

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 LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penulisan	5
1.4 Ruang Lingkup	6
1.5 Manfaat Penulisan	6
1.6 Sistematika Penulisan KTTA	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Pengertian Pajak	10
2.2.1 Pajak Penghasilan	11
2.2.2 Pajak Pertambahan Nilai	16
2.2.3 Pemajakan BUT	18
2.2.4 Aspek Perpajakan PMSE	19
2.3 Definisi Model Bisnis	21
2.3.1 Model Bisnis Pada Perekonomian Digital	23
2.4 Definisi Proses Bisnis	26
BAB III METODE DAN PEMBAHASAN	28
3.1 Metode Pengumpulan Data	28
3.1.1 Metode Survey Kuesioner	28

3.1.2 Metode Observasi	29
3.1.3 Metode Studi Kepustakaan	29
3.2 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	29
3.2.1 <i>Online Games</i>	29
3.2.2 <i>Microtransaction</i> dan <i>Top-up</i>	32
3.2.3 Profil Coda Paymentss	34
3.3 Pembahasan Hasil.....	36
3.3.1 Model Bisnis dalam Transaksi <i>Game Online</i>	36
3.3.2 Proses Bisnis Aplikasi <i>Top-up Game Online</i>	44
3.3.3 Potensi Perpajakan atas Transaksi dan Penghasilan dari Aplikasi <i>Top-up Game Online</i>	47
3.3.4 Tantangan Direktorat Jenderal Pajak dalam Menggali Potensi Perpajakan dari Aplikasi <i>Top-up Game Online</i>	50
3.3.5 Langkah yang Telah Diambil oleh Direktorat Jenderal Pajak dalam Menggali Potensi Perpajakan dari Aplikasi <i>Top-up Game Online</i>	53
BAB IV SIMPULAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Karakterisasi yang menggambarkan video <i>game</i> menurut konsumen di seluruh dunia pada Mei 2021, berdasarkan negara, dalam persen	2
Tabel 2 Perangkat Paling Populer yang Digunakan untuk <i>Video Game</i> Januari 2021, dari Skala 0-4	3
Tabel 3 Daftar Penelitian Terdahulu	9
Tabel 4 Tarif Progresif Pajak Penghasilan tahun 2022	15
Tabel 5 Simulasi Penghitungan Pajak Penghasilan Aplikasi Codashop	48
Tabel 6 Rekap Potensi Pajak Aplikasi Codashop	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Codashop.....	34
Gambar 2 Komposisi Karyawan Coda Payments.....	35
Gambar 3 <i>Game online</i> yang paling sering dimainkan di Indonesia pada tahun 2020, berdasarkan struktur pembayaran	37
Gambar 4 <i>Battlepass Season 10</i> pada Permainan Fortnite.....	38
Gambar 5 Paket Bundel pada <i>Game Azur Lane</i>	40
Gambar 6 Peluang <i>Gacha</i> Karakter pada <i>Game Azur Lane</i>	41
Gambar 7 Proses Bisnis Transaksi <i>Top-up Game Online</i>	45
Gambar 8 Tampilan Pengisian Data Awal pada Proses <i>top-up</i>	46
Gambar 9 Jumlah <i>Traffic</i> atau Kunjungan per Bulan pada Aplikasi Codashop per Mei 2022	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Tingkat Penetrasi Global <i>Video Game</i> pada Kuartir Pertama 2021	61
Lampiran 2 – Ukuran Pasar <i>Game</i> Asia Tenggara Tahun 2020, berdasarkan Negara	62
Lampiran 3 – Tampilan Laman <i>Website</i> Codashop.....	63
Lampiran 4 – Tampilan Aplikasi Codashop	64
Lampiran 5 – Negara Pemasaran Codashop dan Metode Pembayaran yang Didukung	65
Lampiran 6 – Kategori Produk dan Skema Transaksi <i>Top-up</i> yang Ditawarkan oleh Aplikasi Codashop per Mei 2022.....	66
Lampiran 7 – Daftar Pertanyaan dan Jawaban Survey Publik Gform.....	74
Lampiran 8 – Tabel responden yang pernah <i>Top-up</i> Menggunakan Aplikasi Codashop.....	75
Lampiran 9 – Tabel Perkiraan Rata-rata Nominal <i>Top-up</i> Responden per Bulan	76
Lampiran 10 – Tabel Pekerjaan Responden.....	76
Lampiran 11 – Tabel Perkiraan Pendapatan Responden per Bulan	76
Lampiran 12 – Grafik Alasan Responden Menggunakan Aplikasi Codashop.....	77
Lampiran 13 – Grafik Layanan <i>Top-up</i> Codashop yang Sering Digunakan oleh Responden	77
Lampiran 14 – Grafik dan Diagram Pendapat Umum Responden terhadap Aplikasi Codashop.....	78
Lampiran 15 – Daftar perusahaan pemungut PPN PMSE per Maret 2022.....	80