

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi berbagai sektor kehidupan manusia dan menghasilkan dunia digital dan cara konsumsi media yang baru dan berbeda dari sebelumnya di masyarakat. Hal-hal tersebut menyebabkan penambahan produk dan jasa secara digital yang pesat seiring peningkatan transaksi digitalnya, termasuk transaksi *game* digital dan produk turunannya. Oleh karena itu, Indonesia turut mengatur transaksi Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) ini dengan melakukan pemungutan Pajak Pertambahan Nilai atas PMSE dan secara rutin menambah perusahaan pemungut PPN PMSE, termasuk Offgamers Global Pte. Ltd dan Epic Games. Tujuan penulisan Karya Tulis Tugas Akhir ini adalah untuk melihat gambaran dari proses bisnis dan bentuk-bentuk transaksi pembayaran pada perusahaan Offgamers Global Pte. Ltd dan Epic Games serta memahami aspek-aspek pengenaan dan mekanisme pemungutan PPN PMSE yang berlaku di Indonesia. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui studi kepustakaan dan penelitian lapangan lewat Observasi. Data sekunder dari metode studi kepustakaan diperoleh dari pengkajian jurnal, literatur, buku, artikel elektronik, dan literatur lain yang terkait. Data penelitian lapangan diperoleh dari hasil observasi situs penjualan masing-masing perusahaan, Offgamers dan Epic Games. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Offgamers dan Epic Games adalah penyelenggara *online* retail yang menyelenggarakan perdagangan melalui sistem elektronik. Kedua platform, menyediakan bentuk transaksi pembayaran yang dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu melalui bank, dompet digital, dan *over the Counter* atau non-Bank. Pada aspek pengenaan PPN PMSE, kedua perusahaan sudah ditunjuk sebagai pemungut PPN PMSE dan berhak menagih PPN di Indonesia. Dalam pemungutannya, pihak Offgamers menerapkan tarif eksklusif pada produknya, sedangkan pihak Epic Games menerapkan tarif inklusif pada produknya.

Kata kunci: transaksi, digital, *game*, pajak, pemungutan

Abstract

The rapid development of technology affects various sectors of human life and produces a digital world and a new and different way of consuming media in society. These things lead to a rapid increase in digital products and services in line with the increase in digital transactions, including digital game transactions and derivative products. Therefore, Indonesia also regulates this Trading Through Electronic System (TTES) transaction by collecting Value Added Tax on TTES and regularly adding TTES VAT collection companies, including Offgamers Global Pte. Ltd and Epic Games. The purpose of writing this Final Project is to see an overview of the business processes and forms of payment transactions at Offgamers Global Pte. Ltd and Epic Games and understand the aspects of the imposition and mechanism for collecting TTES VAT applicable in Indonesia. The research conducted is qualitative research with data collection methods through library research and field research through observation. Secondary data from the literature study method were obtained from studies of journals, literature, books, electronic articles, and other related literature. Field research data obtained from observations of the sales sites of each company, Offgamers and Epic Games. The results of the study show that Offgamers and Epic Games are online retail providers that carry out trade through electronic systems. Both platforms provide forms of payment transactions that can be divided into three types, namely through banks, digital wallets, and over the counter or non-bank. In the aspect of imposing TTES VAT, both companies have been appointed as TTES VAT collectors and have the right to collect VAT in Indonesia. In the collection, Offgamers apply exclusive tariffs on their products, while Epic Games applies inclusive tariffs on their products.

Keywords: transaction, digital, game, tax, collection.