

**PENGARUH PENGETAHUAN PERPAJAKAN DAN  
KESADARAN WAJIB PAJAK PADA KEPUTUSAN  
PEMBELIAN *TOP UP GAME ONLINE* ATAS PENGENAAN  
PAJAK PERTAMBAHAN NILAI (PPN) *GAME ONLINE*  
MOBILE LEGEND**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana (S1) Program Studi Akuntansi**



**Disusun Oleh:**

**RACHMA DEWI PUSPITASARI**

**NIM: 1117 29739**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI YKPN  
YOGYAKARTA**

**2021**

**SKRIPSI**  
**PENGARUH PENGETAHUAN PERPAJAKAN DAN**  
**KESADARAN WAJIB PAJAK PADA KEPUTUSAN**  
**PEMBELIAN *TOP UP GAME ONLINE* ATAS PENGENAAN**  
**PAJAK PERTAMBAHAN NILAI (PPN) *GAME ONLINE MOBILE LEGEND***

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**RACHMA DEWI PUSPITASARI**

**No Induk Mahasiswa: 111729739**

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 17 September 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

**Susunan Tim Penguji:**

Pembimbing 1



Julianto Agung Saputro, Dr., SE., S.Kom., M.Si., Ak., CA.

Pembimbing 2



Ivana Oktarina Sopacua SE., M.Si., Ak.

Penguji



Theresia Trisanti, Dr., M.B.A., Ak., CA.

Yogyakarta, 17 September 2021  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua



  
Prajogo, Dr., M.B.A.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pengetahuan Perpajakan dan Kesadaran Wajib Pajak Pada Keputusan Pembelian *Top Up Game Online* Atas Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) *Game Online* Mobile Legend. Dalam penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah dengan cara mendistribusikan kuesioner kepada 69 responden kriteria mahasiswa yakni, telah menempuh mata kuliah perpajakan dan memahami perpajakan, bermain *game online* Mobile Legend dan pernah melakukan *top up*, serta untuk kriteria masyarakat umum yakni orang yang berusia 21-31 tahun yang berpenghasilan tetap dan memiliki NPWP serta bermain *game online* Mobile Legend dan rutin mengisi *top up*, dengan menggunakan skala *Likert*. Dengan pengolahan data penulis menggunakan deskriptif statistik, validitas, reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi, uji F dan uji T dengan SPSS IBM 2.4. Dengan menggunakan metode analisis dan pengolahan data dapat disimpulkan bahwa pengetahuan perpajakan tidak signifikan memengaruhi keputusan pembelian *top up game online* atas pengenaan pajak pertambahan nilai (PPN) *game online* Mobile Legend dan Kesadaran Wajib Pajak secara signifikan memengaruhi keputusan Pembelian *top up game online* atas pengenaan pajak pertambahan nilai (PPN) *game online* Mobile Legend.

**Kata kunci :** PPN, *Top Up Game Online*, Mobile Legend, Keputusan Pembelian, Pengetahuan Perpajakan, Kesadaran Perpajakan.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRACT

*This study aims to determine the Effect of Tax Knowledge and Taxpayer Awareness on Online Game Top Up Purchase Decisions on the Imposition of Value Added Tax (VAT) on Mobile Legend Online Games. In this study, the data analysis method used is by distributing questionnaires to 69 respondents with student criteria, namely, having taken taxation courses and understanding taxation, playing Mobile Legend online games and having done top ups, as well as for the general public criteria, namely people aged 21 -31 years old who has a fixed income and has a TIN and plays Mobile Legend online games and regularly fills up top ups, using a Likert scale. By processing the data the author uses descriptive statistics, validity, reliability, classical assumption test, multiple regression analysis, F test and T test with SPSS IBM 2.4. By using data analysis and processing methods, it can be concluded that Tax Knowledge and Taxpayer Awareness significantly affect Purchase Decisions. Top Up Online Game on the Imposition of Value Added Tax (VAT) Mobile Legend Online Game.*

**Keywords:** VAT, Online Game Top Up, Mobile Legend, Purchase Decision, Tax Knowledge, Tax Awareness

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PENDAHULUAN

Dampak dari kemajuan teknologi, membuat gaya hidup manusia zaman sekarang tidak bisa lepas dari perangkat elektronik. Pada kemunculan era digital, salah satunya ditandai dengan adanya media internet yang penggunaannya berkembang pesat. Menurut hasil laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), selama tahun 2019-2020 Indonesia mengalami penetrasi internet dengan persentase sebesar 73,7 persen, atau sejumlah 196,7 Juta orang dari seluruh populasi. APJII juga mengelompokkan beberapa penggunaan dan pemanfaatan internet oleh masyarakat di Indonesia, salah satunya dalam bidang ekonomi dan gaya hidup.

Salah satu contoh dari pemanfaatan internet dalam bidang ekonomi adalah berkembangnya bisnis e-dagang atau *e-commerce*. Selain di bidang ekonomi, pemanfaatan internet yang telah diidentifikasi oleh APJII adalah di bidang gaya hidup (hiburan). Ada berbagai macam media hiburan yang ada di internet, contohnya adalah *game online*. *Game online* adalah konten hiburan yang penggunaannya memerlukan koneksi internet.

Perkembangan internet yang semakin pesat menjadikan *game online* juga semakin diminati. Hal tersebut dibuktikan dari jumlah pengguna *game online* yang terus meningkat. Berdasarkan data survei APJII, 16,5 persen dari populasi pengguna internet di Indonesia mengunjungi konten hiburan *game online* pada tahun 2020 (APJII, Indonesia Survei Center). Begitu juga laporan dari *Mobile Marketing Association* dan *POKKT mobile ads*, yang menyatakan bahwa jumlah pengguna *game mobile* di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 60 Juta orang, dan diprediksi meningkat 100 Juta di tahun 2020.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Salah satu *game online* terbesar yang memiliki pangsa pasar di Indonesia adalah *game online* Mobile Legend. Mobile Legend merupakan *game online* yang populer serta memiliki jumlah pengguna terbanyak di Indonesia dan mendapat urutan pertama sebagai aplikasi *mobile game* yang memiliki pengguna aktif terbanyak dan menempati urutan kedua sebagai *game online* dengan jumlah konsumen terbesar di Indonesia (Data Reportal, 2021).

Selain berguna sebagai media hiburan, *game online* juga memiliki manfaat secara ekonomis dan juga dapat menjadi sumber pendapatan. Manfaat ekonomis dari *game online* salah satunya diperoleh melalui transaksi jual beli *item* pendukung atau yang dikenal dengan *virtual goods*. *Virtual goods* adalah benda non-fisik dalam *game online* untuk menunjang permainan yang dapat dibeli dengan uang riil, wujudnya dapat berupa kustomisasi *avatar*, *basis*, ataupun karakter pemain. *Virtual goods* juga berfungsi untuk membantu pemain dalam bermain *game online*, dan menjadi aset yang memiliki nilai ekonomis bagi *developer game online* (Ho & Wu, 2012). Transaksi jual beli *item* pendukung dalam *game* tersebut juga merupakan bagian dari *e-commerce* dalam dunia *game online*.

Adanya manfaat ekonomis dari *game online*, juga dibuktikan dengan adanya peningkatan konsumsi global *e-commerce* kategori *game online* sebesar US\$135,8 Miliar pada tahun 2021 dan meningkat 31 persen dari tahun sebelumnya. Di Indonesia jumlah konsumsi *e-commerce* kategori *game online* pada tahun 2021 sebanyak US\$1,68 Miliar serta mengalami peningkatan 23 persen dari tahun 2020 (Data Reportal, 2021).

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Di dalam *game online* Mobile Legend terdapat beberapa *virtual goods*, contohnya seperti *skin*, *map*, *efek recall*, *skin commander*, *emote*, dan lain-lain. Pengguna yang tertarik untuk memperoleh *virtual goods*, harus membeli mata uang yang digunakan dalam *game online* tersebut. Mata uang tersebut diperuntukkan sebagai alat transaksi pembelian, yang dapat diperoleh dengan cara melakukan *top up* atau pengisian. Pembelian mata uang untuk membeli *virtual goods* pada *game online* Mobile Legend biasa disebut dengan *top up diamond*. *Diamond* adalah mata uang yang digunakan untuk membeli *virtual goods*. Pemain yang telah memiliki *diamond*, maka dapat membeli *virtual goods* yang mereka inginkan.

Di dalam dunia *game*, pendapatan dan manfaat ekonomis yang diperoleh *developer game online* salah satunya berasal dari hasil penjualan *virtual goods*. dapat berpotensi positif dalam perekonomian khususnya di Indonesia, jika manfaatnya dapat didistribusikan dengan maksimal. Maka dari itu, perlu sinergi yang baik antara masyarakat dan pemerintah agar pendapatan yang diperoleh dari *game online* bisa dinikmati oleh masyarakat secara luas. Jadi, tidak hanya *developer game* luar negeri saja yang diuntungkan tetapi juga memberi *impact* pembangunan ekonomi kepada negara yang menjadi pangsa pasar dari *game online* tersebut.

Agar pendapatan yang diperoleh penyedia *game online* yang memiliki pangsa pasar di Indonesia berfungsi sebagai sumber pendapatan negara, maka perlu dikenakan pajak bagi penyedia *platform game online* atas transaksinya yang diperoleh dari Indonesia. Penyedia *platform game online* juga membebankan pajak kepada pengguna dengan cara memungut Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Sesuai dengan Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor: SE-62/PJ/2013 mengenai

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ketentuan pajak pada transaksi *e-commerce*, yang secara umum menjelaskan bahwa, terdapat perlakuan perpajakan yang sama antara transaksi digital atau *e-commerce* dan konvensional. Dalam surat edaran tersebut, salah satunya berisi tentang perlakuan yang sama antara perdagangan *e-commerce* dan konvensional, yaitu sama-sama berpotensi dikenakan Pajak Pertambahan Nilai (PPN).

Berdasarkan Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Republik Indonesia No. 1 Tahun 2020 Pasal 6, disebutkan bahwa pelaku usaha PMSE akan dikenakan PPN atas pemanfaatan barang atau jasa tak berwujud yang telah ditentukan oleh Menteri Keuangan. Tarif PPN yang dikenakan bagi pelaku usaha PMSE adalah sebesar 10 persen dari dasar pengenaan pajak dengan kriteria tertentu, hal tersebut sesuai dengan peraturan Direktur Jenderal Pajak No. PER-12/PJ/2020, yang merupakan pelaksanaan lebih lanjut Peraturan Menteri Keuangan Nomor 48/PMK.03/2020. Pelaku usaha PMSE *game online* yang berasal dari luar negeri juga termasuk kriteria yang dikenakan PPN sesuai peraturan di atas. Pendapatan dari *developer game online* yang memiliki pangsa pasarnya di Indonesia dan memperoleh manfaat ekonomis dari kegiatannya, akan dikenakan PPN sebesar 10 persen. Pengenaan PPN pada *game online* salah satunya dibebankan dari transaksi pengisian *top up game online*. Pajak yang dikenakan sesuai dengan PMK 48/PMK.03/2020 yang berisi mengenai prosedur pemilihan pemungut, pemungutan, penyetoran, dan pelaporan PPN atas pemanfaatan barang atau jasa kena pajak tidak berwujud melalui sistem elektronik.

*Platform* penyedia *game online* akan mengenakan PPN untuk pengguna yang melakukan *top up game online*. Peraturan tersebut secara langsung menunjukkan bahwa terjadi perlakuan yang sama terkait pemungutan PPN antara

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pelaku usaha konvensional maupun *e-commerce*. Hal tersebut merupakan bentuk usaha pemerintah dalam menciptakan keadilan bagi pelaku usaha konvensional ataupun *e-commerce*. Pengguna *game online* beberapa ada yang belum menyadari bahwa pada saat melakukan *top up diamond* di *game online* Mobile Legend untuk pembelian *virtual goods*, akan dikenakan PPN sebesar 10 persen. Dengan demikian, pengguna *game online* yang memakai dan membeli *virtual goods* tanpa mereka sadari, secara tidak langsung telah ikut berpartisipasi dalam pembangunan negara melalui PPN.

Kesadaran wajib pajak untuk memenuhi kewajibannya, ditunjukkan dengan keinginan wajib pajak dalam membayar dan melaporkan pajaknya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2015), terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan perpajakan dengan kesadaran wajib pajak. Begitu juga dengan Katini (2017), yang menyatakan bahwa pengetahuan perpajakan berpengaruh signifikan terhadap kesadaran wajib pajak. Maka dari itu, terkait dengan pajak dalam *game online*, pengetahuan perpajakan dari pengguna *game online* akan adanya PPN, dapat menyadarkan pengguna (wajib pajak) perihal pembelian *virtual goods* melalui *top up game* yang telah dikenakan PPN. Dari hal tersebut, secara tidak langsung pengguna *game online* turut berpartisipasi dalam pembangunan negara melalui pembayaran PPN.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *game online* Mobile Legend pada saat ini merupakan suatu objek PPN yang nantinya akan dikenakan kepada setiap pemain pada saat melakukan pembelian *top up game*. Tentunya pada saat ini pengguna *game online* yang akan melakukan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

*top up* perlu mempertimbangkan kembali keputusannya karena harganya akan meningkat sebesar 10 persen dari harga sebelumnya. Maka diperlukan kesadaran dan pengetahuan akan pentingnya pajak agar pengguna tetap membeli *top up game online* Mobile Legend tersebut. Beberapa pengguna *game online* yang memiliki dana lebih tentunya tidak akan menjadikan aturan tersebut sebagai masalah. Mengingat pengguna *game online* di Indonesia didominasi oleh anak-anak berusia 13-20 tahun yang diasumsikan belum memiliki pendapatan sendiri, tentunya hal tersebut menarik untuk dijadikan objek penelitian.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menyusun penelitian dengan menggunakan keputusan pembelian *top up game online* Mobile Legend sebagai variabel dependen, pengetahuan perpajakan dan kesadaran wajib pajak sebagai variabel independen. Kamil (2016), menyatakan bahwa kesadaran perpajakan cenderung memengaruhi keputusan pembelian akan produk *online* yang dikenakan PPN dan pengetahuan perpajakan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian akan produk *online* yang dikenakan PPN. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk menuliskan penelitian tentang transaksi *online* dengan menggunakan *game online* Mobile Legend sebagai objek penelitian.

## **Pengaruh pengetahuan perpajakan terhadap keputusan *top up game online* yang telah dikenakan PPN pada pengguna *game online* Mobile Legend**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2017), pengetahuan wajib pajak berpengaruh positif terhadap kepatuhan wajib pajak dalam membayar pajak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan landasan teori kewajiban pajak mutlak. Pada teori kewajiban pajak mutlak, pajak merupakan kewajiban masyarakat dan bentuk bakti masyarakat dalam upaya untuk pembangunan negara. Masyarakat

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

yang membayar pajak berarti turut berkontribusi terhadap pembangunan negara. Pembangunan negara bertujuan untuk mewujudkan masyarakat yang adil, makmur, sejahtera di semua bidang kehidupan (Rahayu S. K., 2018). Jika pengetahuan perpajakan berpengaruh positif terhadap seseorang wajib pajak dalam membayar pajak. Hal tersebut akan berbanding lurus dengan keputusan pembelian *top up* pada *game online*, karena dalam pembelian *top up game online* juga dikenakan pajak sebesar 10 persen. Jadi bisa dikatakan bahwa pengetahuan perpajakan mempunyai pengaruh positif terhadap keputusan *top up game online* yang telah dikenakan PPN pada pengguna *game online* Mobile Legend. Menurut (Kotler & Amstrong, 2008), keputusan pembelian adalah proses integrasi yang digunakan untuk mengombinasikan pengetahuan untuk mengambil keputusan. Tetapi dari penelitian dari Kamil (2016), yang menjelaskan bahwa pengetahuan perpajakan atas penerapan PPN pada produk *online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembelian konsumen. Untuk menguji pernyataan tersebut, peneliti menggunakan hipotesis sebagai berikut:

H1: Pengetahuan perpajakan berpengaruh positif terhadap keputusan pembelian *top up game online* yang dikenakan PPN pada pengguna *game online* Mobile Legend.

## **Pengaruh kesadaran wajib pajak terhadap keputusan *top up game online* yang telah dikenakan PPN pada pengguna *game online* Mobile Legend**

Penelitian ini menggunakan teori yang mendukung pengaruh kesadaran membayar pajak yakni teori kewajiban pajak mutlak. Teori ini mendukung asas keadilan dalam pemungutan pajak. Berdasarkan penelitian oleh Prakoso (2019), menjelaskan bahwa kesadaran pajak berpengaruh positif terhadap kepatuhan wajib

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pajak dalam membayar pajak. Begitu juga Kamil (2016), yang menjelaskan bahwa kesadaran atas pengenaan PPN pada produk *online* berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembelian konsumen.

Jika kesadaran pajak berpengaruh positif terhadap seorang wajib pajak dalam membayar pajak, tentunya hal tersebut akan berbanding lurus dengan keputusan pembelian *top up* pada *game online*, karena dalam pembelian *top up game online* juga dikenakan pajak sebesar 10 persen. Jadi bisa dikatakan bahwa kesadaran wajib pajak mempunyai pengaruh positif terhadap keputusan *top up game online* yang telah dikenakan PPN pada pengguna *game online* Mobile Legend. Untuk menguji pernyataan tersebut, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H2: Kesadaran wajib pajak berpengaruh positif terhadap keputusan pembelian *top up game online* yang dikenakan PPN pada pengguna *game online* Mobile Legend.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini responden yang digunakan yaitu pengguna *game online* Mobile Legend dengan kriteria tertentu. Penelitian ini berfokus pada 3 (tiga) variabel yaitu, pengetahuan perpajakan, kesadaran wajib pajak, keputusan pembelian. Variabel yang digunakan sebagai objek penelitian sangat ditekankan karena, sebagai *point of view* dari penelitian.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Penelitian ini menggunakan populasi yang berasal dari mahasiswa Akuntansi yang telah menempuh mata kuliah perpajakan, yang bermain *game online* dan pernah melakukan pembelian *top up game online* Mobile Legend, dan masyarakat biasa yang berusia 21-31 tahun, berpenghasilan tetap dan memiliki NPWP yang bermain *game online* Mobile Legend serta rutin melakukan *top up*. Sampel digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat mewakili suatu populasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *accidental sampling*, peneliti menggunakan sampel dari masyarakat biasa dan mahasiswa akuntansi. Kriteria sampel untuk mahasiswa yakni, telah menempuh mata kuliah perpajakan, metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan (kuesioner) secara *online* yang dibuat dengan aplikasi *Google form*.

## ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

|                            | N  | Minimum | Maksimum | Mean  | Std. Deviasi |
|----------------------------|----|---------|----------|-------|--------------|
| X1(Pengetahuan Perpajakan) | 69 | 51      | 100      | 83,17 | 13,074       |

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

|                            |    |    |    |       |       |
|----------------------------|----|----|----|-------|-------|
| X2 (Kesadaran Wajib Pajak) | 69 | 52 | 90 | 78,99 | 8,719 |
| Y (Keputusan Pembelian)    | 69 | 24 | 45 | 37,12 | 5,880 |

Pada tabel di atas dapat diartikan bahwa penyimpangan data yang terjadi rendah dan dapat disimpulkan penyebaran nilainya merata.

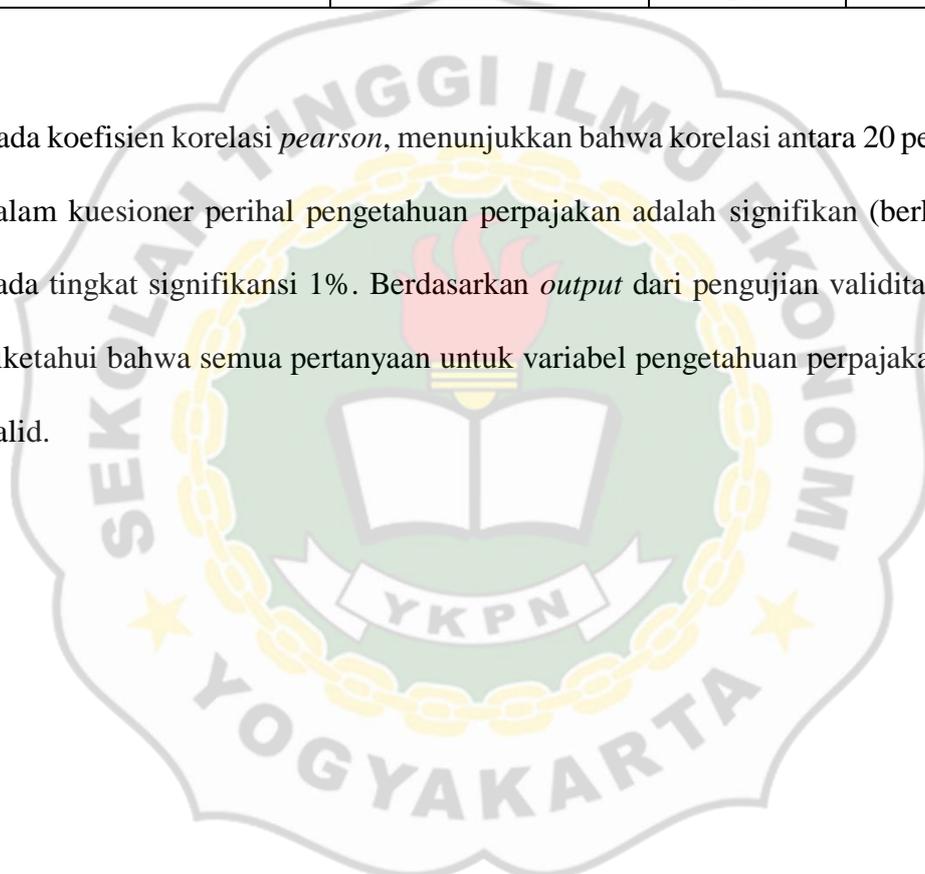
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel Pengetahuan Perpajakan

| Variabel Pengetahuan Pajak | Koefisien Korelasi Pearson | Hasil         | Kesimpulan |
|----------------------------|----------------------------|---------------|------------|
| X1.1                       | 0,820                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.2                       | 0,831                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.3                       | 0,744                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.4                       | 0,668                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.5                       | 0,856                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.6                       | 0,686                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.7                       | 0,829                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.8                       | 0,815                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.9                       | 0,583                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.10                      | 0,593                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.11                      | 0,727                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.12                      | 0,623                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.13                      | 0,588                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.14                      | 0,510                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X1.15                      | 0,357                      | Signifikan 1% | Valid      |

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

|       |       |                  |       |
|-------|-------|------------------|-------|
| X1.16 | 0,770 | Signifikan<br>1% | Valid |
| X1.17 | 0,587 | Signifikan<br>1% | Valid |
| X1.18 | 0,621 | Signifikan<br>1% | Valid |
| X1.19 | 0,573 | Signifikan<br>1% | Valid |
| X1.20 | 0,569 | Signifikan<br>1% | Valid |

Pada koefisien korelasi *pearson*, menunjukkan bahwa korelasi antara 20 pertanyaan dalam kuesioner perihal pengetahuan perpajakan adalah signifikan (berkorelasi), pada tingkat signifikansi 1%. Berdasarkan *output* dari pengujian validitas di atas, diketahui bahwa semua pertanyaan untuk variabel pengetahuan perpajakan adalah valid.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Kesadaran wajib pajak

| Variabel Kesadaran Wajib Pajak | Koefisien Korelasi Pearson | Hasil         | Kesimpulan |
|--------------------------------|----------------------------|---------------|------------|
| X2.1                           | 0,504                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.2                           | 0,640                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.3                           | 0,654                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.4                           | 0,593                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.5                           | 0,707                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.6                           | 0,599                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.7                           | 0,637                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.8                           | 0,651                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.9                           | 0,734                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.10                          | 0,681                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.11                          | 0,625                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.12                          | 0,466                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.13                          | 0,664                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.14                          | 0,821                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.15                          | 0,799                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.16                          | 0,667                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.17                          | 0,467                      | Signifikan 1% | Valid      |
| X2.18                          | 0,262                      | Signifikan 1% | Valid      |

Pada koefisien korelasi *pearson*, menunjukkan hasil korelasi antara 18 pertanyaan dalam kuesioner perihal kesadaran wajib pajak adalah signifikan (berkorelasi) pada tingkat signifikansi 1%. Berdasarkan *output* dari pengujian validitas tersebut, diketahui bahwa semua pertanyaan untuk variabel kesadaran wajib pajak adalah valid.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Variabel Keputusan Pembelian

| Variabel Keputusan Pembelian | Koefisien Korelasi Pearson | Hasil         | Kesimpulan |
|------------------------------|----------------------------|---------------|------------|
| Y1                           | 0,741                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y2                           | 0,602                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y3                           | 0,724                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y4                           | 0,780                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y5                           | 0,799                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y6                           | 0,667                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y7                           | 0,626                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y8                           | 0,783                      | Signifikan 1% | Valid      |
| Y9                           | 0,700                      | Signifikan 1% | Valid      |

Pada koefisien korelasi *pearson* menunjukkan bahwa korelasi antara 9 pertanyaan dalam kuesioner perihal keputusan pembelian yang diamati signifikan (berkorelasi) pada tingkat signifikansi 1%. Berdasarkan *output* dari pengujian validitas tersebut, diketahui bahwa semua pertanyaan untuk variabel keputusan pembelian adalah valid.

Tabel 4. 5 Reliabilitas

|                             | <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|-----------------------------|-------------------------|-------------------|
| X1 (Pengetahuan Perpajakan) | 0,934                   | 20                |
| X2 (Kesadaran Wajib Pajak)  | 0,894                   | 18                |
| Y (Keputusan Pembelian)     | 0,877                   | 9                 |

Kesimpulan dari data yang ditampilkan pada tabel 4.8 adalah seluruh variabel pada penelitian ini bersifat reliabel karena *Cronbach's Alpha* pada keseluruhan variabel >0,60.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4. 6 Uji Normalitas

|                                 |                         |                   |       |
|---------------------------------|-------------------------|-------------------|-------|
| N                               |                         | 69                |       |
| <i>Normal Parameters</i>        |                         |                   |       |
|                                 | 0.0000000               | ,0000000          |       |
|                                 | 4.64629112              | 4.714762          |       |
| <i>Most Extreme Differences</i> |                         |                   |       |
|                                 | 0.173                   | 0.187             |       |
|                                 | 0.110                   | 0.111             |       |
|                                 | -0.173                  | -0.187            |       |
| <i>Test Statistic</i>           |                         | 0.173             |       |
| <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>   |                         | .000 <sup>c</sup> |       |
| Monte Carlo Sig.                | Sig.                    | .050 <sup>d</sup> |       |
|                                 | 89% Confidence Interval | Lower Bound       | 0.015 |
|                                 |                         | Upper Bound       | 0.085 |

Uji *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan hasil *Asymp.Sig Monte Carlo (2-tailed)* senilai 0,05 = 0,05, yang berarti persamaan regresi estimasi berdistribusi normal.

Tabel 4. 7 Uji Multikolinearitas

|                             | <b>B</b> | <b>Std. Error</b> | <b>Beta</b> | <b>T</b> | <b>Sig.</b> | <b>Tolerance</b> | <b>VIF</b> |
|-----------------------------|----------|-------------------|-------------|----------|-------------|------------------|------------|
| <i>(Constant)</i>           | 4,242    | 5,265             |             | 0,806    | 0,423       |                  |            |
| X1 (Pengetahuan Perpajakan) | 0,076    | 0,054             | 0,168       | 1,400    | 0,166       | 0,657            | 1,522      |
| X2 (Kesadaran Wajib Pajak)  | 0,337    | 0,081             | 0,499       | 4,160    | 0,000       | 0,657            | 1,522      |

Hasil perhitungan yang ada pada tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahwa variabel independen nilai VIF X1 (Pengetahuan Perpajakan) adalah sebesar 1,522 dan nilai VIF X2 (Kesadaran Wajib Pajak) juga sama, yaitu sebesar 1,522. Semua variabel independen tersebut mempunyai nilai VIF < 10 dan *tolerance* > 0,1, yang berarti bebas dari multikolinearitas.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4.11 Hasil Uji Heteroskedastisitas

| Model                     | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | T     | Sig.  |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|-------|
|                           | B                           | Std. Error | Beta                      |       |       |
| Constant                  |                             | 0.152      |                           | 0.000 | 1.000 |
| X1(Pengetahuan Perpajakan | 0.000                       | 0.002      | 0.000                     | 0.000 | 1.000 |
| X2(Kesadaran Wajib Pajak  | 0.000                       | 0.002      | 0.000                     | 0.000 | 1.000 |

Hasil perhitungan yang ada pada tabel 4.11 di atas, menunjukkan bahwa nilai sig untuk variabel X1 pengetahuan perpajakan X1 dan X2 Kesadaran Wajib pajak bernilai lebih dari 0,05 yang berarti bebas dari heteroskedastisitas.

Tabel 4. 12 Uji F

|                   | <i>Sum of Squares</i> | <i>Df</i> | <i>Mean Square</i> | <b>F</b> | <b>Sig.</b> |
|-------------------|-----------------------|-----------|--------------------|----------|-------------|
| <i>Regression</i> | 883,087               | 2         | 441,544            | 19,852   | ,000        |
| <i>Residual</i>   | 1467,985              | 66        | 22,242             |          |             |
| Total             | 2351,072              | 68        |                    |          |             |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan F-hitung sebesar 19,852 dan F-tabel sebesar 3,134. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebesar 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Hal tersebut berarti F-hitung  $>$  F-tabel ( $19,852 > 3,14$ ), yang artinya bahwa variabel pengetahuan perpajakan dan kesadaran wajib pajak berpengaruh simultan terhadap variabel keputusan pembelian.

Uji t

- Untuk variabel pengetahuan perpajakan didapat nilai t-hitung yaitu sebesar 1,400 dengan tingkat signifikan 0,166 yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel pengetahuan perpajakan secara parsial atau sendiri-sendiri tidak berpengaruh pada keputusan pembelian.
- Untuk variabel kesadaran perpajakan didapat nilai t-hitung yaitu sebesar 4,160 dengan tingkat signifikan 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Maka dapat diambil

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

kesimpulan bahwa variabel kesadaran wajib pajak secara parsial atau sendiri-sendiri berpengaruh pada keputusan pembelian.

## Uji Pengaruh

Dari hasil uji pengaruh terdapat *coefficient* nilai beta yaitu:

- Pengetahuan perpajakan sebesar 0,076
- Kesadaran wajib pajak sebesar 0,337

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel kesadaran wajib pajak memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap keputusan pembelian *top up* yang telah dikenakan PPN pada *game online* Mobile Legend. Karena hasil dari *coefficient* nilai beta kesadaran perpajakan lebih besar nilainya dari pengetahuan perpajakan.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Uji *R Square*

| <i>R</i> | <i>R Square S</i> | <i>Adjusted R Square</i> | <i>Std. Error of the Estimate</i> |
|----------|-------------------|--------------------------|-----------------------------------|
| 0,613    | 0,376             | 0,357                    | 4,716                             |

Hasil jadi uji *R square* adalah sebesar 0,376 atau 37,6%, maka pengaruh dari kedua variabel pengetahuan perpajakan dan kesadaran wajib pajak secara simultan terhadap variabel keputusan pembelian adalah sebesar 37,6% dan sisanya dijelaskan pada variabel lainnya.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4.14 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

|                                | <b>B</b> | <b>Std. Error</b> | <b>Beta</b> | <b>T</b> | <b>Sig.</b> | <b>Tolerance</b> | <b>VIF</b> |
|--------------------------------|----------|-------------------|-------------|----------|-------------|------------------|------------|
| (Constant)                     | 4,242    | 5,265             |             | 0,806    | 0,423       |                  |            |
| X1<br>(Pengetahuan Perpajakan) | 0,076    | 0,054             | 0,168       | 1,400    | 0,166       | 0,657            | 1,522      |
| X2<br>(Kesadaran Wajib Pajak)  | 0,337    | 0,081             | 0,499       | 4,160    | 0,000       | 0,657            | 1,522      |

Analisis Hasil:

Persamaan regresi estimasi:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y' = 4,242 + 0,076X_1 + 0,337X_2$$

$Y'$  = Keputusan Pembelian

$a$  = Konstanta

$b_1X_1$  = Pengetahuan Perpajakan

$b_2X_2$  = Kesadaran Wajib Pajak

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PEMBAHASAN

### 4.7.1 Uji Pengaruh Pengetahuan Perpajakan Terhadap Keputusan Pembelian

Nilai statistik t untuk variabel pengetahuan perpajakan ( $X_1$ )= 1,400. Nilai kritis t pengujian satu sisi (sisi kanan)= 1,668. Nilai statistik t= 1,400 lebih kecil dari pada nilai kritis=1,668 dengan hasil signifikansi 0,166. Dengan demikian hipotesis  $H_1$  tidak terdukung, kesimpulannya adalah pengetahuan perpajakan tidak berpengaruh positif terhadap keputusan pembelian, hal tersebut disebabkan karena beberapa responden atau pengguna tidak mengetahui mengenai pengenaan PPN. Hipotesis ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kamil (2016), yang menjelaskan bahwa pengetahuan atas pengenaan PPN pada produk *online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembelian. Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, dapat dianalisis bahwa pengetahuan perpajakan pada pengguna *game online* Mobile Legend tidak berpengaruh positif terhadap keputusan pembelian *top up game* yang telah dikenakan PPN, karena ada beberapa pengguna *game online* tidak menyadari mengenai pengenaan PPN pada saat *top up game online*. Selain itu juga, selama ini *platform* penyedia *game online* hanya menawarkan sebatas penggunaan fitur *game* yang mudah, simpel, dan menarik serta penjualan *virtual good* yang mudah dilakukan oleh semua pengguna. Oleh karena itu, pengetahuan perpajakan atas dikenakannya PPN pada saat *top up* sangat minim. Maka dari itu, hasil hipotesis  $H_1$  tidak terdukung.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 4.7.2 Uji Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Keputusan Pembelian

Nilai statistik t untuk variabel kesadaran perpajakan ( $X_2$ ) = 4,160. Jika tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 5%, nilai kritis t pengujian satu sisi (sisi kanan) = 1,668. Nilai statistik t = 4,160 lebih besar dari pada nilai kritis = 1,668 dengan hasil signifikansi 0,000. Keputusan pada pengujian ini adalah mendukung H1. Hipotesis ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, (Prakoso, et al., 2019) yang menjelaskan bahwa adanya pengaruh positif antara kepatuhan wajib pajak kesadaran wajib. Begitu juga (Kamil, 2016), menjelaskan adanya pengaruh yang signifikan antara keputusan pembelian konsumen ada produk *online* yang dan kesadaran atas pengenaan PPN pada produk *online* yang dibeli konsumen. Oleh sebab itu, hipotesis H<sub>2</sub> terdukung.

Berdasarkan teori kewajiban pajak mutlak, dari hasil pengujian ini menyatakan bahwa pengguna *game online* Mobile Legend banyak yang menyadari bahwa pajak yang mereka bayarkan sebagai sumber pembangunan bagi negara, dan hal tersebut juga memengaruhi keputusan pembelian bagi pengguna. Dengan membayar PPN berarti konsumen sadar akan pentingnya membayar pajak dan juga *feedback* yang akan diperoleh oleh masyarakat. Dengan membayar pajak, maka akan semakin banyak pemasukan yang diperoleh negara, sehingga semakin besar harapan atas terealisasinya pembangunan negara. Oleh karena itu, beberapa pengguna menganggap PPN adalah hal yang cukup memengaruhi keinginan untuk tetap melakukan keputusan pembelian *top up game* pada *game online* Mobile Legend.

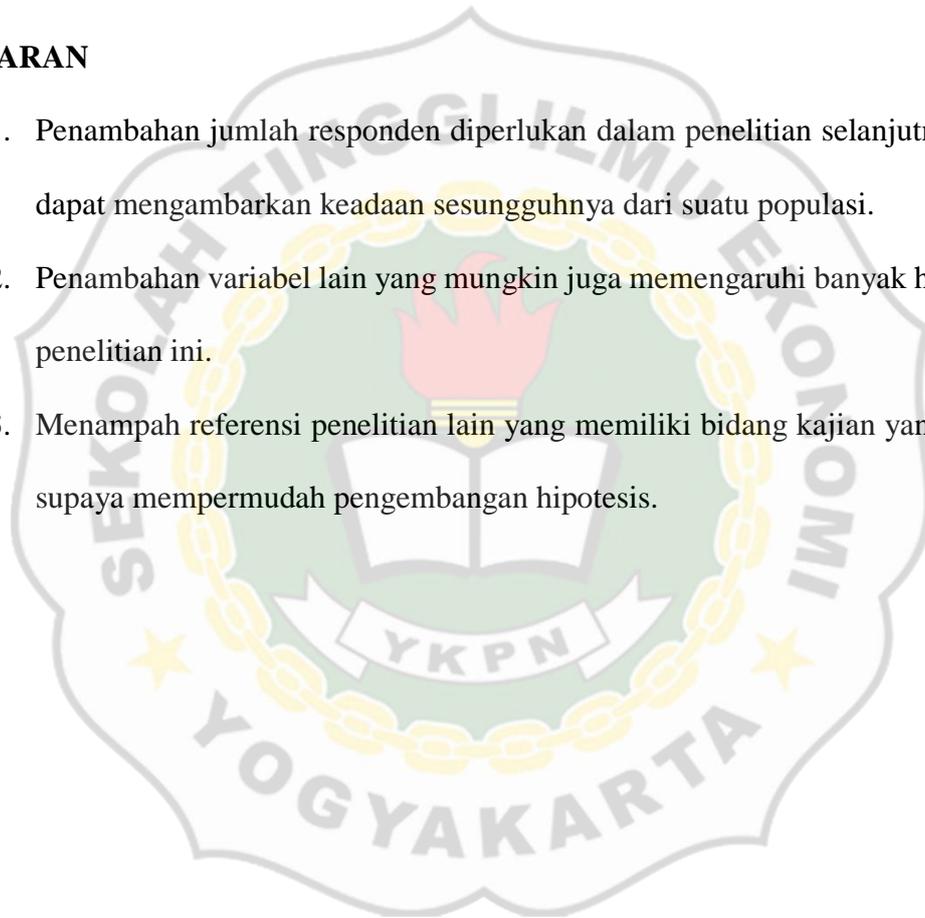
## KESIMPULAN

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengetahuan perpajakan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *top up game online* Mobile Legend artinya ada beberapa konsumen dalam melakukan keputusan pembelian *top up game online* Mobile Legend tidak mengetahui terkait perpajakan dan tarif yang berlaku untuk transaksi pembelian tersebut.

## SARAN

1. Penambahan jumlah responden diperlukan dalam penelitian selanjutnya, agar dapat menggambarkan keadaan sesungguhnya dari suatu populasi.
2. Penambahan variabel lain yang mungkin juga memengaruhi banyak hal dalam penelitian ini.
3. Menampah referensi penelitian lain yang memiliki bidang kajian yang serupa supaya mempermudah pengembangan hipotesis.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rolling, A. (2012, 2 2). *Fundamental of Game Design*. Retrieved from Pelayanan publik.id.
- Adriani. (2014). *Teori Perpajakan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Algifari. (2010). *Analisis Regresi Teori, Kasus dan Solusi Edisi Kedua*. 2010: BPFE.
- Algifari. (2016). *Menngukur Kualitas Layanan*. Yogyakarta: BPFE.
- APJII, Indonesia Survei Center. (2020, 22 2). *Laporan Survei Internet 2019-2020 (Q2)*. APJII. Retrieved from tekno.kompas.com.
- Baum, D. (1999). *E-comemerce*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Carolina, V. (2009). *Pengetahuan Pajak*. Jakarta: Salemba Empat.
- Data Reportal . (2021). *Digital 2021: Global Overview Report Indonesia*. Data Reportal.
- Data Reportal. (2021). *Digital 2021: Global Overview Report*. DataReportal.
- Data Reportal. (2021). *Digital 2021: Global Overview Report Indonesia*. Data Reportal.
- Diana, N. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money di Indoensia. *Skripsi*.
- Direktorat Jendral Pajak. (2020). *PPN Impor Produk Digital*. Retrieved from [www.pajak.go.id](https://www.pajak.go.id): <https://www.pajak.go.id/id/digitaltax> dan *Pemahaman Perpajakan Terhadap kepatuhan wajib pajak*, 30-44.
- Edwin, Nugroho, & Isroah. (2015). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemauan Membayar Pajak Wajib Pajak Orang Pribadi yang melakukan Pekerjaan*

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

*Bebas*. Yogyakarta: Program Studi Manajemen ,Program Pasca Diponegoro Universitas.

Ferial, M. (2019). Dasar Pengenaan Pajak Penghasilan pph Terhadap Pengusaha dalam e commerce. *researchgate.net*.

Ghazali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.

Ghozali. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang.

Ghozali. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang.

Haider, F. (1958). *The Ppsychology of Interpersonal Relations*. New York: Wiley.

Hardiningsih, P., & Nila, Y. (2011). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kemauan Membayar Pajak. *Dinamika Keuangan dan Perbankan*, ISSN;1979-4878 3 (1): 126–43.

Hidayat, T. (2008). *Panduan Membuat Toko Online dengan OS Commerce*. Jakarta: Media Kita.

Ho, C., & Wu, T. (2012). Factor Affecting Intent to Purchase Virtual Goods in Online Game. *International Journal of Electronic Bussines Management*, 10(3):204-212.

Hwang , L., & Kim, J. (2005). The comparison of Online Game Experiences by Players in game of Lineage&Everquest: Role play vs Consumption. *In proceeding of DiGRA 2005:Changing view - worlds in play*.

**PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI**



**[repository.stieykpn.ac.id](http://repository.stieykpn.ac.id)**