

ABSTRAK

Siti Nurul Hanapiah (2025), Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Judi Online di Kota Tasikmalaya, Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Siliwangi.

Perjudian (*maysir*) menjadi masalah sosial yang sulit ditangani sebagai penyakit masyarakat. Perjudian memiliki dampak negatif karena dapat merugikan moral, finansial dan mental masyarakat terutama generasi muda. Perjudian dapat diartikan sebagai pertarungan dengan sengaja. Dewasa ini perjudian tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, namun juga dapat dilakukan secara daring. Berdasarkan data yang telah dihimpun dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Provinsi Jawa Barat menjadi provinsi dengan pemain judi *online* terbanyak yakni 553.664 pemain dengan total transaksi 3,8 triliun. Otoritas Jasa Keuangan Tasikmalaya melalui Sistem Informasi Program Anti Pencucian Uang dan Pencegahan Pendanaan Terorisme (SIGAP) ditemukan sejumlah rekening yang terafiliasi judi *online* di wilayah Priangan Timur, termasuk Kota Tasikmalaya sebanyak 14 rekening dan 13 NIK.

Metode penelitian yang digunakan yakni metode kuantitatif survey bersifat asosiatif dengan menggunakan alat analisis *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan penyebaran kuisioner. Adapun sampel pada penelitian ini sebanyak 100 masyarakat yang berdomisili di Kota Tasikmalaya dan pernah melakukan judi *online*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya.

Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil bahwa secara parsial Religiusitas (X_1) berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) dengan hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-2,962 > -1,984$. Lingkungan Sosial (X_2) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) dengan hasil uji $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-1,227 < -1,984$. Kemudahan penggunaan (X_3) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) dengan hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,510 > 1,984$. Sedangkan secara simultan, variable Religiusitas (X_1), Lingkungan Sosial (X_2), dan Kemudahan penggunaan (X_3) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) dengan hasil uji $F_{hitung} > F_{tabel}$ yakni $14,101 > 3,09$ dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Religiusitas, Lingkungan Sosial, Kemudahan penggunaan, Perilaku Judi *Online*

ABSTRAC

Siti Nurul Hanapiah (2025), *Factors That Influence Gambling Behavior Online in Tasikmalaya City, Sharia Economics Study Program, Faculty of Islamic Religion, Siliwangi University.*

Gambling (maysir) is a social problem that is difficult to deal with as a societal disease. Gambling has a negative impact because it can harm the moral, financial and mental health of people, especially the younger generation. Gambling can be defined as betting intentionally. Nowadays gambling can not only be done face to face, but can also be done online. Based on data collected from the Financial Transaction Reports and Analysis Center (PPATK), West Java Province is the province with gambling players. online The largest number was 553,664 players with total transactions of 3.8 trillion. The Tasikmalaya Financial Services Authority, through the Anti-Money Laundering and Terrorism Financing Prevention (SIGAP) Program Information System, found a number of accounts affiliated with gambling. online in the East Priangan area, including Tasikmalaya City, there are 14 accounts and 13 NIK.

The research method used is an associative quantitative survey method using analytical tools Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 26. Data collection techniques used interviews and distributing questionnaires. The sample in this study was 100 people who live in Tasikmalaya City and have gambled online. This research was conducted to find out what factors influence gambling behavior online in Tasikmalaya City.

Based on this research, the results obtained show that partially Religiosity (X_1) has a negative and significant effect on Gambling Behavior Online (Y) with $t_{test\ resultscount} > t_{table}$ namely $-2.962 > -1.984$. Social Environment (X_2) has no effect on Gambling Behavior Online (Y) with $t_{test\ resultscount} < t_{table}$ namely $-1.227 < -1.984$. Ease of Access (X_3) has a positive and significant effect on Gambling Behavior Online (Y) with $t_{test\ resultscount} > t_{table}$ namely $2,510 > 1,984$. Meanwhile, simultaneously, the Religiosity variable (X_1), Social Environment (X_2), and Ease of Access (X_3) together influence Gambling Behavior Online (Y) with $F_{test\ resultscount} > F_{table}$ namely $14.101 > 3.09$ with a sig value. $0.000 < 0.05$.

Keywords: Religiosity, Social Environment, Ease of Access, Gambling Behavior Online