



## **PENGENAAN PAJAK PERTAMBAHAN NILAI TERHADAP TRANSAKSI DIGITAL GAME ONLINE DI INDONESIA**

Fitria Wandani<sup>1)</sup>, Suparna Wijaya<sup>2)\*</sup>

1) [3032210035\\_fitria@pknstan.ac.id](mailto:3032210035_fitria@pknstan.ac.id), Politeknik Keuangan Negara STAN

2) [suparnawijaya@upnvi.ac.id](mailto:suparnawijaya@upnvi.ac.id), Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

\*penulis korespondensi

### **Abstract**

*The purpose of this study is to understand the mechanism of taxation of online game digital transactions on the purchase of virtual property, determine the contribution of online game market share to tax revenue, and identify the form of government supervision of domestic and foreign transactions. To support the achievement of these purpose, this study was conducted by descriptive qualitative methods using primary and secondary data. Data collection techniques are done through literature studies and interviews. The results showed that the taxation of online game digital transactions is not specifically regulated in legislation, but has the same mechanism as other digital transactions, namely using the value added tax (VAT) mechanism levied on trade through electronic systems called PMSE. VAT is charged on the purchase of intangible taxable goods in the form of virtual property. Because there is no specific regulation that regulates, the contribution of VAT revenue to online gaming digital transactions cannot be estimated in amount, but it has considerable tax revenue potential. Supervision of domestic transactions is carried out with the inauguration of the domestic PMSE provider as a taxable entrepreneur. Meanwhile, the supervision of foreign transactions is carried out by the appointment of foreign PMSE provider as the collector of PMSE by the Minister of Finance.*

**Keywords:** PMSE, VAT, Virtual Property

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami mekanisme pengenaan pajak terhadap transaksi digital game online atas pembelian properti virtual, mengetahui kontribusi pangsa pasar game online terhadap penerimaan pajak, serta mengidentifikasi bentuk pengawasan yang dilakukan pemerintah terhadap transaksi dalam negeri dan luar negeri. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif menggunakan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemajakan transaksi digital game online tidak diatur khusus dalam peraturan perundang-undangan, namun memiliki mekanisme yang sama dengan transaksi digital lainnya, yaitu menggunakan mekanisme pajak pertambahan nilai (PPN) yang dipungut atas Perdagangan Melalui Sistem Elektronik atau disebut dengan PMSE. PPN dikenakan atas pembelian barang kena pajak tidak berwujud berupa property virtual. Karena tidak ada regulasi khusus yang mengatur, kontribusi penerimaan PPN atas transaksi digital game online tidak dapat diperkirakan jumlahnya, namun memiliki potensi penerimaan pajak yang cukup besar. Pengawasan transaksi dalam negeri dilakukan dengan pengukuhan penyelenggara PMSE (PPMSE) dalam negeri sebagai pengusaha kena pajak. Sementara itu, pengawasan transaksi luar negeri dilakukan dengan penunjukan PPMSE luar negeri sebagai pemungut PMSE oleh Menteri Keuangan.

**Kata Kunci:** PMSE, PPN, Properti Virtual

## **PENDAHULUAN**

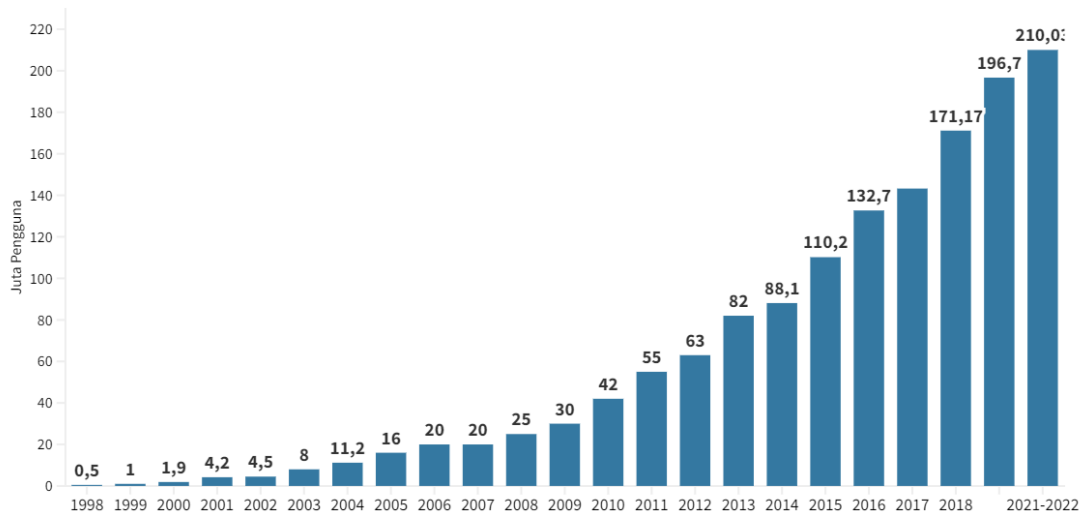
Globalisasi membawa dampak yang sangat signifikan bagi kehidupan. Perkembangannya yang sangat pesat menciptakan berbagai perubahan dalam bidang ekonomi, sosial, politik, budaya, dan tak terkecuali dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Masuknya globalisasi tidak dapat dipungkiri lagi pengaruhnya karena kemajuan teknologi yang masuk ke Indonesia (Aji, 2022). Berbagai inovasi dalam bidang teknologi terus dikembangkan, baik untuk kepentingan bisnis, maupun kepentingan umum. Salah satu kemajuan teknologi yang perkembangannya dirasakan oleh masyarakat Indonesia adalah penggunaan internet.

Indonesia pada tahun 2020 menjadi negara dengan pengguna internet terbanyak ke-3 di Asia dengan jumlah pengguna mencapai 196,71 juta jiwa dari total populasi di Indonesia sejumlah 266,91



juta jiwa (Bayu, 2020). Jumlah pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya terus meningkat. Pada periode 2021-2022, sebanyak 210,03 juta pengguna internet dalam negeri (Bayu, 2022). Jumlah tersebut meningkat sebesar 6,78% dibandingkan dengan tahun 2020 sehingga tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%. Data kenaikan jumlah pengguna internet setiap tahunnya dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

Gambar 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia  
**Jumlah Pengguna Internet di Indonesia**  
 (1998 - 2022)



Sumber: Bayu, 2022

Angka tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia merupakan pengguna internet. Jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 (Kemp, 2022). Dari data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki potensi pasar yang besar dalam bidang ekonomi digital. Internet berperan penting dalam setiap aspek kehidupan masyarakat. Interaksi sosial juga semakin erat karena masyarakat tidak hanya berinteraksi secara tatap muka, tetapi juga melalui dunia maya yang koneksinya hingga ke seluruh dunia.

Digitalisasi pasca kehadiran internet tak hanya mempengaruhi interaksi sosial, tetapi juga pola bisnis. Pada era modern ini, banyak pihak yang berlomba-lomba berinovasi, terutama untuk kepentingan perdagangan. Dahulu transaksi perdagangan dilakukan dengan berinteraksi langsung di suatu tempat. Namun, saat ini transaksi perdagangan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja melalui internet. Transaksi ini disebut dengan *e-commerce*. Melalui *e-commerce*, perdagangan lintas kota sampai lintas negara bisa dilakukan dengan mudah. Salah satu model transaksi *e-commerce* adalah *online marketplace*. Melalui *online marketplace*, transaksi jual beli dilakukan melalui suatu *website*. Pihak *online marketplace* akan mendapatkan keuntungan dari penjual dengan memanfaatkan iklan (Yudhistira, 2021).

Sejalan dengan perkembangan *e-commerce*, banyaknya pengguna internet dan ponsel pintar di Indonesia nampaknya cukup menarik minat para pelaku bisnis digital untuk melakukan memasarkan produk digital mereka di Indonesia. Salah satu jenis produk yang ditawarkan yang juga sedang berkembang saat ini adalah *game online*. Berdasarkan data dari We Are Social dan Hootsuite (2022, dikutip dalam Aji, 2022) sebanyak 94,5% pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *game mobile* dengan rata-rata penggunaan per hari selama 1 jam 19 menit.



*Game online* di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Revolusi internet yang memungkinkan situs *web* menawarkan audio, *streaming*, dan video interaktif menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kebangkitan *game online* (Suryono, 2016, dikutip dalam (Budyastomo & Dianti, 2022) dengan perkembangannya yang sangat pesat, *game online* mulai banyak dilombakan dalam kompetisi-kompetisi baik tingkat nasional maupun internasional dan masuk dalam kategori olahraga elektronik atau *e-sports*. Banyaknya *player* atau pemain *e-sports* yang dilatarbelakangi oleh hobi bermain *game online* pun mulai dilirik pemerintah Indonesia dan diakui dengan adanya beberapa organisasi seperti Federasi Esports Indonesia (FEI), Indonesia Esports Association (IeSPA), Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI), dan organisasi-organisasi *e-sports* lainnya (Martini, 2020). Indonesia juga menjadi negara pendorong utama pertumbuhan industri *e-sports* di Asia Tenggara dengan kontribusi yang diberikan sebesar 43% dari total *gamers* serta menyumbang pendapatan sebesar USD 2,08 miliar atau setara Rp30 triliun (2021, Merdeka, dikutip dalam Aji, 2022).

Pandemi Covid-19 yang mulai mewabah pada 2020 lalu memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap pertumbuhan *gamers* di Indonesia. Pada 2020 ada 50,8 juta pengguna *game mobile* (Muzandi, 2021). Hal ini tak terlepas dari dampak penerapan kebijakan *work from home* (WFH) dan belajar daring di rumah yang menyebabkan *user* dan unduhan aplikasi *game online* meningkat. Apalagi Indonesia saat ini memiliki banyak *influencer game* yang banyak membagikan aktivitasnya di berbagai *platform* media sosial seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan media sosial lainnya.

Transaksi digital pada *game online* timbul ketika pemain membeli dan menjual *virtual property* dengan alat tukar yang sah, yaitu uang. Beberapa pengembang *game online* juga menawarkan produk digital mereka berupa *voucher game*. Industri *game online* saat ini memiliki model bisnis ekonomi virtual dengan *virtual property* menjadi aset yang bernilai dan dapat dipertukarkan antar pemain (Budyastomo & Dianti, 2022). Berbagai layanan dan aset virtual yang ditawarkan dalam *game online* atau penyedia layanan digital lainnya yang dapat dibeli menggunakan mata uang asli dikenakan Pajak Pertambahan Nilai Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PPN PMSE) karena termasuk konsumsi atas barang kena pajak tidak berwujud (BKPTB) dan /atau jasa kena pajak (JKP).

Pengenaan PPN PMSE mulai berlaku sejak 1 Juli 2020 didasarkan pada Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2020. Pengenaan PPN PMSE ini menjadi upaya pemerintah untuk menciptakan kesetaraan berusaha bagi para pelaku usaha baik dalam negeri maupun luar negeri, serta antara usaha konvensional dan usaha digital (Tommy, 2022). PMSE juga memiliki potensi penerimaan pajak yang besar bagi negara sehingga perlu dilakukan pengawasan (Tofan & Trinaningsih, 2022).

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami mekanisme pengenaan PPN terhadap transaksi digital *game online*, mengetahui kontribusi pangsa pasar *game online* terhadap penerimaan pajak, serta mengidentifikasi bentuk pengawasan yang dilakukan pemerintah terhadap transaksi dalam negeri dan luar negeri.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Teori Bakti**

Terdapat beberapa teori dalam pemungutan pajak yang menjelaskan mengenai pemberian hak pemungutan pajak pada negara. Menurut Brotodiharjo (1993, dikutip Halim et al., 2016) terdapat lima teori pemungutan pajak, yaitu teori asuransi, teori kepentingan, teori daya pikul, teori asas daya beli, dan teori bakti.



Teori Bakti didasarkan pada paham bahwa negara merupakan organisasi yang mempunyai tugas untuk menyelenggarakan kepentingan umum. Jika dikaitkan dengan kehidupan sosial, Teori Bakti merujuk pada konsep yang terkait dengan kewajiban dan tanggung jawab moral seseorang terhadap masyarakat dan lingkungannya. Sejalan dengan hal itu, menurut teori ini, warga negara harus tunduk kepada negara.

Menurut Resmi (2011) Teori Bakti mengindikasikan bahwa dalam suatu negara timbul hak mutlak untuk memungut pajak. Oleh sebab itu, masyarakat juga wajib membayar pajak sebagai tanda baktinya kepada negara. Hubungan masyarakat dengan negara merupakan komponen yang krusial menurut teori ini. Dapat dikatakan bahwa masyarakat yang berbakti adalah masyarakat yang taat dalam melaksanakan kewajiban perpajakan. Semakin tinggi bakti masyarakat kepada negara akan memberikan dampak linear terhadap penerimaan pajak.

### **Teori Konsumsi**

Teori Konsumsi secara ekonomi adalah teori yang menjelaskan perilaku konsumen dalam menghabiskan pendapatan mereka untuk membeli barang dan atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Menurut Keynes *et al.* (1971, dikutip dalam Aji, 2022) dua pandangan utama mengenai konsumsi. Pertama, pengeluaran untuk konsumsi tergantung pada seberapa besar pendapatan yang diterima. Dapat dikatakan bahwa konsumsi yang berlebih atas suatu barang atau jasa dilakukan apabila pendapatan yang diterima juga besar. Pandangan yang kedua yaitu pengeluaran untuk konsumsi tidak ada hubungannya dengan pendapatan.

Jika dikaitkan dengan aspek perpajakan, terdapat jenis pajak yang dikenakan atas pengeluaran untuk tujuan konsumsi, yaitu pajak konsumsi yang di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Pajak atas konsumsi dibagi menjadi dua yaitu melalui pendekatan langsung dan pendekatan tidak langsung (Aji, 2022).

Pendekatan langsung atau pendekatan pengeluaran (*expenditure tax*) adalah pajak yang dikenakan pada seluruh pengeluaran untuk tujuan konsumsi yang merupakan hasil dari penjumlahan seluruh penghasilan dikurangi dengan pengeluaran untuk tujuan investasi atau tabungan dan pembelian aset. Pendekatan tidak langsung atau pajak komoditas adalah pajak yang dikenakan pada barang atau komoditas tertentu yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Pajak komoditas dikenakan pada pengusaha yang melakukan penjualan, namun kemudian dialihkan kepada pembeli selaku konsumen akhir sebagai pemikul beban pajak.

### **Teori Kesadaran Pajak**

Kesadaran pajak merupakan pemahaman tentang pentingnya peran pajak dalam membiayai kegiatan pemerintah dalam menyediakan layanan publik. Teori ini mengasumsikan bahwa ketika wajib pajak memiliki tingkat kesadaran yang tinggi tentang pentingnya pajak, mereka cenderung untuk sukarela dan patuh membayar pajak (Aji, 2022). Kepatuhan pajak itu sendiri didefinisikan sebagai perilaku wajib pajak dalam memenuhi kewajiban perpajakan mereka sebagai bentuk bakti kepada negara sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku. Teori ini berkaitan dengan konsep beberapa orang mematuhi pajak sementara yang lain cenderung melakukan pelanggaran atau menghindari kewajiban perpajakan.

Teori Kesadaran dan Kepatuhan Pajak berfokus pada kesadaran individu atau masyarakat tentang pentingnya membayar pajak dan menjalankan kewajiban perpajakan mereka. Kesadaran dan kepatuhan masyarakat berpengaruh signifikan terhadap pelaksanaan kewajiban perpajakan (Tirtana & Sadiqin, 2021).

### **Pengertian Pajak**

Pajak didefinisikan sebagai iuran wajib kepada negara oleh rakyat berdasarkan undang-undang dengan tidak mendapatkan timbal balik secara langsung yang pelaksanaannya dapat dipaksakan



(Mardiasmo, 2018). Definisi lain menurut Feldman (1949, dikutip Rachman & Ngadiman, 2020) pajak merupakan kewajiban yang dapat dipaksakan secara sepihak dan terutang pada para pengusaha tanpa ada timbal balik secara langsung dan digunakan untuk membiayai keperluan pemerintah.

Dengan kata lain, pajak ialah kontribusi finansial yang dibayarkan oleh rakyat baik individu, perusahaan, maupun entitas lain kepada pemerintah, bersifat memaksa, tidak timbal balik secara langsung, dan diatur dengan undang-undang. Pelaksanaan perpajakan diatur dengan peraturan perundang-undangan yang sifatnya memaksa bagi siapa saja yang memenuhi syarat sebagai subjek pajak.

### **Pajak Pertambahan Nilai**

Menurut Waluyo (2011, dikutip dalam Bala et al., 2018) pajak pertambahan nilai (PPN) adalah pajak atas konsumsi dalam negeri baik atas barang maupun jasa. Dalam pengertian lain, PPN didefinisikan sebagai pajak yang dikenakan atas setiap pertambahan nilai pada barang atau jasa pada setiap tahapan peredarannya mulai dari produsen hingga ke konsumen (Mardiasmo, 2018).

Menurut Wijaya & Arsini (2021) PPN merupakan pajak yang dikenakan atas segala penambahan nilai pada barang atau jasa sebagai akibat dari faktor produksi yang ada dalam setiap jalur perusahaan yang dikonsumsi dalam daerah pabean (dalam negeri). Menurut Sagala & Wijaya (2022) PPN adalah pajak atas tambahan nilai BKP dan/atau JKP selama proses produksi sampai BKP dan/atau JKP tersebut sampai ke konsumen akhir yang penyerahannya dilakukan oleh PKP.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat diketahui bahwa PPN merupakan pajak atas setiap penambahan nilai barang dan/atau jasa yang dikenakan secara bertingkat mulai dari jalur produksi hingga distribusi yang kemudian dikonsumsi di dalam daerah pabean. PPN dikenakan pada setiap tahap produksi dan distribusi barang serta penyediaan jasa, mulai dari produsen hingga konsumen akhir.

Pada dasarnya, PPN merupakan beban konsumen akhir atau pihak yang mengonsumsi barang dan/atau jasa yang menjadi objek PPN yang pembebanannya dilakukan dengan mengalihkannya ke pihak lain sebagai sasaran sebelum PPN sampai ke sasaran akhir atau pemikul pajak yaitu konsumen (Pohan, 2016). Pelaku usaha bertindak sebagai pemungut PPN atas nama pemerintah. Mereka mengenakan PPN kepada konsumen akhir dan bertanggung jawab untuk menyetor jumlah pajak yang terkumpul ke kas negara melalui otoritas pajak.

PPN di Indonesia diatur dalam Undang-Undang PPN (UU PPN). UU PPN sendiri telah mengalami beberapa kali perubahan mulai dari UU Nomor 8 Tahun 1983 tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang dan Jasa dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah yang kemudian diubah menjadi UU Nomor 11 Tahun 1994, lalu diubah lagi dengan UU Nomor 18 Tahun 2000, kemudian mengalami perubahan lagi menjadi UU Nomor 42 Tahun 2009, dan terakhir mengalami perubahan menjadi UU Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan yang dikenal dengan UU HPP.

### **METODE**

Metode penulisan yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami permasalahan manusia sebagai makhluk sosial didasarkan pada gambaran yang menyeluruh, dijelaskan dengan kata-kata, melaporkan pandangan menurut responden, dan disusun dengan latar ilmiah (Creswell, 2012).

Dengan metode kualitatif deskriptif ini, penulis melakukan pengumpulan data dan melakukan analisis lebih mendalam untuk mendeskripsikan keadaan di lapangan. Tujuan dari metode kualitatif deskriptif adalah memberikan deskripsi atau gambaran mengenai fakta, sifat, karakteristik dan hubungan antar fenomena yang diteliti.



Data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari wawancara dengan informan sedangkan data sekunder berupa data yang diperoleh dari publikasi atau penelitian terdahulu seperti buku, jurnal, laporan, publikasi pemerintah, dokumentasi, situs, serta sumber lain yang mendukung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur atau studi kepustakaan dan wawancara. Teknik studi literatur adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui sumber-sumber seperti buku, catatan, laporan, jurnal, serta literatur lainnya yang berkaitan dengan topik dan permasalahan yang diteliti. Metode ini menyelesaikan masalah melalui pendalaman teori dan penelaahan terhadap sumber-sumber yang diperoleh.

Wawancara adalah komunikasi atau interaksi antara dua orang atau lebih dengan tujuan melakukan pertukaran informasi melalui proses tanya jawab. Wawancara menggunakan narasumber yang memiliki latar belakang dan pengetahuan tentang perpajakan, yaitu seorang akademisi di PKN STAN dan 2 orang konsultan pajak. Selain itu, juga melakukan wawancara dengan 2 narasumber pengguna *game online*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengenaan PPN PMSE Terhadap Transaksi Digital *Game Online***

Transaksi digital *game online* di Indonesia dipungut pajak dengan menggunakan mekanisme pemungutan PPN PMSE. Tata cara pemungutan PPN PMSE diatur dalam Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60 Tahun 2022. Menurut Pasal 2 ayat (1) PMK Nomor 60 Tahun 2022, PPN dikenakan atas pemanfaatan BKPTB dan/atau JKP dari luar daerah pabean di dalam daerah pabean. Selanjutnya pada Pasal 2 ayat (2) dijelaskan bahwa PPN PMSE dipungut, disetor, dan dilaporkan oleh pelaku usaha PMSE yang ditunjuk menteri.

Berdasarkan PMK Nomor 60 Tahun 2022, pemerintah tidak mengelompokkan PMSE berdasarkan jenis usaha masing-masing pelaku usaha (Aji, 2022). PMSE hanya mengatur mengenai perpajakan atas transaksi perdagangan elektronik secara menyeluruh tanpa melihat jenis usaha yang dikenakan pajak. Hal ini juga dikonfirmasi oleh Bapak Hirzi Afif, seorang konsultan yang menyatakan bahwa: “... karena gak ada kode map atau kode jenis setoran yang khusus untuk bayar PPN atas *game online*. Dia kan masuknya PMSE tapi kan gak ada keterangannya...”.

Transaksi *game online* sendiri dibagi menjadi dua, yaitu oleh penyelenggara dalam negeri dan penyelenggara luar negeri. Hal ini dikonfirmasi oleh Bapak Galih yang menyatakan sebagai berikut.

*Game online dibedakan menjadi 2, penyelenggara dalam negeri dan penyelenggara luar negeri. Penyelenggara dalam negeri, jika dia PKP maka wajib memungut PPN. Penyelenggara luar negeri maka perlu dilihat apakah dia pemungut PPN PMSE, jika iya, maka wajib melakukan pemungutan PPN PMSE. Jika bukan pemungut PPN PMSE, maka PPN dilakukan dengan cara setor sendiri (reverse charge mechanism) bagi konsumen atau pengguna game di dalam negeri.* (Bapak Galih, konsultan pajak DSK)

*Reverse charge mechanism* adalah mekanisme setor sendiri apabila konsumen melakukan transaksi dengan pengusaha yang bukan PKP. Melalui mekanisme ini, konsumen yang melakukan transaksi penyerahan BKP dan/atau JKP dalam daerah pabean dan bertransaksi dengan pengusaha non pkp wajib melakukan setor sendiri pajak yang terutang (Sagala & Wijaya, 2022). Hal ini juga berlaku pada pemungutan PPN PMSE atas transaksi digital *game online* yang apabila transaksi dilakukan dengan yang bukan pemungut PPN PMSE, konsumen atau pengguna dalam negeri wajib untuk setor sendiri.

Baik penyelenggara dalam negeri, penyelenggara luar negeri, maupun pemungut PPN PMSE disebut dengan pelaku usaha. Terdapat syarat umum yang harus dipenuhi untuk menjadi pelaku usaha



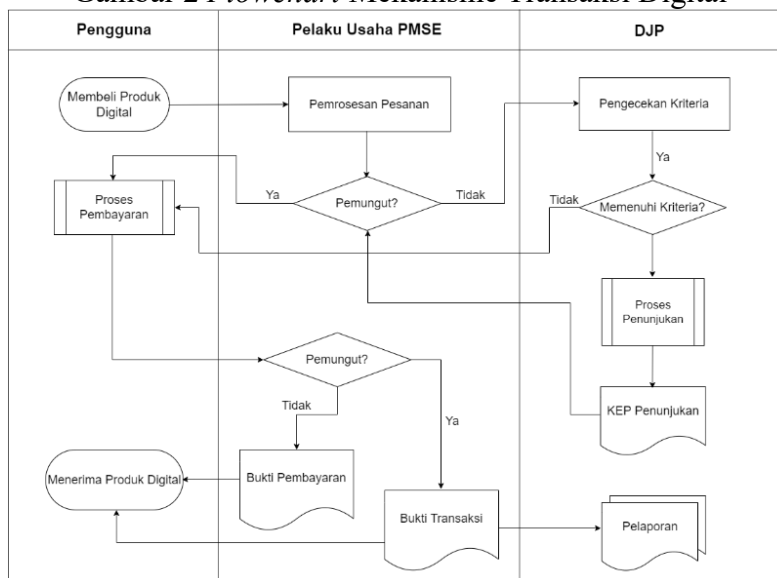
antara lain menyampaikan identitas subjek hukum yang jelas, wajib memenuhi ketentuan peraturan perundangan mengenai ekspor impor dan peraturan perundangan di bidang informasi dan transaksi elektronik, mendapat *security clearance* dari instansi yang berwenang, serta mempunyai sertifikat kelayakan sistem elektronik.

Untuk menjadi pelaku usaha PMSE yang ditunjuk sebagai pemungut PPN PMSE, terdapat kriteria tertentu yang harus dipenuhi sebagaimana tercantum dalam Pasal 4 ayat (2) PMK Nomor 60 Tahun 2022, antara lain nilai transaksi dengan penerima jasa dan/atau pembeli barang di Indonesia melebihi jumlah tertentu dalam dua belas bulan (Rp600 juta setahun atau Rp50 juta per bulan) dan/atau jumlah pengakses melebihi jumlah tertentu dalam dua belas bulan (12.000 pengakses dalam setahun atau 1.000 pengakses dalam sebulan).

Jumlah PPN yang harus dipungut oleh pemungut PPN PMSE adalah sebesar 11% (tarif setelah UU HPP) dikalikan dasar pengenaan pajak. Dasar pengenaan pajak adalah sebesar nilai transaksi berupa uang sejumlah harga barang dan/atau jasa yang dibayar oleh pembeli barang dan/atau penerima jasa. Selain melakukan pemungutan dan penyetoran, pemungut PPN PMSE juga wajib melakukan pelaporan bulanan melalui SPT Masa.

Apabila digambarkan dengan flowchart, mekanisme transaksi digital oleh pemungut dan bukan pemungut PPN PMSE tampak pada Gambar 2 berikut.

Gambar 2 *Flowchart* Mekanisme Transaksi Digital



Sumber: Diolah dalam Aji, (2022)

*Flowchart* tersebut menunjukkan bahwa untuk dapat menjadi pemungut PMSE harus memenuhi kriteria tertentu yaitu jumlah transaksi dan jumlah pengakses. Penentuan status pemungut PPN PMSE sangat penting dalam transaksi digital mengingat banyaknya pelaku usaha yang melakukan transaksi tanpa diketahui DJP. Oleh karena itu, penguasaan data terkait seluruh transaksi digital menjadi hal yang sangat penting yang berkaitan dengan potensi penerimaan PPN PMSE (Aji, 2022).

PPN pada *game online* dikenakan atas penyerahan BKPTB berupa barang digital. Barang digital tersebut berbentuk *virtual property*. *Virtual property* masuk ke dalam definisi BKPTB, yaitu penggunaan atau hak menggunakan hak cipta, hak paten, merek dagang, dan sebagainya.

Pembelian *virtual property* di Indonesia dapat dilakukan di berbagai *platform* jual beli. Umumnya, pembelian *virtual property* dilakukan langsung pada menu pembelian yang ada di dalam



*game online*. Namun, tak sedikit yang melakukan pembelian *virtual property* melalui *online marketplace* seperti Tokopedia, Shopee, dan *online marketplace* lainnya.

Beberapa *minimarket* juga menjual *virtual property* dalam bentuk *voucher game*. Bahkan, tak sedikit perorangan yang juga menjual *virtual property* berupa *diamond* yang banyak dipromosikan melalui poster di media sosial. Biasanya harga yang dicantumkan sudah termasuk PPN. Contoh poster penjualan *virtual property* berupa *diamond* dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.

Gambar 3 Poster Harga Jual *Diamond Mobile Legends*

PRICELIST DIAMOND		MOBILE LEGEND	
86	Rp 21.000	Aman dan Legal Termurah Se-Indo Proses 5 - 10 Menit Top UP via ID Close Order 23.00 WIB	Order : <input type="text"/> <input type="text"/>
172	Rp 39.000		
257	Rp 59.000		
344	Rp 79.000		
429	Rp 98.000		
514	Rp 119.000		
600	Rp 139.000		
706	Rp 155.000		
878	Rp 195.000		
963	Rp 212.000		
1050	Rp 230.000	Metode Pembayaran: <input type="checkbox"/> gopay <input type="checkbox"/> DANA <input type="checkbox"/> LinkAja <input type="checkbox"/> ShopeePay <input type="checkbox"/> BSI	<input type="text"/> <input type="text"/>
1220	Rp 270.000		
1412	Rp 310.000		
2194	Rp 445.000		
3073	Rp 625.000		
3688	Rp 732.000		
4032	Rp 810.000		
5532	Rp 1.110.000		

Sumber: Diolah Penulis (2022)

Pada transaksi *game online*, PPN dipungut oleh penyedia layanan seperti Codashop, Unipin ID, seperti yang dijelaskan oleh Fijri Dahlawy bahwa: “Yang mungut PPN di pihak penyediaanya. Kalo di sini tuh kayak Codashop, Unipin ID, Kachishop, dan lain-lain.” Dalam melakukan pembelian *virtual property*, pembayaran dilakukan melalui *payment gateway* atau gerbang pembayaran baik dengan mata uang lokal maupun mata uang asing. *Payment gateway* sendiri ada yang berasal dari dalam negeri dan luar negeri. Beberapa *payment gateway* yang banyak digunakan di Indonesia yaitu Gopay, Dana, ShopeePay, LinkAja, dan *payment gateway* lainnya. *Payment gateway* yang biasanya digunakan untuk transaksi luar negeri meliputi PayPal, Google Wallet, Apple Pay, dan sebagainya.

Setiap transaksi pembelian *virtual property* dalam *game online* diberikan *invoice* yang di dalamnya terdapat rincian yang menunjukkan besaran transaksi berupa dasar pengenaan pajak, PPN yang dipungut, dan metode pembayaran. *Invoice* tersebut dapat dipersamakan dengan faktur pajak dan dapat digunakan untuk pelaporan SPT Masa PPN yang dilakukan paling lambat akhir bulan berikutnya setelah berakhirnya masa pajak yang bersangkutan. *Invoice* dikirimkan ke email pengguna sebagai bukti pembayaran yang sah, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 4.

Gambar 4 Invoice Pembelian *Heroes* dalam Game Free Fire

Sumber: Diolah Penulis (2023)

Pada gambar tersebut, terlihat bahwa *virtual property* dengan nama Special Airdrop 645 (Garena Free Fire: *Heroes Arise*) tersebut memiliki nilai transaksi sebesar Rp5.500 yang terdiri atas DPP PPN sebesar Rp5.000 dan PPN yang dipungut 10% (tarif sebelum berlakunya UU HPP) sebesar Rp500. Pemungutan PPN dilakukan oleh Google. Dalam transaksi ini, terdapat tiga pelaku usaha PMSE, yaitu Google selaku pemungut PMSE melalui aplikasi Google Play Store, Moco Studios Private Limited selaku penyedia jasa luar negeri, dan DANA berperan sebagai penyedia jasa dalam negeri.

Berdasarkan siaran pers Direktur Jenderal Pajak Nomor SP-29/2020 tanggal 7 Juli 2020, Google menjadi salah satu dari enam pemungut PMSE yang ditunjuk oleh DJP (Isnainingsih, 2020). Google memiliki kewajiban memungut PPN atas setiap produk dan layanan digital yang mereka jual ke konsumen di Indonesia dan menyetorkannya ke kas negara menggunakan kode *billing*. Penunjukan Google sebagai pemungut menandakan bahwa Google sudah memenuhi kriteria tertentu yang diatur dalam Pasal 4 ayat (2) PMK Nomor 60 Tahun 2022.

### **Kontribusi Pangsa Pasar *Game Online* Terhadap Penerimaan Pajak**

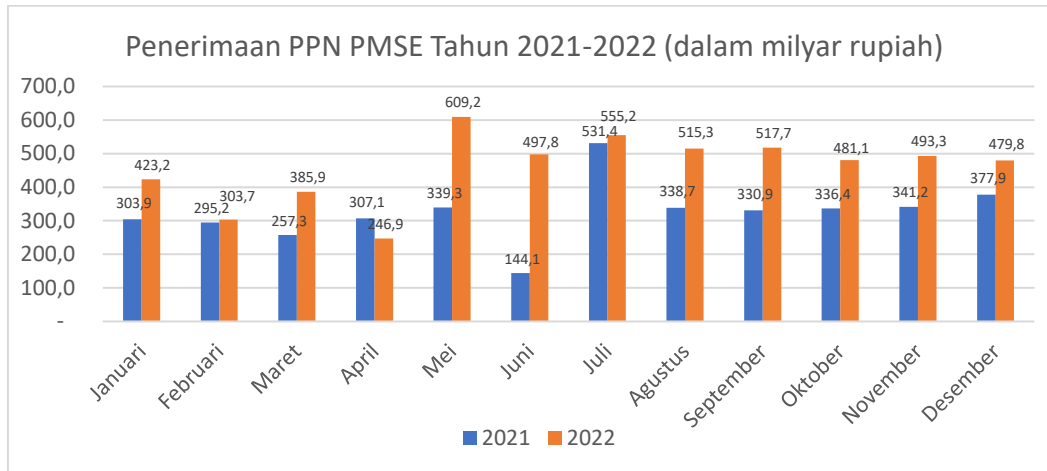
Kebijakan *work from home* selama pandemi Covid-19 nampaknya memberikan dampak yang positif bagi perkembangan transaksi digital. Selain itu, pada periode tersebut, pemerintah juga memberlakukan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang menyebabkan meningkatnya aktivitas digital sebagai imbas dari kebijakan-kebijakan tersebut.

Menurut data Bank Indonesia, tercatat jumlah konsumen baru pengguna transaksi digital melonjak hingga 21 juta selama pandemi tahun 2022 (Ulfiana, 2022). Pandemi Covid-19 telah mendorong masyarakat untuk melek teknologi sehingga transaksi digital mengalami pertumbuhan



yang pesat dalam dua tahun terakhir. Sejalan dengan hal tersebut, terjadi peningkatan penerimaan PPN yang dapat dilihat dalam Gambar 5 berikut.

Gambar 5 Penerimaan PPN PMSE Tahun 2021-2022



Sumber: Diolah Penulis dari Direktorat DIP (2023)

Meskipun penerimaan PPN PMSE mengalami peningkatan, kontribusi penerimaan dari sektor transaksi digital *game online* itu sendiri tidak diketahui seberapa besar persentase dan tingkat signifikansinya. Untuk menghitung signifikansinya pun memerlukan uji statistik seperti yang dikatakan oleh Bapak Galih: “*Pengaruh signifikan maka harus dilakukan uji statistik.*” Hal ini disebabkan oleh tidak adanya pengelompokan jenis usaha pada transaksi PMSE sehingga kontribusi yang didapatkan dari *game online* tidak dapat dipastikan jumlah dan persentasenya. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan Bapak Hirzi Afif yang menyatakan bahwa:

*Kalau ditanya signifikan atau enggak, menurut saya enggak karena penerimaan terkait game online itu sendiri tidak ada klasifikasi khususnya. Jadi, kalo dari pertanyaan Piti, apakah pengenaan PPN terhadap transaksi digital game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan negara, itu harus diliat lagi sebenarnya.*

Pernyataan mengenai signifikansi penerimaan PPN dari sektor *game online* ini juga dikonfirmasi oleh Bapak Rachmad Utomo yang mengatakan bahwa:

*Gak signifikan, tapi kalo dalam pengelompokan atau taksonominya spektrumnya si game online ini besar, mungkin bisa ditentukan signifikansinya. Tapi susah karena tidak ada perincian khusus jenis barang transaksi online-nya. Mungkin ada tapi kalo dibilang signifikan jauh dari kata signifikan.* (Bapak Rachmad Utomo, akademisi, dosen, dan praktisi perpajakan di PKN STAN)

Namun, jika dilihat dari pangsa pasarnya, *game online* memiliki potensi yang cukup besar sebagai salah satu sektor penyumbang penerimaan negara. Transaksi *voucher game* dan aksesoris *mobile gaming* di Tokopedia meningkat hampir dua kali lipat pada tahun 2021 (Fachrizal, 2021). Kemudian ditegaskan lagi oleh Wijaya (2021, dalam Fachrizal, 2021) bahwa transaksi *in-game* Mobile Legends menggunakan *voucher* Google Play dari Tokopedia juga meningkat lebih dari enam kali lipat pada tahun 2021.

Adanya *event-event* yang sering diselenggarakan oleh penyedia *game online* ternyata juga mempengaruhi intensitas transaksi pembelian dalam *game online*. T.M. Fauzan Aris Munandar dalam wawancara dengan penulis mengatakan bahwa:



... dari pihak *Mobile Legends* setiap bulan itu pasti ada event mulai dari skin atau apa gitu ... 300 ribu itu udah 1400-an diamond. Hero di ML itu kalo tanpa event 600 diamond. Kalo ada event bisa 200 diamond. Kadang event besar itu 1 diamond aja tapi ada misi gitu. (T.M. Fauzan Aris Munandar, pengguna *game online*)

Rata-rata *gamers* bisa melakukan transaksi *game online* satu sampai 3 kali dalam satu bulan. Menurut Michael (2021, dikutip dalam Fauzi, 2021) sebanyak 67,9% *gamers* Indonesia menghabiskan uang kurang dari Rp100.000 untuk satu kali transaksi, 27,3% mengeluarkan uang sekitar Rp100.000 hingga Rp300.000, dan 4,7% lainnya mengeluarkan uang lebih dari Rp300.000. Pernyataan ini juga didukung oleh Fijri Dahlawy, seorang pengguna *game online* yang mengatakan bahwa: “*Sebulan 2 sampai 3 kali. Rata-rata top up sekitar 80 ribu sampai 150 ribu.*” Hal ini tentu memberikan dampak positif untuk industri *game online* pada umumnya dan perpajakan pada khususnya. Oleh karena itu, transaksi digital *game online* ini memiliki potensi penerimaan PPN PMSE yang cukup besar.

### **Pengawasan Terhadap Transaksi Dalam Negeri dan Luar Negeri**

Bentuk transaksinya yang bersifat digital dan tidak adanya tempat usaha secara fisik menjadikan pemajakan atas transaksi digital *game online* ini sebagai tantangan bagi pemerintah Indonesia. Hal ini didukung oleh keterangan dari Bapak Hirzi Afif yang menjelaskan bahwa: “*...pengawasannya kayaknya agak sulit sih karena kan transaksinya digital dan gak ada kantor fisiknya. Itu bisa jadi PR pemerintah.*” Selain itu, hal yang juga menjadi kendala pengawasan transaksi *game online* menurut Bapak Galih adalah sebagai berikut.

*Pengawasan agak susah dilakukan, karena mayoritas pengguna game adalah orang pribadi yang belum wajib melakukan pembukuan. Pemungut PPN PMSE, berdasarkan info terakhir, DJP masih ragu untuk menetapkan dia sebagai wajib pajak, karena ada beberapa hal yang belum dijumpai secara sempurna, yaitu pembukuan dilakukan di luar negeri. Sehingga meskipun ditetapkan sebagai wajib pajak, nampaknya perlu pengaturan khusus terkait kewajiban pembukuan mengingat kewajiban pembukuan wajib melampirkan laporan keuangan. Sedangkan kewajiban pemungut PPN PMSE, sepanjang dia bukan SPDN PPh, maka tidak akan pernah melaporkan SPT Tahunan PPh, sehingga memang tidak diwajibkan menyampaikan laporan keuangan dalam SPT PPN PMSE.*

Pemerintah menerbitkan UU Nomor 7 Tahun 2021 Tentang HPP sebagai salah satu upaya untuk menghadapi berbagai tantangan ekonomi di era digital. Pada Pasal 32A UU KUP dalam UU HPP menyatakan bahwa Menteri Keuangan menunjuk pihak-pihak tertentu sebagai pemotong dan pemungut pajak. Pihak yang dapat ditunjuk sebagai pemungut pajak meliputi *platform peer to peer lending, streaming video, dan online marketplace* (Nugroho, 2021).

Pengawasan perlu dilakukan baik terhadap penyelenggara dalam negeri maupun penyelenggara luar negeri. Penguatan PKP bagi penyelenggara dalam negeri menjadi salah satu bentuk pengawasan pemerintah atas transaksi yang dilakukan oleh penyelenggara dalam negeri. Namun, pada penyelenggara luar negeri terutama penyedia layanan pembayaran digital, contohnya seperti PayPal, Apple Pay, dan sejenisnya perlu diberi perhatian khusus dalam hal pengawasan.

Menurut Direktur Jenderal Kominfo (2022, dikutip dalam Handayani, 2022) masih ada beberapa penyelenggara sistem elektronik yang masih belum mendaftarkan diri secara resmi sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) di Indonesia. Direktur Jenderal Kominfo juga menjelaskan bahwa penyelenggara sistem elektronik lingkup asing maupun domestik harus memenuhi peraturan perundang-undangan termasuk peraturan perpajakan. Mereka yang memiliki usaha di ruang digital walaupun tidak berlokasi di Indonesia juga wajib mematuhi sistem perpajakan di Indonesia.

Jika mengacu pada Pasal 32A UU KUP dalam UU HPP, sudah selayaknya Menteri Keuangan dengan wewenang pasal tersebut segera menunjuk beberapa *provider e-wallet* yang berperan sebagai



*payment gateway* atas transaksi penyerahan JKP yang ada di Indonesia yang melakukan pembayaran melalui *e-wallet* tersebut, khususnya pembayaran yang berkaitan dengan *game online*. Tidak hanya bagi penyelenggara dalam negeri, tetapi juga bagi penyelenggara luar negeri. Hal ini dikonfirmasi oleh keterangan dari Bapak Galih yang mengatakan bahwa:

*Khusus penyelenggara luar negeri, sebaiknya setelah mendapatkan izin untuk beroperasi di Indonesia oleh Kemenkominfo, dengan segera dia ditunjuk sebagai pemungut PPN PMSE, tanpa perlu menunggu 600 juta sesuai batasan pemungut PPN PMSE sesuai ketentuan yang berlaku.*

Kemudian, hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Bapak Hirzi Afif yang menyatakan bahwa:

*Menurut saya sih yang harus diawasi si payment gateway-nya biar kita tau nih arus uangnya gimana karena kalo arus jasa atau kan udah jelas dari pemilik game ke user. Sejalan dengan hal tersebut, Bapak Rachmad Utomo mengatakan bahwa: "Kalo dari luar negeri, lihat dulu apakah sudah ditunjuk sebagai pemungut luar negeri." Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa pengawasan terkait transaksi digital game online bisa dimulai dengan menunjuk penyelenggara PMSE baik dalam negeri maupun luar negeri sebagai pemungut PMSE.*

Pengawasan mengenai transaksi digital *game online* nampaknya menjadi hal yang cukup serius bagi pemerintah Indonesia mengingat volume transaksi digital yang terus meningkat seiring berkembangnya teknologi. Perlu adanya kebijakan-kebijakan terkait pengawasan atas pemajakan *game online* ini. Misalnya kebijakan transparansi data antara Kementerian Keuangan dengan kementerian lain seperti yang dikatakan Bapak Galih dalam wawancara bersama penulis bahwa: "Kemenkominfo hendaknya mengirimkan data terkait *game online* ke Kemenkeu, untuk selanjutnya Kemenkeu meneruskan ke DJP untuk ditindaklanjuti."

Jika ditinjau dari dampak negatifnya, pembatasan aktivitas *game online* ini nampaknya juga perlu dilakukan mengingat ada beberapa jenis *game online* yang nilai transaksinya sangat tinggi sehingga pengenaan PPnBM perlu dipertimbangkan untuk menjalankan fungsi keseimbangan pajak antara konsumen yang berpendapatan rendah dengan konsumen yang berpendapatan tinggi seperti yang dikatakan oleh Bapak Rachmad Utomo sebagai berikut.

*Untuk pembatasannya mungkin bisa dikenakan PPnBM. Karena game online ini identik dengan kemewahan karena kalo dilihat secara garis ekonomi yang beli biasanya dari kalangan atas. Kalo dari bea cukai mungkin agak sulit mengenakan cukai karena sifatnya binary atau digital atau barang tidak berwujud, sedangkan cukai sendiri kan untuk membatasi konsumsi atas barang-barang berwujud yang apabila dikonsumsi dapat memberikan dampak tertentu misalnya seperti tembakau, etil alkohol, atau minuman yang mengandung etil alkohol.*

Kebijakan-kebijakan mengenai transaksi digital *game online* tersebut perlu dikaji lebih jauh melalui koordinasi dengan kementerian atau lembaga terkait. Alternatif kebijakan diperlukan mengingat transaksi digital *game online* sendiri menurut berbagai sumber banyak memberikan dampak positif bagi pertumbuhan ekonomi.

## **PENUTUP**

Pengenaan PPN terhadap transaksi digital *game online* menggunakan mekanisme yang sama seperti transaksi digital lainnya, yaitu menggunakan mekanisme PPN PMSE. Penyelenggara dalam negeri harus dikukuhkan sebagai PKP dan penyelenggara luar negeri harus ditunjuk sebagai pemungut PPN PMSE. Tarif yang dikenakan atas pemungutan transaksi digital *game online* adalah tarif PPN PMSE sesuai aturan yang berlaku dikalikan dengan DPP berupa sejumlah uang yang dibayarkan oleh



pembeli dan/atau penerima jasa, tidak termasuk PPN yang dipungut. Pemungut wajib memungut PPN PMSE dengan menerbitkan bukti pemungutan dan menyetorkan ke DJP melalui SPT Masa PPN setiap bulannya paling lambat pada akhir bulan berikutnya setelah berakhirnya masa pajak yang bersangkutan.

Saat ini, kontribusi penerimaan PPN PMSE atas transaksi digital *game online* tidak dapat diperkirakan karena belum ada regulasi yang mengatur mengenai pengelompokan jenis usaha dalam PPN PMSE. Namun, pasar *game online* memiliki potensi penerimaan pajak yang besar jika ditinjau dari jumlah pengguna dan intensitas transaksi berbayar baik melalui *game online* itu sendiri maupun melalui *platform* seperti *social media* atau *online marketplace*.

Terkait pengawasan transaksi digital oleh DJP, pengawasan dalam negeri dilakukan dengan cara pengukuhan PKP bagi penyelenggara dalam negeri. Untuk pengawasan luar negeri, DJP melakukan penunjukan pemungut yang memenuhi kriteria tertentu. Pengawasan diperlukan bagi penyelenggara luar negeri mengingat masih banyak penyelenggara luar negeri yang melakukan aktivitas transaksi digital yang cukup besar namun belum mendaftarkan diri menjadi Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) ke Kominfo dan belum ditunjuk sebagai pemungut PPN oleh Menteri Keuangan melalui kuasa pada Pasal 32A UU KUP dalam UU HPP.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aji, V. B. S. (2022). TINJAUAN MEKANISME PENGENAAN PAJAK PERTAMBAHAN NILAI ATAS TRANSAKSI DIGITAL GAME ONLINE. *Jurnal Keuangan Negara Dan Kebijakan Publik*, 2, 62–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.31092/jaa.v2i1>
- Bala, G. M. M., Saerang, D. P. E., & Elim, I. (2018). ANALISIS PAJAK PERTAMBAHAN NILAI DAN PAJAK PENGHASILAN PASAL22 PADA PT. MAKMUR AUTO MANDIRI. *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, 13, 404–411. <https://doi.org/https://doi.org/10.32400/gc.13.04.21173.2018>
- Bayu. (2020, November 11). *Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta*. Katadata Media Network. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta>
- Bayu. (2022, June 10). *APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022*. DataIndonesia.Id. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>
- Budyastomo, A. W., & Dianti, H. L. (2022). Pengaruh Nilai Konsumsi dan Pembelian Impulsif terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Pada Pemain Mobile Legends: Adventure. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 1(1), 13–25. <https://doi.org/10.56113/takuana.v1i1.12>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (C. Robb (ed.); 4th ed.). Pearson.
- Fachrizal, R. (2021, May 27). *Transaksi Voucher Game Mobile Legends di Tokopedia Naik 6 Kali Lipat*. Info Komputer . <https://infokomputer.grid.id/read/122713252/transaksi-voucher-game-mobile-legends-di-tokopedia-naik-6-kali-lipat>
- Fauzi, R. (2021, August 6). *Ternyata Segini Uang yang Dhabiskan Gamers Indonesia untuk Top Up*. <https://games.grid.id/read/152823814/ternyata-segini-uang-yang-dihabiskan-gamers-indonesia-untuk-top-up?page=all>
- Halim, A., Bawono, I. R., & Dara, A. (2016). *Perpajakan Konsep, Aplikasi, Contoh, dan Studi Kasus* (2nd ed.). Salemba Empat.
- Handayani, R. (2022). *PSE Terdaftar Dipastikan Patuhi Aturan Pajak dan Kominfo*.



- <https://www.pajak.com/pajak/pse-terdaftar-dipastikan-patuhi-aturan-pajak-dan-kominfo/Isnaningsih>. (2020, October 16). *Pajak Transaksi Digital Kita*. Direktorat Jenderal Pajak. <https://pajak.go.id/id/artikel/pajak-transaksi-digital-kita>
- Kemp, S. (2022, February 15). *Mobile connections in Indonesia in 2022*. Data Reportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Mardiasmo. (2018). *Perpajakan Edisi Terbaru 2018* (19th ed.). Andi.
- Muzandi, R. (2021). *Fenomena Game Online dan Milenial, Menelaah Potensi Pajaknya*. Pajak.Com. <https://www.pajak.com/pwf/fenomena-game-online-dan-milenial-menelaah-potensi-pajaknya/>
- Nugroho, A. D. (2021, October 28). *Pemotongan dan Pemungutan Pajak UU HPP*. <https://insight.kontan.co.id/news/pemotongan-dan-pemungutan-pajak-uu-hpp#:~:text=Pada> Pasal 32A Undang-Undang, platform streaming video%2C dan marketplace
- Pohan, C. A. (2016). *Pedoman Lengkap Pajak Pertambahan Nilai: Teori, Konsep, dan Aplikasi PPN*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rachman, A., & Ngadiman. (2020). ANALISIS EFEKTIFITAS KEBIJAKAN PAJAK, LINGKUNGANWAJIB PAJAK DAN KESADARAN WAJIB PAJAK TERHADAPKEGIATAN TRANSAKSI E-COMMERCE. *Jurnal Paradigma Akuntansi*, 2(4), 1861–1868. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jpa.v2i4.9383>
- Resmi, S. (2011). *Perpajakan Teori dan Kasus* (E. S. Suharsi (ed.); 6th ed., Vol. 1). Salemba Empat.
- Sagala, S. D. B., & Wijaya, S. (2022). KAJIAN REVERSE CHARGE MECHANISM DALAM PAJAK PERTAMBAHAN NILAI BAGI WAJIB PAJAK BADAN: PROPOSAL UNTUK INDONESIA. *Jurnal Pajak Dan Keuangan Negara*, 4(1), 94–111. <https://doi.org/10.31092/JPKN.V4I1.1762>
- Tirtana, A. P., & Sadiqin, A. (2021). ETIKA PROFESI KONSULTAN PAJAK UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DAN KEPATUHAN MASYARAKAT SEBAGAI WAJIB PAJAK. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Sosial (EMBISS)*, 1, 299–306.
- Tofan, A., & Trinaningsih, S. (2022). ANALISIS PERKEMBANGAN PAJAK TRANSAKSI PERDAGANGAN MELALUI SISTEM ELEKTRONIK (PMSE) DI INDONESIA. *BALANCE : JURNAL AKUNTANSI DAN BISNIS*, 7(1). <http://jurnal.um-palembang.ac.id/balance>
- Tommy. (2022). *Suka Main Games Online? Cek Dulu Pengenaan Pajaknya*. Pajakku. <https://www.pajakku.com/read/61c597191c72eb1eee0cb895/Suka-Main-Games-Online?-Cek-Dulu-Pengenaan-Pajaknya>
- Ulfiana, A. D. (2022, June 10). *21 Juta Orang Hijrah ke Transaksi Digital Sejak Pandemi*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20220609204728-78-807111/21-juta-orang-hijrah-ke-transaksi-digital-sejak-pandemi>
- Wijaya, S., & Arsini, K. R. (2021). Fasilitas PPN Tidak Dipungut atau Dibebaskan: Perbedaan dan Permasalahan. *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 8(1), 91–104. <https://doi.org/10.37606/publik.v8i1.181>
- Yudhistira, A. (2021). PENGENAAN PAJAK PERTAMBAHAN NILAI PADA ONLINE MARKETPLACE TOKOPEDIA. *Jurnalku*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.54957/jurnalku.v1i1.23>