

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. (2015). PERILAKU JUDI ONLINE (DIKALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(2), 1–15.
- Agista, D., Juanda, R., & Husna, S. (2024). Dampak Negatif dan tipu daya Game judi Online di Kalangan Remaja. *IJPS*, 2(1), 21–28.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Azis, A. N., & Sofyan, A. (2021). Hubungan antara Daya Tarik Iklan Instagram Nah Project dengan Keputusan Pembelian Konsumen. *JournalRiset Manajemen Komunikasi*, 1(1), 17–22.
- Christanto, E. I., & Haryanti, S. S. (2021). Impulsive Buying Behavior Pada Konsumen Online. *The National Conferences Management and Business (NCMAB) 2018 “Pemberdayaan Dan Penguatan Daya Saing Bisnis Dalam Era Digital,”* 362–374. Retrieved from www.gsicommerce.com/news_events/
- CNN Indonesia. (2024). Jerat Hukum Judi Online: Penjara 10 Tahun, Denda Rp10 Miliar. Retrieved December 8, 2024, from <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20240627121233-12-1114811/jerat-hukum-judi-online-penjara-10-tahun-denda-rp10-miliar>
- Daisy Ade Riany Diem, & Widiya Yulianti. (2020). PEMANFAATAN INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN (Studi Kasus pada Akun Instagram @Kaosdisablon di CV. Purwa Satya). *Jurnal Teknologika*, 10(2), 15–20. <https://doi.org/10.51132/teknologika.v10i2.77>
- Ferrinadewi, E., & Darmawan, D. (2004). Perilaku Konsumen: Analisis Model Keputusan. *Universitas Atma Jaya, Yogyakarta*.

- Floh, A., & Madlberger, M. (2013). The role of atmospheric cues in online impulse-buying behavior. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12(6), 425–439.
- Ghozali, I. (2011). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM. Spss.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23.
- Ghozali, I. (2017). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Huang, L.-T. (2016). Flow and social capital theory in online impulse buying. *Journal of Business Research*, 69(6), 2277–2283.
- Ismail, R., & Abdul Hamid, N. (2021). Gambling Addiction, Impulsive Behavior and Depression Amongst Civil Servants in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(6), 993–1005. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v11-i6/10229>
- Kacen, J. J., & Lee, J. A. (2002). The influence of culture on consumer impulsive buying behavior. *Journal of Consumer Psychology*, 12(2), 163–176.
- Kanda, A. S., & Nurhalimah, D. (2024). Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial Pada Mahasiswa Di Bandung. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 7–17. Retrieved from <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.854>
- Kazempour, Y., & Lotfizadeh, F. (2017). The impact of situational factors (store, personal) on urge to buy impulsively and impulse buying behavior. *European Journal of Buisness and Innovation Research*, 5(4), 12–27.
- Kurniasih, N. (2019). Customers Information Behavior of Indonesian Personal Shopper on Instagram A bstract, 7(4), 237–244.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331. Retrieved from <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>

- Liu, Y., Li, H., & Hu, F. (2013). Website attributes in urging online impulse purchase: An empirical investigation on consumer perceptions. *Decision Support Systems*, 55(3), 829–837.
- Meilinda, N. (2018). SOCIAL MEDIA ON CAMPUS :, 2(1), 53–64.
- Morrison, M. A. (2015). *Periklanan komunikasi pemasaran terpadu*. Kencana.
- Mubarok, F. H. (2024). JUDI ONLINE SEBAGAI PROBLEMATIKA YANG MENGGEROGOTI DIMENSI KEHIDUPAN BERSARANG DIBALIK KEMAJUAN TEKNOLOGI DIGITAL. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 250–263.
- PPATK. (2024). GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online. Retrieved December 9, 2024, from <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Pramita, A. D., Sandiyudha, F. K., Finishiana, A. P., Sonatha, S. F., Alfian, M. F. R., Ariffah, J. R., & Resavia, N. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap Kehidupan Mahasiswa UNNES Khususnya Dampak Psikologis dan Akademis. *Jurnal Majemuk*, 3(4), 661–672. Retrieved from <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk/article/view/924%0Ahttps://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk/article/download/924/678>
- Raharjo, A. S., Syahir, F. H., Nadjima, A. R., Irvan, M., Viano, N., Rahman, H. A., ... Pammuji, P. (2024). Analisis Lemahnya Penegakkan Hukum dari Kausalitas Maraknya Agen Judi Online di Indonesia. *Media Hukum Indonesia*, 2(3), 254–259. Retrieved from <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/MHI/index>
- Sarwono, J. (2013). *Statistik multivariat aplikasi untuk riset skripsi*. Penerbit Andi.
- Serafinelli, E. (2018). *Digital life on Instagram: New social communication of photography*. Emerald Publishing Limited.
- Siaran Pers. (2024). Berantas Judi Online, Menkopolkam: Pemerintah Tetapkan Tiga Prioritas. Retrieved December 8, 2024, from <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/berantas-judi-online->

menkopolkam-pemerintah-tetapkan-tiga-prioritas

- Siregar, S. (2017). *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*.
- Sunyoto, D. (2016). *Metodologi penelitian akuntansi*.
- Tempo. (2024). Mendiktisaintek Ungkap 960 Ribu Pelajar dan Mahasiswa Terdampak Judi Online. Retrieved December 9, 2024, from <https://www.tempo.co/politik/mendiktisaintek-ungkap-960-ribu-pelajar-dan-mahasiswa-terdampak-judi-online--1171411>
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2022). *Metodologi Penelitian Sosial (Edisi Ketiga)*. Bumi Aksara.
- Verplanken, B., & Herabadi, A. (2001). Individual differences in impulse buying tendency: Feeling and no thinking. *European Journal of Personality*, 15(S1), S71–S83.