

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan di atas, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses *top up* di *mobile games* merupakan kegiatan pengiriman dana yang berasal dari mata uang asli, misalnya: Rupiah (Indonesia), kemudian dikonversi ke dalam mata uang di dalam *game mobile* tersebut. Terdapat dua jenis peran yang dijalankan oleh para pelaku usaha *top up mobile games* di media sosial yaitu sebagai *supplier* atau *reseller* dengan proses bisnis yang dilakukan terdiri dari proses pemenuhan stok *item*, pemasaran, penjualan serta pengiriman ke pembeli.
2. Kepatuhan para pelaku usaha terkait kewajiban perpajakannya ditemukan masih sangat rendah yang ditandai dengan hanya satu dari empat informan yang telah melaksanakan seluruh kewajibannya yaitu mendaftarkan diri, membayar pajak, serta melaporkan SPT tahunan nya. Untuk informan lainnya belum sepenuhnya patuh dikarenakan beberapa motif tersendiri.

3. Terdapat empat motif yang memengaruhi kepatuhan ataupun ketidakpatuhan para pelaku usaha *top up mobile games* di media sosial, yang pertama adalah faktor kesadaran diri sendiri yang menjadi motif terbesar penyebab kepatuhan. Kedua merupakan dorongan dari lingkungan sekitar yang juga berpengaruh untuk membuat wajib pajak secara sukarela untuk melaksanakan kewajiban perpajakannya. Ketiga yaitu faktor penyebaran informasi lewat berbagai media serta ancaman terkait sanksi perpajakan yang juga berhasil membuat pelaku usaha memutuskan untuk taat kepada ketentuan perpajakan. Sementara itu, rendahnya pemahaman pelaku usaha mengenai aspek perpajakan menjadi penyebab utama ketidakpatuhan terhadap ketentuan perpajakan, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah untuk dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terkait segala aspek perpajakan agar dapat mendorong tingkat kepatuhan pelaksanaan kewajiban perpajakan.