktor keberhasilan. Sehingga, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan solusi keberlanjutan terhadap permasalahan yang sering terjadi di era digital ini.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat di bidang teknologi digital dan internet telah membawa kemudahan dan inovasi dalam kehidupan modern. Namun, kemajuan teknologi dapat menciptakan tantangan etis dan sosial yang kompleks. Dengan perkembangan teknologi yang dapat memberdayakan justru dapat disalahgunakan dengan dampak yang dirugikan. Adapun salah satu masalah dari perkembangan teknologi yaitu perjudian online. Pada perjudian online memanfaatkan algoritma yang bertujuan untuk memanipulasi perilaku yang melakukannya. Oleh karena itu, dengan adanya algoritma bertujuan agar perilaku selalu bermain melalui sistem reward acak, gamifikasi, dan interaksi digital yang dapat memberikan stimulasi ketagihan. Dengan adanya algoritma dalam perjudian online dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan platform sehingga mendorong pengguna menjadi tingkah laku impulsif (Khirol & Jantan, 2025). Walaupun pada perjudian online diklaim memberikan hasil yang adil dan acak, sifat algoritma biasanya digunakan sebagian besar oleh platform yang dapat

membuka peluang probabilitas tertentu (Yuliyanto Nugroho & Suswanto, 2025). Selain itu, algoritma pada perjudian online dapat melakukan proses penyesuaian pengalaman permainan yang berdasarkan dengan perilaku pemain. Sehingga, algoritma mengumpulkan berbagai informasi mengenai aktivitas perilaku seperti frekuensi bermain, waktu bermain dan pola taruhan. Sehingga, algoritma yang digunakan perjudian online mendorong perilaku dengan dorongan psikologis (Novianti et al., 2025). Dalam teknologi informasi, dekonstruksi sistem dilakukan dengan melakukan identifikasi komponen utama dalam sistem untuk mempengaruhi perilaku. Sehingga, dekonstruksi ini dilakukan untuk memahami bahwa perjudian online bukan hanya sekedar permainan biasa tetapi terdapat sistem yang dirancang untuk permainannya. Hal tersebut sejalan bahwa algoritma mampu meningkatkan keterlibatan pengguna untuk interaksi dengan platform perjudian online (Pratama et al., 2025).

Perjudian online merupakan salah satu permainan judi yang memanfaatkan jaringan internet dalam melakukan permainannya. Dalam permainan judi online, penjudi membuat perjanjian mengenai ketentuan permainan dan yang dipertaruhkan. Apabila penjudi menang maka berhak mendapatkan yang dipertaruhkan dan sebaliknya. Dalam melakukan judi online ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor sosial dan ekonomi yang berpendapat bahwa perjudian online ini singkat, sederhana dan mendapatkan keuntungan yang besar. Faktor situasional yang berpendapat bahwa pemain yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan. Faktor belajar yaitu perilaku yang berawal karena penasaran dengan sistem permainan. Faktor persepsi terhadap probabilitas kemenangan yaitu perilaku membuat evaluasi terhadap peluang menang. Faktor keyakinan diri terhadap kemampuan di bidang teknologi yaitu menganggap bahwa dirinya terampil sehingga berpikiran kemenangan yang diraih atas keterampilannya (Jadidah et al., 2023).

SMAN 1 Pabuaran sebagai salah satu institusi pendidikan menengah perlu adanya upaya untuk menghindari perjudian online. Dalam lingkungan sekolah masih banyak siswa yang kurang paham mengenai sistem algoritma perjudian online yang dapat memberikan dampak stimulasi ketagihan, sehingga mendapatkan risiko manipulasi sistem. Dengan adanya kondisi tersebut, dapat menimbulkan stimulasi ketagihan perjudian online dalam tingkat sekolah, apabila tidak adanya pemahaman sistem algoritma yang merupakan cara kerja dalam perjudian online. Selain itu, judi online juga dapat menimbulkan dampak negatif yang multidimensional pada remaja seperti kerusakan hubungan sosial, penurunan prestasi akademik hingga memicu perilaku meminta uang bahkan mencuri. Dampak ini juga sejalan dengan temuan yang menguraikan bahaya judi online secara lebih luas mencakup kehancuran finansial, isolasi sosial, dan masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan (Zamsuri et al., 2025).

Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo menyatakan bahwa sepanjang tahun 2022 ini telah mengungkap 1.152 kasus yang terjerat dalam perjudian online. Komindo telah melakukan pemutusan akses dan *takedown* terhadap 124.439 konten mengenai perjudian online yang tersebar pada berbagai situs platform media sosial. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Drone Empirit, sistem monitor dan analisis media sosial mengatakan bahwa Indonesia telah menjadi peringkat pertama dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia dengan mencapai angka sebesar 201.122 yang telah mengikuti permainan judi online (Widhiatanti & Tobing, 2024).

Dengan adanya fenomena ini menjadi salah satu hal yang sangat dikhawatirkan apabila mulai menyasar di kalangan remaja termasuk siswa sekolah khususnya menengah atas. Remaja merupakan salah satu kelompok yang mulai aktif menggunakan teknologi digital di era teknologi yang semakin berkembang dengan pesat. Namun, tidak semua kalangan remaja

memahami mengenai cara kerja sistem digital di balik platform yang digunakannya. Selain itu, kurangnya literasi digital mengenai perjudian online khususnya pada algoritma dan manipulasi sistem yang digunakan dalam perjudian online. Dengan hal itu, tanpa adanya literasi digital di kalangan remaja khususnya siswa menengah atas akan sulit memahami cara kerja algoritma dan manipulasi sistem perjudian online. Fenomena tersebut akan menjadi tantangan bagi siswa dan sekolah dalam maraknya perkembangan teknologi yang semakin canggih di era saat ini.

Pada kondisi tersebut, maka pihak sekolah memerlukan adanya sosialisasi yang ditujukan untuk siswa SMAN 1 Pabuaran sebagai bentuk pencegahan dan intervensi dari berbagai pihak. Pada kegiatan sosialisasi diharapkan dapat memberikan edukasi komprehensif mengenai algoritma dan manipulasi sistem yang sering digunakan oleh cara kerja perjudian online, dan mencakup edukasi tentang bahaya perjudian online dengan melakukan promosi pola hidup sehat dan positif, serta penyediaan sumber daya dan dukungan bagi pelajar yang memerlukan bantuan dalam mengatasi masalah tersebut (Suharsono et al., 2022). Selain itu, dengan adanya sosialisasi bertujuan untuk membekali siswa SMAN 1 Pabuaran dalam menerapkan empat pilar literasi digital seperti *Digital Skills* merupakan kompetensi dalam menggunakan saluran komunikasi digital. *Digital Ethic* yang berfokus pada etika seperti sikap, perilaku, dan tata krama dalam menggunakan digital. *Digital Culture* yang berfokus pada pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika. *Digital Safety* berfokus pada penagaan adanya perlindungan dalam ranah digital (Pratomo et al., 2025).

METODE

Kegiatan sosialisasi mengenai “Dekonstruksi Algoritma Judol: Edukasi Literasi Digital dan Risiko Manipulasi Sistem Bagi Siswa SMAN 1 Pabuaran” dilaksanakan pada pukul 08.00 WIB. Dengan jumlah peserta sosialisasi sebanyak Dua Puluh (20). Adapun lokasi pelaksanaan kegiatan sosialisasi di Sekolah SMAN 1 Pabuaran, Jl. Raya Pabuaran No.1, Kecamatan Pabuaran, Kabupaten Serang, Provinsi Banten - Indonesia.

Kegiatan sosialisasi mengenai “Dekonstruksi Algoritma Judol: Edukasi Literasi Digital dan Risiko Manipulasi Sistem Bagi Siswa SMAN 1 Pabuaran” menggunakan beberapa metode dalam pelaksanaannya yang bertujuan sebagai bentuk pencegahan dan intervensi dari berbagai pihak. Pada kegiatan sosialisasi diharapkan dapat memberikan edukasi komprehensif mengenai algoritma dan manipulasi sistem yang sering digunakan oleh cara kerja perjudian online, dan mencakup edukasi tentang bahaya perjudian online dengan melakukan pola hidup sehat dan positif. Adapun metode pelaksanaan pada kegiatan sosialisasi yang digunakan sebagai berikut:

1. Pendekatan Interaktif

Pada kegiatan sosialisasi ini menerapkan metode pendekatan partisipatif dengan melibatkan pihak internal dari sekolah yaitu siswa dan siswi SMAN 1 Pabuaran. Peserta dari pihak internal sekolah secara aktif dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Peserta tidak hanya mendengarkan materi dari narasumber, tetapi juga diminta untuk berkontribusi dalam mengerjakan *pretest* dan *posttest* serta berkontribusi dalam sesi diskusi bersama narasumber.



Gambar 1. Pendekatan Partisipatif Melibatkan Siswa-Siswa SMAN 1 Pabuaran

2. *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pada kegiatan sosialisasi ini menerapkan metode dengan mengerjakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan siswa-siswi SMAN 1 Pabuaran. Dalam pengerjaan *pre-test* ini dilakukan oleh peserta yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta terkait materi yang akan disampaikan. Pada pengerjaan *post-test* bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian dari awal hingga akhir. Pada *pre-test* dan *post-test* ini terdiri dari 5 soal yang berkaitan dengan materi sosialisasi. Hasil dari *pre-test* akan dijadikan bahan perbandingan dengan hasil *post-test* yang bertujuan sebagai perbandingan untuk mengukur pemahaman sebelum dan sesudah sosialisasi.



Gambar 2. Pengerjaan *Pre-Test* dan *Post-Test*

3. Presentasi dengan Pendekatan Interaktif

Pada kegiatan sosialisasi menerapkan metode presentasi dengan pendekatan interaktif. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi menggunakan slide Power Point secara sistematis dan interaktif, sehingga peserta dapat memahami isi materi yang disampaikan oleh narasumber. Materi yang disampaikan mencakup konsep dasar

hingga contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, narasumber membuka ruang interaksi yang komunikatif agar peserta dapat fokus dan aktif selama kegiatan berlangsung.



Gambar 3. Presentasi Materi Sosialisasi oleh Panitia

4. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

Pada kegiatan dengan menggunakan metode sesi diskusi dan tanya jawab dilakukan setelah pemaparan materi oleh narasumber. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun berbagi pengalaman terkait materi tersebut. Sesi berlangsung secara interaktif, narasumber memberikan tanggapan serta penjelasan tambahan terkait pertanyaan yang disampaikan oleh peserta. Hal ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan memastikan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

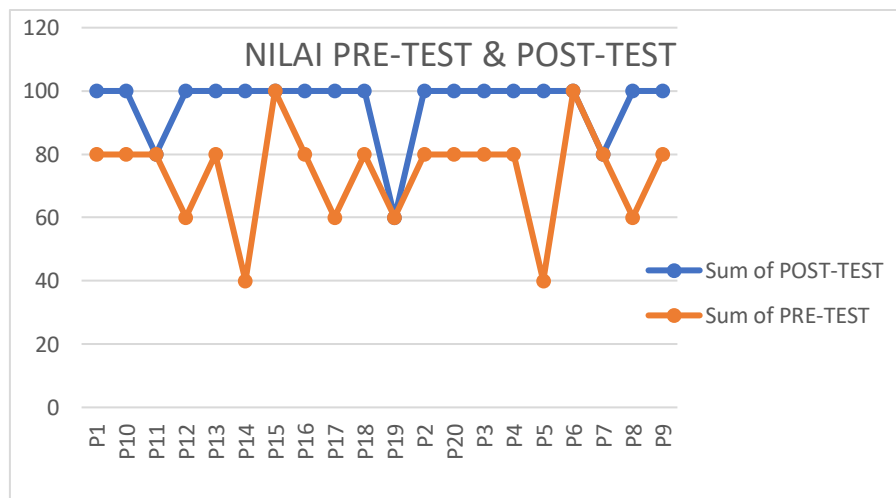


Gambar 4. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab Sosialisasi

Dengan adanya metode pelaksanaan yang melibatkan partisipatif aktif, pemaparan presentasi, sesi diskusi dan tanya jawab. Diharapkan siswa-siswi yang mengikuti rangkaian kegiatan sosialisasi dapat meningkatkan pemahaman mengenai algoritma dan manipulasi sistem yang sering digunakan oleh cara kerja perjudian online, dan pemahaman mencakup edukasi tentang bahaya perjudian online dengan melakukan pola hidup sehat dan positif (Dauni et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) mengenai sosialisasi Dekonstruksi Algoritma Judol: Edukasi Literasi Digital dan Risiko Manipulasi Sistem Bagi Siswa SMAN 1 Pabuaran memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital. Sebelum adanya kegiatan sosialisasi berlangsung, peserta cenderung belum memahami mengenai sistem yang digunakan dalam perjudian online tidak bersifat acak. Pada kebanyakan peserta menilai bahwa judi online hanya permainan yang dapat membawa keuntungan bagi perilaku. Setelah kegiatan sosialisasi berlangsung, peserta mengetahui bahwa manipulasi sistem pada judi online dirancang oleh developer melalui penyusunan algoritma dan pseudocode sebagai dasar perintah sistem. Pada pseudocode merupakan alur logika untuk mengatur peluang, hasil, serta pola permainan sehingga terlihat seolah-olah acak dalam permainannya. Dengan adanya pseudocode ini mengatur sedemikian rupa yang bertujuan untuk menguntungkan pihak tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan pola pikir dari peserta yang sebelumnya kritis menjadi lebih waspada dan analitis.



Gambar 5. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

Tabel. 1 Descriptive Statistics

No	Descriptive Nilai	Nilai	Kategori Nilai
1	Nilai Rata-Rata Pre-Test	74	Cukup
2	Nilai Rata-Rata Post-Test	97	Sangat Baik
3	Gain Score	31,08%	Sedang

Berdasarkan dari gambar dan tabel dijelaskan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada hasil *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Kenaikan rata-rata nilai dari 74 pada nilai *pre-test* menjadi 96 pada nilai *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang dijelaskan mampu meningkatkan pemahaman peserta secara menyeluruh. Selain itu, *Gain Score* ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 31.08% dari nilai awal, yang menunjukkan bahwa efektivitas program sosialisasi ini signifikan dalam meningkatkan literasi siswa. Dari hasil peningkatan tersebut dapat mengindikasikan bahwa dengan adanya kegiatan sosialisasi ini peserta mengalami pengetahuan yang baik. Secara konseptual, hasil dari nilai tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya metode pendekatan edukasi melalui pemaparan presentasi yang komunikatif dan didukung dengan studi kasus nyata, efektif dalam membantu peserta memahami konsep dekonstruksi algoritma perjudian online. Peserta tidak hanya memahami definisi, tetapi mampu mengidentifikasi pola manipulasi sistem pada perjudian online.

Selain itu, perubahan pemahaman peserta terlihat dalam sesi diskusi, pertanyaan yang diajukan oleh peserta menunjukkan bahwa adanya pergeseran dari pola pikir yang pasif menjadi aktif. Dari perspektif literasi digital, kegiatan sosialisasi berhasil menanamkan pemahaman kepada peserta bahwa tidak semua sistem digital ini bersifat transparan dan menguntungkan perilaku. Peserta mulai memahami pentingnya memiliki sikap selektif, waspada, serta kemampuan dalam menganalisis risiko pada sistem sebelum digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi tidak hanya berdampak pada peningkatan kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi maraknya perjudian online di era digital. Selain itu, dengan kegiatan sosialisasi mendorong perilaku penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab.

Kedepannya, kegiatan sosialisasi ini direncanakan untuk terus berlanjut melalui pendampingan berkesinambungan. Diharapkan dari pihak internal sekolah dapat terus berlanjut menyelenggarakan kegiatan edukasi literasi digital secara berkelanjutan. Khususnya berkaitan dengan perjudian online dan penggunaan teknologi secara bijak, sehingga siswa memiliki pemahaman terkait hal tersebut. Keberhasilan program kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat menjadi model atau rujukan bagi sekolah-sekolah menengah atas dalam upaya pengelolaan teknologi yang baik, agar terhindar dari maraknya perjudian online di era digital saat ini dan memahami bagaimana dekonstruksi algoritma perjudian online berjalan. Sehingga, perlu adanya kegiatan lanjutan agar pemahaman para peserta tidak hanya sementara.



Gambar 6. Foto Bersama Siswa-Siswi SMAN 1 Pabuaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan sosialisasi yang diselenggarakan di SMAN 1 Pabuaran dengan judul “Dekonstruksi Algoritma Judol: Edukasi Literasi Digital dan Risiko Manipulasi Sistem Bagi Siswa SMAN 1 Pabuaran” dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kegiatan sosialisasi ini telah berjalan dengan baik, lancar, dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan sosialisasi ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif dengan metode ceramah, diskusi interaktif, serta evaluasi peserta dengan menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Hal tersebut dibuktikan bahwa dengan adanya hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 74 menjadi 96 pada nilai rata-rata *post-test*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta dan mampu meningkatkan pengetahuan peserta secara signifikan.

Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini memberikan pengetahuan bahwa pada perjudian online terdapat sistem dan pola tertentu yang telah dirancang yang bertujuan untuk menguntungkan pihak penyedia. Dari sisi literasi digital, kegiatan sosialisasi memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, analitis, dan selektif terhadap penggunaan teknologi digital. Selain itu, mulai memahami pentingnya sikap waspada terhadap platform digital dan mampu mengidentifikasi potensi risiko yang dapat merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan rasa syukur dan apresiasi yang sebesar-besarnya atas dukungan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) mengenai sosialisasi “Dekonstruksi Algoritma Judol: Edukasi Literasi Digital dan Risiko Manipulasi Sistem Bagi Siswa SMAN 1 Pabuaran”. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sangat tulus kepada Kelompok 04 Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) Universitas Pamulang PSDKU Serang Tahun 2026 atas dedikasi dan kerja samanya dalam menginisiasi serta mengelola kegiatan rangkaian PkM dari awal hingga akhir rangkaian. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak Internal Sekolah SMAN 1 Pabuaran beserta jajarannya atas dukungan penuh dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada pihak Kampus Universitas Pamulang PSDKU Serang atas dukungan, arahan, dan kontribusinya dalam mendukung pelaksanaan kegiatan sosialisasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM).

DAFTAR REFERENSI

- Dauni, P., Purwadi, Arujisaputra, E. T., Putri, N. I., Husain, A., Saputra, Y., Suryana, N., & Datu, S. (2025). Membangun Generasi Muda Di Era Digital Melalui Sosialisasi Bahaya Judi Online Dan Pinjaman Online Di SMK Assalaam Bandung. *Amare: Jurnal Pe*, (2), 63–71. <http://popon.dauni@ukri.ac.id>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Smanah Fatiha, K. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.61476/8xvgdb22>
- Khirol, M. A., & Jantan, M. J. (2025). Sorotan Kajian: Perjudian Digital Dalam Pasaran Kewangan. *Journal of Islamaic*, 7(7), 64–72. <https://doi.org/10.24191/JIPSF/v7n12025>
- Novianti, D., Ibrahim, R. N., & Fathur, O. (2025). Digitalisasi Terkait Penyebaran Judi Online

- & Pinjaman Online Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 175–179.
- Pratama, T. A., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Generasi Dalam Jeratan Judi Online: Menelisik Gambling Disorder Sebagai Ancaman Kesehatan Mental Dan Stabilitas Sosial. *Jcommsci*, 8(1), 46–63. <https://doi.org/10.1080/019722409032.....>Halaman
- Pratomo, A. H., Nuryaman, A. A., Wulandari, S., Masrur, M. A., Amanda, D., Kartika, N., Faridyanto, A. P., & Saputra, D. A. (2025). Program Sosialisasi Literasi Digital : Edukasi Bahaya Judi Online dan Pinjaman Online pada Masyarakat Dusun Karangasem Basiran Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang Jawa Tengah. *Prosiding Konferensi Nasional Literasi Digital Dan Kerelawanan (KNLDK)*, 3, 9–18.
- Suharsono, Suyanta, Sugiyanto, A., Yulistani, Y., & Handayani, L. (2022). Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sasambo*, 1(4), 54–59.
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Yuliyanto Nugroho, A., & Suswanto. (2025). Analisis Algoritma Random Number Generator pada Mekanisme Permainan Judi Online “Starlight Princess.” *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 03(04), 990–998.
- Zamsuri, A., Nasution, N., Hasan, M. A., & Bimby, N. P. (2025). Mengurai Dilema Etis Teknologi : Kajian Literatur Tentang Dampak Sosial dan Hukum Judi Online dan Pinjaman Online. *Prosiding- SEMASTER: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer*, 4(1), 512–518.