



Teknologi diujung Jari, Bahaya dibaliknya: Sosialisasi Hukum tentang Judi Online bagi Masyarakat Desa

Zahratul'ain Taufik¹, Septira Putri Mulyana², Putri Raodah³, Nunung
Rahmania⁴, Atika Zahra Nirmala⁵, Suheflihusnaini Ashady⁶

Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Mataram

e-mail: zahratulain.taufik@unram.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa kemudahan luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari pekerjaan, pendidikan, hingga gaya hidup. Namun, kemajuan ini juga membuka peluang munculnya berbagai penyalahgunaan teknologi, salah satunya adalah praktik judi online yang semakin marak dan sulit dikendalikan. Fenomena ini tidak hanya terjadi di perkotaan, tetapi juga mulai merambah ke masyarakat pedesaan, termasuk kalangan ibu rumah tangga dan remaja, yang menjadi kelompok rentan terhadap pengaruh negatif internet. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat Desa Korleko Selatan terhadap bahaya judi online, baik dari aspek hukum, sosial, maupun psikologis. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan edukatif dan partisipatif, di mana masyarakat dilibatkan secara aktif dalam kegiatan sosialisasi, diskusi, dan tanya jawab. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman hukum dan kesadaran digital di kalangan peserta mengenai dampak dan konsekuensi hukum dari judi online. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan komitmen masyarakat untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi serta menjauhi aktivitas ilegal di ruang digital.

Kata Kunci: *Teknologi Digital, Judi Online, Kesadaran Hukum.*

Abstract

The development of digital technology has brought tremendous convenience to various aspects of human life, ranging from work and education to lifestyle transformation. However, this advancement also opens opportunities for the misuse of technology, one of which is the rising phenomenon of online gambling that has become increasingly prevalent and difficult to control. This issue not only affects urban communities but has also spread to rural areas, including housewives and adolescents, who are particularly vulnerable to the negative impacts of the internet. This community service activity aimed to increase the legal awareness of the residents of Korleko Selatan Village regarding the dangers of online gambling from legal, social, and psychological perspectives. The method used was descriptive qualitative with an educational and participatory approach, in which the community actively participated in socialization sessions, discussions, and question-and-answer activities. The results showed an improvement in participants' legal understanding and digital awareness concerning the impacts and legal consequences of online gambling. Moreover, this activity fostered a stronger community commitment to using technology wisely and avoiding illegal activities in the digital space.

Keywords: *Digital Technology, Online Gambling, Legal Awareness.*

PENDAHULUAN

Teknologi dan internet kini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Kehadirannya mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari seperti berbelanja, berkomunikasi, bekerja, dan belajar. Selain itu, teknologi juga mendukung kebutuhan sosial dan ekonomi masyarakat, termasuk dalam bidang pekerjaan, pendidikan, dan bisnis (Febriansyah, 2025). Perkembangan ini mengubah gaya hidup dan pola pikir manusia menuju era digital, dengan kebiasaan baru seperti kerja jarak jauh, pembelajaran daring, dan gaya hidup digital yang serba cepat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk kehidupan sosial dan budaya (Novita, 2023). Internet memberikan akses informasi tanpa batas serta memenuhi kebutuhan fungsional dan psikologis manusia, mulai dari kebutuhan emosional hingga hiburan seperti bermain gim, menonton streaming, atau berinteraksi di media sosial. Perkembangan teknologi digital membawa kemudahan luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi digital membawa kemudahan luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Fenomena perkembangan teknologi digital yang luar biasa cepat, terutama dengan kemudahan akses internet melalui gawai, telah mendekatkan masyarakat pada informasi dan inovasi, membawa manfaat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Namun pada saat yang sama, kemudahan akses ini juga membuka celah lebar bagi munculnya penyalahgunaan teknologi, salah satunya adalah maraknya praktik judi *online*. Judi *online* juga menawarkan keuntungan seperti bonus pendaftaran, promo khusus, dan program loyalitas yang dapat meningkatkan nilai perjudian seseorang. Ada juga opsi untuk memasang taruhan dengan jumlah yang lebih kecil, yang memungkinkan pemain dengan anggaran terbatas untuk tetap berpartisipasi dalam aktivitas perjudian (Ageng, 2024). Fenomena ini tidak hanya menyerang kalangan muda di perkotaan, tetapi juga mulai merambah masyarakat desa yang semakin dekat dengan penggunaan teknologi. Aktivitas perjudian kini menyusup secara tersembunyi melalui aplikasi, iklan, dan berbagai platform digital.

Praktik ilegal ini kian merajalela dan menawarkan ilusi kekayaan instan yang sangat memikat, ironisnya, aktivitas ini merupakan tindak pidana yang secara tegas dilarang oleh hukum di Indonesia. Landasan hukum utama yang menjerat pelaku judi *online*, baik penyelenggara maupun pemain, termaktub dalam Pasal 303 dan 303 *bis* Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta diperkuat oleh ketentuan spesifik dalam Pasal 27 ayat (2) *juncto* Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah, yang mengancam hukuman pidana penjara hingga enam tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah bagi pihak yang mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat

dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Meskipun ancaman hukumannya jelas dan berat, masih banyak masyarakat yang belum sepenuhnya memahami konsekuensi hukum dari partisipasi dalam judi *online* ini, menganggapnya sekadar permainan atau hiburan biasa. Kondisi ini diperparah oleh rendahnya kesadaran hukum di kalangan kelompok rentan, khususnya masyarakat di daerah pedesaan seperti ibu PKK dan remaja, yang sering menjadi target promosi masif dan agresif melalui berbagai *platform* media sosial. Kelompok ini, dengan tingkat literasi digital dan hukum yang beragam, sangat mudah terpapar rayuan dan janji manis dari iklan-iklan judi *online* yang bertebaran di dunia maya. Oleh karena itu, di tengah tantangan ini, peran perguruan tinggi dan dosen hukum menjadi sangat penting dan strategis dalam melakukan sosialisasi dan edukasi hukum yang masif dan terstruktur.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dosen hukum memiliki tanggung jawab moral dan keilmuan untuk menumbuhkan kesadaran hukum di kalangan masyarakat desa, khususnya dengan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bahaya judi *online* dari aspek hukum, sosial, ekonomi, dan psikologis, sehingga mereka dapat membentengi diri dan keluarga dari jerat aktivitas ilegal yang merusak ini. Pendahuluan ditutup dengan tujuan pengabdian. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman hukum kepada masyarakat desa, khususnya ibu PKK dan remaja, agar mampu mengenali, menghindari, dan melaporkan aktivitas judi online yang marak di dunia maya.

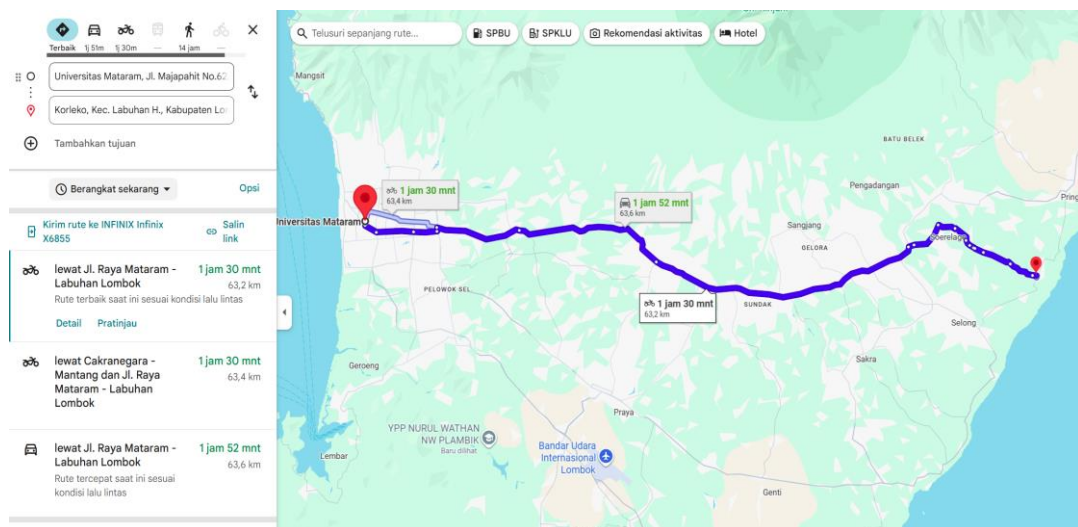
METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dengan metode penyuluhan atau sosialisasi yang tujuannya untuk memberikan informasi langsung kepada remaja desa dan ibu-ibu PKK mengenai perjudian *online* dalam konteks yang mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan mereka. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah kegiatan kolaborasi antara tim dosen dari Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mataram dengan mahasiswa KKN Universitas Mataram yang berada di wilayah desa lokasi kegiatan. Kegiatan ini dilakukan di Desa Korleko Selatan Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur, NTB. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 28 Juli 2025.

METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Bagan Alir Metode Pelaksanaan PkM



Gambar 2. Denah Detail Lokasi Pengabdian Desa Korleko Selatan Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur, NTB

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan proses koordinasi antara tim dosen pelaksana dan mahasiswa KKN untuk menentukan isu utama yang akan diangkat dalam kegiatan sosialisasi. Setelah isu disepakati, tim kemudian berkoordinasi dengan pihak Pemerintah Desa Korleko Selatan guna menyusun jadwal, tempat pelaksanaan, serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan karakteristik masyarakat sasaran. Melalui tahap koordinasi ini, kegiatan pengabdian masyarakat dapat terlaksana secara terarah dan sesuai dengan kondisi riil masyarakat desa. Setelah proses koordinasi yang dilakukan. Selanjutnya tim dosen menyusun materi penyuluhan hukum dan media presentasi sesuai dengan karakteristik masyarakat desa. Setelah proses pelaksanaan presentasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan proses evaluasi melalui tanya jawab dan pengisian lembar umpan balik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Pelaksana / Pihak Terlibat	Hasil / Output
1	Koordinasi internal	Melakukan koordinasi antara dosen pelaksana dan mahasiswa KKN untuk menentukan isu utama yang akan diangkat dalam kegiatan sosialisasi.	Dosen pelaksana dan mahasiswa KKN	Terbentuk kesepakatan isu utama kegiatan, yaitu <i>bahaya judi online di era kedekatan teknologi.</i>
2	Koordinasi Eksternal	Melakukan koordinasi dengan Pemerintah Desa Korleko Selatan untuk menentukan jadwal, lokasi, serta sasaran kegiatan sosialisasi.	Tim pelaksana dan Pemerintah Desa Korleko Selatan	Jadwal dan lokasi kegiatan disepakati; peserta sasaran ditetapkan (ibu PKK dan remaja desa).
3	Persiapan Materi dan Media	Menyusun materi penyuluhan hukum dan media presentasi sesuai dengan karakteristik masyarakat desa.	Dosen pelaksana dan mahasiswa KKN	Materi dan media sosialisasi siap digunakan.
4	Pelaksanaan Sosialisasi	Melaksanakan kegiatan sosialisasi dan penyuluhan hukum di balai pertemuan Desa Korleko Selatan. Kegiatan mencakup penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab interaktif.	Dosen pelaksana, mahasiswa KKN, dan peserta (ibu PKK dan remaja desa)	Peserta memahami bahaya judi online dan dasar hukumnya.
5	Evaluasi dan Refleksi	Melakukan evaluasi melalui tanya jawab dan pengisian lembar umpan balik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta.	Tim pelaksana dan peserta kegiatan	Diperoleh umpan balik dan rekomendasi tindak lanjut kegiatan.

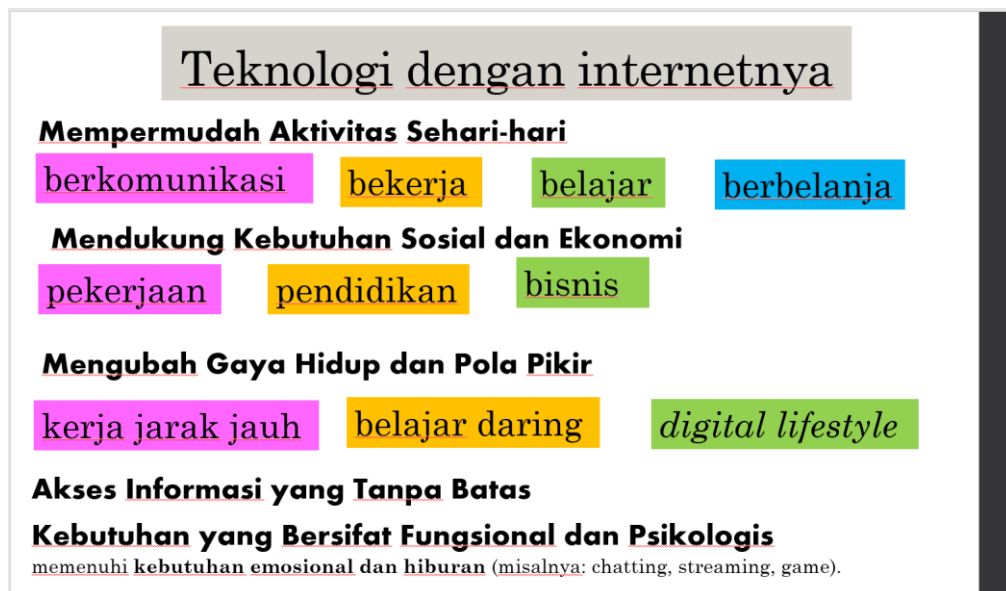
Tabel 2. Skema Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Komponen	Uraian Skema Pengabdian
1	Judul Kegiatan	<i>Teknologi di Ujung Jari, Bahaya di Baliknnya: Sosialisasi Hukum tentang Judi Online bagi Masyarakat Desa</i>
2	Bidang Pengabdian	Hukum dan Sosial Kemasyarakatan
3	Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan kesadaran hukum masyarakat desa terhadap bahaya judi <i>online</i> - Memberikan pemahaman hukum positif tentang larangan dan sanksi judi <i>online</i> - Menumbuhkan literasi digital yang bijak di kalangan ibu PKK dan remaja.
4	Sasaran Kegiatan	Ibu PKK dan remaja Desa Korleko Selatan
5	Bentuk Kegiatan	Sosialisasi dan penyuluhan hukum dengan pendekatan edukatif dan partisipatif
6	Metode Pelaksanaan	Deskriptif kualitatif melalui penyuluhan, diskusi, tanya jawab, observasi, dan pembagian leaflet edukatif
7	Tahapan	1. Koordinasi dan persiapan

	Kegiatan	2. Pelaksanaan sosialisasi hukum 3. Diskusi dan tanya jawab interaktif 4. Evaluasi pemahaman peserta
8	Waktu dan Tempat	Balai Desa Korleko Selatan, selama 1 hari (±4 jam kegiatan efektif)
9	Luaran Kegiatan	- Meningkatnya kesadaran hukum masyarakat desa. - Materi penyuluhan - Dokumentasi kegiatan dan laporan pengabdian.
10	Dampak yang Diharapkan	Terwujudnya masyarakat desa yang lebih sadar hukum dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak serta menjauhi praktik judi online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan difokuskan pada proses pelaksanaan kegiatan sosialisasi hukum mengenai bahaya judi *online*, tingkat partisipasi masyarakat, serta peningkatan pemahaman hukum peserta setelah kegiatan berlangsung. Pembahasan yang disampaikan pertama adalah mengenai teknologi dan internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, yang dimana teknologi mengambil peran untuk mendukung kebutuhan sosial dan ekonomi masyarakat, termasuk dalam bidang pekerjaan, pendidikan, dan bisnis (Febriansyah, 2025). Perkembangan teknologi ini mempengaruhi bahkan mengubah gaya hidup dan pola pikir manusia menuju era digital, dengan kebiasaan baru seperti kerja jarak jauh, pembelajaran daring, dan gaya hidup digital yang serba cepat (Harun, 2023). Internet memberikan akses informasi tanpa batas serta memenuhi kebutuhan fungsional dan psikologis manusia, mulai dari kebutuhan emosional hingga hiburan seperti bermain gim, menonton streaming, atau berinteraksi di media sosial.



Gambar 3. Bahan Tayang tentang internet dan kehidupan manusia

Disamping itu, pada pmaparan materi, juga tersampaikan dampak negative dari menggunakan internet, yang diantaranya judi *online*. Pada kegiatan sosialisasi itu, pemateri yang Adalah tim dosen Ilmu Hukum, menjelaskan aturan yang dilanggar jika Judi *online* dilakukan. Diantara aturan yang dijelaskan

adalah Pasal 303 KUHP, UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), pelaku judi online dapat dikenakan sanksi pidana hingga enam tahun penjara dan denda maksimal satu miliar rupiah. Tidak hanya itu, pemateri juga menyampaikan terkait Upaya pemerintah yang terus berupaya menekan peredaran judi online, dengan memblokir jutaan konten terkait (Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, 2025). meski tantangan tetap muncul karena situs-situs baru terus bermunculan dengan berbagai modus.

Info penting...!!

- Peraturan terkait judi online**
 - Pasal 303 KUHP
 - UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
 - UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE (Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45)
- Ancaman pidana: Penjara hingga 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar.**
- Ceritanya., Pemerintah Sejak tahun 2017–2025 November 2024, Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemendigi) telah memblokir 5.253.543 konten terkait judi online**

Gambar 4. Bahan Tayang aturan dan Upaya pemerintah

Dalam pemaparan materi, Pemateri yang adalah tim dosen Ilmu Hukum juga menyampaikan penekanan tentang resiko yang muncul saat judi *online* telah menjadi bagian dari aktivitas lain yang dilakukan Masyarakat apalagi remaja. Diantara yang tersampaikan adalah potensi remaja dalam menghadapi risiko sosial seperti menurunnya kepercayaan keluarga, konflik dengan orang tua dan teman, serta isolasi sosial akibat rasa malu dan stigma masyarakat (Fatimah, 2020). Di sisi lain, dampak ekonomi dan psikologisnya juga sangat serius. Kecanduan judi membuat seseorang kehilangan uang secara terus-menerus, terlilit utang, dan bahkan mengorbankan kebutuhan penting seperti pendidikan dan makanan. Secara psikologis, mereka dapat mengalami stres, depresi, gangguan emosi, serta kehilangan fokus dalam kehidupan sehari-hari (Kuss, 2017).



Gambar 5. Ceramah dan diskusi

Selanjutnya disampaikan bahwa penting bagi remaja untuk meningkatkan kesadaran diri terhadap bahaya judi *online*. Mereka perlu mengenali tanda-tanda kecanduan dan segera mencari bantuan jika mulai terlibat. Kemudian, pemateri juga menyarankan jika telah terlanjur mengenal judi *online* dan mulai memainkannya, maka perlindungan diri dapat dilakukan dengan membatasi akses ke situs berbahaya, tidak mudah tergoda iklan atau tawaran keuntungan cepat, serta saling mengingatkan antar teman sebaya. Remaja juga perlu mengikuti edukasi hukum dan literasi digital untuk memahami apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di dunia maya. Di sisi lain, memperkuat nilai diri dan keterampilan hidup sangat penting agar internet dapat digunakan untuk hal-hal produktif seperti belajar dan berkarya. Akhirnya, setiap individu diharapkan berani melaporkan situs atau aplikasi judi online melalui kanal resmi seperti aduan konten.id milik Kominfo. Sama seperti memasak mi instan yang tetap membutuhkan proses, membangun kedewasaan digital pun memerlukan waktu dan kesadaran – agar kehidupan di era teknologi ini tetap sehat, aman, dan bermakna.

Setelah selesai pemateri menyampaikan materinya, peserta melakukan diskusi dengan metode tanya jawab yang menghasilkan peningkatan pengetahuan yang dilihat dari kemampuan peserta mengidentifikasi bentuk-bentuk judi *online* serta memahami risiko sosial dan psikologinya disamping adanya ancaman hukuman pidana. Tidak kalah penting, peserta juga akhirnya sadar bahwa pentingnya pengendalian diri dalam menggunakan teknologi dengan internetnya dan menggunakannya secara bijak. Pemberian materi ini menekankan bahwa literasi digital perlu ditanamkan sejak dini agar remaja tidak mudah tergiur oleh iklan atau tawaran “cuan cepat” dari situs judi *online*.

1. Tingkatkan Kesadaran Diri

- Sadari bahwa judi *online* bukan hiburan, tapi perilaku berisiko dan melanggar hukum.
- Kenali tanda-tanda kecanduan dan segera cari bantuan jika mulai terlibat.



2. Lindungi Diri & Orang Terdekat

- Batasi akses internet ke situs/aplikasi berbahaya
- Jangan mudah tergoda dengan iklan atau tawaran “cuan cepat”
- Ajak teman sebaya untuk saling mengingatkan dan mendukung.



3. Ikuti Edukasi Hukum dan Digital



- Ikut penyuluhan atau kegiatan literasi digital yang membahas hukum dan etika online
- Pahami apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di internet menurut hukum

4. Perkuat Nilai Diri dan Keterampilan Hidup

- Bangun mindset produktif: gunakan internet untuk belajar, berkarya, dan berkembang
- Latih kontrol emosi, manajemen waktu, dan pengelolaan uang pribadi



Gambar 6. Materi Penyuluhan Terkait

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada sosialisasi hukum tentang bahaya judi online di Desa Korleko Selatan telah berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari masyarakat, khususnya kalangan ibu PKK dan remaja. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru mengenai aspek hukum larangan judi online, tetapi juga memahami dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang ditimbulkan oleh praktik tersebut. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman hukum dan kesadaran digital masyarakat terhadap risiko penyalahgunaan teknologi. Peserta menjadi lebih waspada terhadap modus judi online yang marak di media sosial dan aplikasi daring, serta memahami dasar hukum yang mengaturnya sebagaimana tercantum dalam KUHP dan Undang-Undang ITE. Kegiatan ini juga menegaskan pentingnya peran aktif perguruan tinggi, khususnya dosen hukum, dalam memberikan edukasi hukum di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak unsur masyarakat desa agar tercipta lingkungan yang sadar hukum dan cerdas digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng Saepudin Kanda dan Feri Aziz, Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land., Jurnal Ilmiah Research Student Vol.1, No.3 Januari 2024, hlm. 830
- Fatimah, R., Sunarti, E., & Hastuti, D. (2020). *Tekanan Ekonomi, Interaksi Orang Tua-Remaja, dan Perkembangan Sosial Emosi Remaja*. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 13(2), 137-150. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.2.137>
- Febriansyah, R. (2025). *Dampak Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Nilai-Nilai Budaya*. *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.61132/venus.v3i1.687>
- Febriansyah, R. (2025). *Dampak Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Nilai-Nilai Budaya*. *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.61132/venus.v3i1.687>
- Harun, M. H., Mohd Idaya, H., & Omar, M. K. (2023). *Exploring the influence of technology, lifestyle and flexible working arrangements on cyber psychology among employees at a Malaysian investment holding company*. *Information Management and Business Review*, 15(3(I)). [https://doi.org/10.22610/imbr.v15i3\(I\).3540](https://doi.org/10.22610/imbr.v15i3(I).3540)
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025, Agustus). *Kemenkomdigi blokir lebih dari 1,6 juta konten judol sejak awal tahun*. *Tribrata News Polri*. Diakses dari <https://tribratanews.polri.go.id/blog/nasional-3/kemenkomdigi-blokir-lebih-dari-16-juta-konten-judol-sejak-awal-tahun-90973>

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). (1946). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1946 Nomor 9.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). *Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- Novita, T., Hasan, S., & Dewi, R. (2023). Pengaruh pengembangan sumber daya manusia dan budaya digital terhadap kinerja pegawai. *PARADOKS Jurnal Ilmu Ekonomi*, 6(3), 187– 197. Diakses dari <https://jurnal.feb-umi.id/index.php/PARADOKS/article/view/644>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang *Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang *Penertiban Perjudian*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 51.