

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarhani, A. Zakki, & Zainuddin, M. (2022). Peran Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dalam penegakan hukum investasi bodong. *JURIDICA: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Gunung Rinjani*, 4(1), 13–31. <https://doi.org/10.46601/juridica.v4i1.213>
- Amanda, S., Mohammad, S., Noval, R., & Herlina, E. (2022). Penegakan hukum terhadap praktik money game dengan skema ponzi dalam investasi ilegal pada aplikasi Tiktok E-Cash di Indonesia. *Res Nullius: Law Journal*, 4(1), 57–76. <https://doi.org/10.34010/rnlj.v%vi%i.5584>
- Anggriawan, R., Susila, M. E., Sung, M. H., & Irrynta, D. (2023). The rising tide of financial crime: A ponzi scheme case analysis. *Lex Scientia Law Review*, 7(1), 308–346. <https://doi.org/10.1353/sor.2018.0048>
- Antasari, C., & Pratiwi, R. D. (2022). Pemanfaatan fitur instagram sebagai sarana komunikasi pemasaran Kedai Babakkeroyokan di Kota Palu. *Kinesik*, 9(2), 176–182. <https://doi.org/10.22487/ejk.v9i2.327>
- Bank Mega Syariah (2024, September 6). 5 Ciri-ciri money game, pastikan tidak terjerat. Diakses pada 20 Februari 2025, dari <https://www.megasyariah.co.id/id/artikel/edukasi-tips/investasi-syariah/ciri-ciri-money-game>
- Beaird, Jason., & Walker, Alex. (2020). *The principles of beautiful web design*. SitePoint.
- Brace, Ian. (2008). *Questionnaire design: How to plan, structure and write survey material for effective market research*. Kogan Page.
- Christabel, A. (2024, November 18). *Fakta Miris Keuangan Gen-Z: Minim literasi, mudah terjebak tren*. DetikNews. <https://finance.detik.com/perencanaan-keuangan/d-7643918/fakta-miris-keuangan-gen-z-minim-literasi-mudah-terjebak-tren>
- Cook, J. (2020). *Instagram rules: The essential guide to building brands, business & community*. White Lion Publishing.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Danurwenda, R., & Suhartini, D. (2024). Pengambilan keputusan investasi cryptocurrency pada Generasi Z. *Jurnal E-Bis*, 8(2), 573–583. <https://doi.org/10.37339/e-bis.v8i2.1792>

- Dihni, V. A. (2022, Juli 15). *41% Warga SES A memiliki literasi digital rendah*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah?>
- Djamereng, A. (2021). Fungsi website sebagai media dalam menunjang tripotensi mahasiswa ilmu komunikasi fakultas dakwah dan komunikasi UIN Alauddin Makassar. *Jurnalisa*, 7(2), 188. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v7i2.28018>
- EkbisNTB. (2025, Mei 27). *Kerugian akibat penipuan online mencapai Rp2,3 triliun*. Diakses pada 20 Juni 2025, dari <https://ekbisntb.com/27/05/2025/kerugian-akibat-penipuan-online-mencapai-rp23-triliun/>
- Fetters, M. D. (2020). *The mixed methods research workbook: Activities for designing, implementing, and publishing projects*. Sage Publications.
- Fine, A. (2022). *Color theory: A critical introduction*. Bloomsbury Visual Arts.
- Firtman, M. (2016). *High performance mobile web*. O'Reilly.
- Fitriani, Y. (2021). Ciptaan disebarluaskan di bawah lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Fitrianto, Y. (2021). *Dasar-dasar Digital Imaging*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Freeman, M. (2017). *The photographer's eye* (10th ed.). Ilex Press.
- Galer, Mark, Horvat, & Les. (2005). *Digital imaging essential skills* (3th ed.). Focal Press. www.focalpress.com
- Haley, A., Poulin, R., Tselentis, J., Seddon, T., Leonidas, G., Saltz, I., Henderson, K., & Alterman, T. (2012). *Typography, referenced: A comprehensive visual guide to the language, history, and practice of typography*. Rockport Publishers.
- Halid, F., Yusuf, S. D., & Zainuddin, Y. (2024). preferensi dan literasi keuangan masyarakat serta dampak sosial ekonomi investasi bodong: (studi kasus smart wallet di Kota Gorontalo). *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Keuangan*, 6(1). <https://doi.org/10.53697/emak.v6i1.2126>
- Hennink, M. M. (2014). *Focus Group Discussions*. Oxford University Press.
- Hidayati, A. N., Jurnal, M., & Islam, E. (2017). *Investasi: Analisis dan relevansinya dengan ekonomi islam*. 8(2).

- Hirsch, R. (2024). *Seizing The light: A social & aesthetic history of photography* (4th ed.). Routledge, Taylor & Francis Group.
<https://doi.org/10.4324/9781003213543>
- Hudiyanto. (2025, Maret 21). *Satgas PASTI imbau masyarakat waspadai modus penipuan jelang lebaran, Satgas PASTI blokir 536 entitas ilegal di Januari s.d. Februari 2025*. OJK. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Pages/Satgas-PASTI-Blokir-536-Entitas-Ilegal-di-Januari-Februari-2025.aspx?>
- Hulley, S. B., Cummings, S. R., Browner, W. S., Grady, Deborah., & Newman, T. B. (2013). *Designing clinical research* (4th ed.). Wolters Kluwer Health/Lippincott Williams & Wilkins.
- Imagine Publishing. (2016). *Web design for beginners* (7th ed.). Imagine Publishing.
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan media cetak poster dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan aplikasi canva di kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482–492. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi: Belajar fotografi*. NahlMedia.
- Khotimah, K. (2020). *Panduan desain grafis*. Cerdas Ulet Kreatif.
<https://www.researchgate.net/publication/351316912>
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2022). Instagram sebagai media pembelajaran digital agama islam di era 4.0. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 160–174. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.250>
- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Nelson Education, Ltd.
- Lehmann, Whitney. (2024). *Social media theory and communications practice*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). *The design thinking toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods*. John Wiley & Sons, Inc.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2023). *Universal principles of design: 200 ways to increase appeal, enhance usability, influence perception, and make better design decisions* (3th ed.). Rockport Publishers.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). perkembangan teknologi informasi dan dampaknya pada masyarakat. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(12), 4150. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v1i12.1311>

- Marie, J. (2024). *Selling the dream: The billion-dollar industry bankrupting americans*. Atria Books.
- Mellinger, C. D., & Hanson, T. A. (2017). *Quantitative research methods in translation and interpreting studies*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Miller, B. D. (2022). *Principles of web design* (3th ed.). Allworth Press.
- Mutiah, S., & Apriani, R. (2022). Penegakan hukum terhadap investasi ilegal. *Justitia: Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 9(4), 1991–2001. <https://doi.org/10.31604/justitia.v9i4>
- Nanda, E. C. D. A. (2024). *Bukan Google, Gen Z pilih media sosial sebagai alat pencari informasi brand*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/google-tak-lagi-relevan-51-gen-z-lebih-memilih-media-sosial-sebagai-alat-pencari-informasi-brand-jYFtd>
- Naurah, N. (2023, Agustus 27). *OJK catat kerugian investasi bodong dan pinjaman online di Indonesia capai Rp139 triliun*. Goodstats. <https://goodstats.id/article/ojk-catat-kerugian-investasi-bodong-dan-pinjaman-online-di-indonesia-capai-rp139-triliun-eykOA>
- Paduraru, E. (2022). *Fundamentals of creating a great UI/UX*. Creative Tim.
- Pramuji, S. (2024, November 7). *Gen Z serbu bursa saham*. Datanesia. <https://datanesia.id/gen-z-dominasi-investor-individu/>
- Rahma, N. N. (2024, Februari 21). *30-40% korban investasi bodong adalah millenial dan Gen Z*. Valid News. <https://validnews.id/ekonomi/30-40-korban-investasi-bodong-adalah-millenial-dan-gen-z?>
- Rahmad Syaputra, E., & Subandrio. (2023). Pengaruh promosi menggunakan iklan media cetak dan sosial media terhadap minat wisatawan tubing river. *BUDGETING: Journal of Business, Management and Accounting*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.31539/budgeting.v4i2.6605IJCCS>
- Rahmatullah, A. M., & Mahfud, M. A. (2024). Peran Satuan Tugas Waspada Investasi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dalam pencegahan perkembangan platform money game di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, 12(1), 31–42. <https://doi.org/10.25157/justisi.v12i1.12700>
- Rainer, P. (2023, Agustus 29). *Data goodstats kelahiran gen Z*. GoodStats. <https://data.goodstats.id/statistic/sensus-bps-saat-ini-indonesia-didominasi-oleh-gen-z-n9kqv>
- Rio, & Marsehan, A. (2023). Perancangan sistem informasi pengaduan masyarakat berbasis web mobile menggunakan metode waterfall. *Jurnal*

Komputer Dan Teknologi, 2, 43–50.
<https://doi.org/10.58290/jukomtek.v1i2.67>

- Salbiah, S., Tanjung, H., & Abristadevi, A. (2022). Analisis fenomena praktik money game pada aplikasi trading investasi menurut perspektif Islam. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(3), 985–996.
<https://doi.org/10.47467/alkharaj.v5i3.1461>
- Salim, B. S., & Sandy, W. (2023). Implementasi metode design thinking dalam desain inklusif UI/UX aplikasi e-learning untuk buta warna parsial. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 15(1), 3169–3175.
<https://doi.org/10.18495/jsi.v15i1.118>
- Samara, T. (2023). *Making and breaking the grid* (3th ed.). Quarto Publishing Group.
- Sawyer, B. D., Dobres, J., Chahine, N., & Reimer, B. (2020). The great typography bake-off: Comparing legibility at-a-glance. *Ergonomics*, 63(4), 391–398. <https://doi.org/10.1080/00140139.2020.1714748>
- Springer, M. (2021). *The politics of ponzi schemes; History, theory, and policy*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Tambunan, D., & Hendarsih, I. (2022). Waspada investasi ilegal di indonesia. *Perspektif: Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika*, 20(1), 108–113. <https://doi.org/10.31294/jp.v20i1>
- Tjin, E., & Mulyadi, E. (2014). *Kamus fotografi*. PT Elex Media Komputindo.
- Toepoel, V., & Lugtig, P. (2022). Modularization in an era of mobile web: Investigating the effects of cutting a survey into smaller pieces on data quality. *Social Science Computer Review*, 40(1), 150–164. <https://doi.org/10.1177/0894439318784882>
- Tristiawati, P. (2024, Juni 16). *Pemilih Gen Z di Kota Tangerang capai 339.829 orang*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/pemilu/read/5620929/pemilih-gen-z-di-kota-tangerang-capai-339829-orang?page=3>
- Utami, N. R. (2022, Maret 16). *Kasus penipuan emas skema ponzi Rp 1 triliun diadili di PN Tangerang*. DetikNews. <https://news.detik.com/berita/d-5985983/kasus-penipuan-emas-skema-ponzi-rp-1-triliun-diadili-di-pn-tangerang>
- Wardini, A. S., & Rahayu, D. M. (2023). Pembuatan mobile web dinamis sebagai media pemasaran produk jasa kecantikan "Beauty Mellenia". *Jommit: Jurnal Multimedia Dan IT*, 6(2), 52–61. <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i2>

- Widiantoro, B., Hardjana, A. C., & Senasaputro, B. B. (2025). Analisis tipografi dalam konten instagram @disbudparkotasemarang sebagai penguatan city branding semarang “Simpul Ekonomi Jawa.” *Nirmana*, 25(1), 12–19. <https://doi.org/10.9744/nirmana.25.1.12-19>
- Wijaya, D. A. P., & Utami, M. S. (2021). Peran kepribadian kesungguhan terhadap krisis usia seperempat abad pada Emerging Adulthood dengan dukungan sosial sebagai mediator. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 7(2), 143–161. <https://doi.org/10.22146/gamajop.63924>
- Yonatan, A. Z. (2024, Desember 27). *Makin digemari, 59% warga Indonesia mulai investasi di bawah usia 29 tahun*. Goodstats. <https://data.goodstats.id/statistic/makin-digemari-59-warga-indonesia-mulai-investasi-di-bawah-usia-29-tahun-GiJPz>
- Yunianto, I. (2021). *Teknik fotografi*. Yayasan Prima Agus Teknik.

