

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN LULUS.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penulisan	8
1.4 Ruang Lingkup	8
1.5 Manfaat Penulisan	9
1.5.1 Manfaat Teoritis	9
1.5.2 Manfaat Praktis.....	9
1.6 Sistematika Penulisan KTTA	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Konsep Proses Bisnis Secara <i>Online</i>	15
2.3 Konsep Usaha <i>Top Up Mobile Games</i> di Media Sosial	17
2.4 Teori Moral Pajak.....	18
2.5 Teori Kepatuhan Pajak	20
2.6 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kepatuhan Wajib Pajak.....	21
2.7 Kerangka Pikir.....	23
BAB III METODE DAN PEMBAHASAN.....	25
3.1 Metode Pengumpulan Data	25
3.1.1 Metode Studi Kepustakaan.....	26
3.1.2 Metode Studi Lapangan.....	27
3.2 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	29

3.2.1 Kegiatan Usaha <i>Top Up Mobile Games</i> di Media Sosial	29
3.2.2 Pelaku Usaha <i>Top Up Mobile Games</i> di Media Sosial.....	30
3.3 Hasil Temuan dan Pembahasan.....	34
3.3.1 Hasil Temuan.....	34
3.3.2 Pembahasan	46
BAB IV SIMPULAN	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel II. 2 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel II. 3 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel II. 4 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel III. 1 Tabel Narasumber yang Diwawancarai	27
Tabel III. 2 Kepatuhan Pelaku Usaha <i>Top up Mobile games</i> di Media Sosial yang Menjadi Objek Penelitian.....	43
Tabel III. 3 Simulasi Penghitungan PPh Tarif PP 23 2018.....	52
Tabel III. 4 Simulasi Penghitungan PPh Tarif PP 23 2018.....	53
Tabel III. 5 Simulasi Penghitungan PPh Tarif PP 23 2018.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Perkembangan Penggunaan Media Sosial Di Indonesia.....	3
Gambar I. 2 Urutan Media Sosial dan <i>Games</i> Berdasarkan Jumlah Unduhan	5
Gambar II. 1 Kerangka Pikir	24
Gambar III. 1 Akun <i>Instagram</i> Barunastore_	31
Gambar III. 2 Akun <i>Instagram</i> FH_Storemlbb.....	32
Gambar III. 3 Akun <i>Instagram</i> Mengtopupcom	33
Gambar III. 4 Akun <i>Instagram</i> Jinbotol.Store	34
Gambar III. 5 Bentuk Pemasaran (<i>Endorsement</i>)	36
Gambar III. 6 Format <i>Order</i> yang Harus diisi Saat Melakukan Pemesanan	38
Gambar III. 7 Dokumentasi wawancara dengan pengelola Barunastore_	40
Gambar III. 8 Dokumentasi wawancara dengan pengelola FH_Storemlbb.....	41
Gambar III. 9 Dokumentasi wawancara dengan pengelola Mengtopupcom	42
Gambar III. 10 Dokumentasi wawancara dengan pengelola Jinbotol.store.....	43

DAFTAR ISTILAH

1. *Top Up* : Pengisian ulang atau menambahkan sejumlah dana tertentu ke rekening untuk dapat melakukan transaksi
2. *Mobile Games* : Permainan yang dimainkan pada perangkat seluler, tablet, ataupun komputer
3. *Media Sosial* : Media daring yang digunakan satu sama lain yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berkomunikasi, berbagi konten tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu
4. *Item Game* : Barang-barang yang biasa digunakan pada karakter sebuah permainan yang memiliki nilai di dalam permainan tersebut
5. *Supplier* : Pemasok barang atau jasa yang dibutuhkan oleh entitas bisnis lain
6. *Reseller* : Pembeli barang atau jasa dari pemasok untuk dijual kembali dengan harga lebih tinggi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Panduan Wawancara.....	66
Lampiran 2 – Pernyataan Kesiadaan Wawancara (Barunastore_).....	69
Lampiran 3 – Transkrip Wawancara bersama pengelola Barunastore_.....	71
Lampiran 4 – Pernyataan Kesiadaan Wawancara (FH_Storemlbb)	76
Lampiran 5 – Transkrip Wawancara bersama pengelola FH_Storemlbb	78
Lampiran 6 – Pernyataan Kesiadaan Wawancara (Mengtopupcom).....	84
Lampiran 7 – Transkrip Wawancara bersama pengelola Mengtopupcom.....	86
Lampiran 8 – Pernyataan Kesiadaan Wawancara (Jinbotol.store).....	91
Lampiran 9 – Transkrip Wawancara bersama pengelola Jinbotol.store	93
Lampiran 10 – Diagram Alir Proses Bisnis Usaha <i>Top Up Mobile Games</i> Sebagai <i>Supplier</i>	98
Lampiran 11 – Diagram Alir Proses Bisnis Usaha <i>Top Up Mobile Games</i> Sebagai <i>Reseller</i>	100