

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN LULUS.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penulisan	4
1.4 Ruang Lingkup	5
1.5 Manfaat Penulisan	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Data dan Fakta.....	8
2.1.1 Internet di Indonesia	8
2.1.2 <i>Game online</i> di Indonesia	12
2.1.3 Barang <i>Virtual</i>	15
2.2 Dasar Teori	16
2.2.1 Teori Konsumsi.....	17
2.2.2 Teori Bakti	18
2.2.3 Teori <i>Destination Principle</i>	19
2.2.4 Teori Kesadaran dan Kepatuhan Pajak.....	21
2.2.5 Teori Perdagangan Elektronik	21
2.2.6 Teori Perilaku dan Perlindungan Data Konsumen	22
2.3 Penelitian Terdahulu.....	23
BAB III METODE DAN PEMBAHASAN.....	24
3.1 Metode Pengumpulan Data	24
3.1.1 Studi Pustaka.....	24
3.1.2 Metode Penelitian Lapangan	24

3.2 Teknik Analisis Data	26
3.3 Gambaran Umum Objek Penelitian	27
3.3.1 PPN PMSE berdasarkan PMK 60/PMK.03/2022.....	27
3.3.2 Kriteria Pemungut PPN PMSE.....	30
3.4 Pembahasan Hasil.....	31
3.4.1 Mekanisme Pemajakan PPN PMSE <i>Game Online</i>	31
3.4.2 Tantangan Pemajakan PPN PMSE <i>Game Online</i>	34
3.4.3 Mekanisme Pengawasan PPN PMSE oleh DJP.....	39
 BAB IV KESIMPULAN	 43
4.1 Kesimpulan.....	43
4.2 Keterbatasan Penelitian	44
4.3 Saran.....	45
 DAFTAR PUSTAKA	 46
 LAMPIRAN.....	 49
 SURAT RISET	 61
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	 63

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Pengguna Internet Terbanyak 2021	9
Tabel II.2. <i>Overview</i> Penggunaan Internet.....	11
Tabel III.3. Metode Pengumpulan Data	25
Tabel III.4. Struktur PMK 60/PMK.03/2022	28
Tabel III.5. Jumlah Setoran PPN PMSE 2020-2022.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Persentase Kepemilikan Perangkat.....	10
Gambar II.2. Alasan Utama Menggunakan Internet	12
Gambar II.3. Peringkat Pemain <i>Game</i> Terbanyak di Dunia	13
Gambar II.4. Perangkat yang Digunakan untuk Bermain <i>Game</i>	14
Gambar II.5. Pendapatan atas Transaksi Media Digital.....	16
Gambar III.6. Proses Analisis Konten.....	26
Gambar III.7. Grafik Penerimaan PPN PMSE.....	29
Gambar III.8. <i>Flowchart</i> Mekanisme Transaksi Digital	37
Gambar III.9. Alur Pengawasan.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	49
Lampiran 2 – Transkrip Wawancara.....	51
Lampiran 3 – Observasi Praktek Top-Up <i>Game Online</i>	56