

DAFTAR PUSTAKA

- Angkasa, A. (2019). *Tinjauan Pengenaan PPN Terhadap Voucher Game Online (Studi Pada Tokopedia)*. Politeknik Keuangan Negara STAN,
- APJII. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020 (Q2)*. <https://apjii.or.id/survei2019x> (diakses pada 03 Januari 2022)
- Budyastomo, A. W., & Dianti, H. L. (2022). Pengaruh Nilai Konsumsi dan Pembelian Impulsif terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Pada Pemain Mobile Legends: Adventure. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 1(1), 13-27.
- Choi, S.-Y., Stahl, D. O., & Whinston, A. B. (1997). *The Economics of Electronic Commerce*: Macmillan Technical Publishing Indianapolis, IN.
- Fetterman, D. M. (1998). Research News And Comment: Webs of Meaning: Computer And Internet Resources for Educational Research and Instruction. *Educational Researcher*, 27(3), 22-30. doi:10.3102/0013189x027003022
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player Experiences in a Massively Multiplayer Online Game: A Diary Study of Performance, Motivation, and Social Interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056-4073.
- Gajjar, N. B. (2013). Factors Affecting Consumer Behavior. *International Journal of Research in Humanities and Social Sciences*, 1(2), 10-15.
- Gani, A. G. (2020). Sejarah dan Perkembangan Internet di Indonesia. *Jurnal Mitra Manajemen*, 5(2).
- Halim, A., Bawono, I. R., & Dara, A. (2014). Perpajakan: Konsep, Aplikasi, Contoh, dan Studi Kasus. *Jakarta: Salemba Empat*.
- Hamari, J., & Lehdonvirta, V. (2010). Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods. *International Journal of Business Science & Applied Management*, 5(1), 14-29.
- Indriani, M. (2017). Perlindungan Privasi dan Data Pribadi Konsumen Daring Pada Online Marketplace System. *Justitia Jurnal Hukum*, 1(2).
- Inmobi. (2021). *Mobile Gaming Through the Pandemic and Beyond*. <https://go.inmobi.com/2021-mobile-gaming-sea/> (diakses pada 03 Januari 2022)
- Internet World Stats. (2020). *Top 20 Countries with Highest Number of Internet Users - 2021 Q1*. <https://www.internetworldstats.com/top20.htm> (diakses pada 6 April 2022)
- Jatmiko, A. N. (2006). *Pengaruh Sikap Wajib Pajak pada Pelaksanaan Sanksi Denda, Pelayanan Fiskus dan Kesadaran Perpajakan terhadap Kepatuhan Wajib Pajak (Studi Empiris terhadap Wajib Pajak Orang Pribadi di Kota Semarang)*. Program Pascasarjana Universitas Diponegoro,
- Jotopurnomo, C., & Mangoting, Y. (2013). Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak, Kualitas Pelayanan Fiskus, Sanksi Perpajakan, Lingkungan Wajib Pajak Berada terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi di Surabaya. *Tax & Accounting Review*, 1(1), 49.

- Keynes, J. M., Moggridge, D. E., & Johnson, E. S. (1971). *The Collected Writings of John Maynard Keynes* (Vol. 1). London: Macmillan London.
- Klikpajak. (2022). *Daftar Perusahaan Pemungut PPN PMSE Terbaru dan Cara Input Data Dokumen Lain Transaksi PMSE di e-Faktur*. <https://klikpajak.id/blog/ppn-atas-perdagangan-melalui-sistem-elektronik-atau-pmse/> (diakses pada 5 Mei 2022)
- Kurniawan, A. M. (2020). Pemajakan Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) Lintas Negara. *Simposium Nasional Keuangan Negara*, 2(1), 315-334.
- Kusumawati, M. P., Hamrany, A. K., & Rahman, A. N. (2021). Kepatuhan Wajib Pajak Penyedia Platform Marketplace E-Commerce Sebagai Pemungut Pajak Pertambahan Nilai Perdagangan Melalui Sistem Elektronik. *Kosmik Hukum*, 21(3), 203.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1-7.
- Merdeka. (2021). *Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara*. <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadi-pendorong-utama-pertumbuhan-esports-asia-tenggara.html>, (diakses pada 29 Maret 2022)
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI (2) hlm, 181-190.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The Content Analysis Guidebook*: Sage.
- Oliveira, J. E. (2001). Economic Effects of Origin and Destination Principle for Value-Added Taxes. *George Washington University*.
- Pardomuan, O. A., & Wijaya, S. (2022). Pemblokiran Pengusaha Ekonomi Digital Atas Cross-Border Transaction Sebagai Upaya Perubahan Skema PPN. *Jurnal Penelitian Teori & Terapan Akuntansi (PETA)*, 7(1), 92-112.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C.-H., & O'Brien, C. P. (2015). Internet Gaming Disorder in the DSM-5. *Current Psychiatry Reports*, 17(9), 1-9.
- Pohan, C. A. (2016). Pedoman Lengkap Pajak Pertambahan Nilai. *Teori Konsep, dan Aplikasi PPN*. PT. Gava medi. Yogyakarta.
- Purnastuti, L. (2004). Perdagangan Elektronik: Suatu Bentuk Pasar Baru yang Menjanjikan? *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1(1).
- Putri, R. A. (2020). *Analisis Perbandingan Pelaksanaan Pemungutan PPN BKPTB atas Transaksi Game Mobile Online di Indonesia dan Malaysia*. Politeknik Keuangan Negara STAN,
- Ridho, M. N. (2021). Pengeanaan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) Pada Transaksi E-Commerce. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(1).
- Robertson, R., & White, K. E. (2007). What is Globalization?. *The Blackwell Companion to Globalization*, 54-66.

- Sari, D. C., Effendy, F., Sudarso, A., Abdillah, L. A., Fadhillah, Y., Fajrillah, F., Jamaludin, J. (2020). *Perdagangan Elektronik: Berjualan di Internet: Yayasan Kita Menulis*.
- Sasana Digital. (2019). 10 Marketplace dengan Pengunjung Terbanyak di Indonesia. <https://sasanadigital.com/pilih-marketplace-atau-toko-online-sendiri-pahami-dulu-perbedaannya/>, (diakses pada 12 Mei 2022)
- Simanjourang, R., & Aslami, N. (2022). Peran Perdagangan Elektronik Terhadap Kemajuan Bisnis Internasional. *Action Research Literate*, 6(1), 38-41.
- Siswapedia. (2014). *Macam-Macam Layanan ISP (Internet Service Provider)*. <https://www.siswapedia.com/macam-macam-layanan-isp-internet-service-provider/>, (diakses pada 6 April 2022)
- Sung, M.-H., & Umar, W. (2020). “Virtual” vs “Reality”— On Taxing ESports Virtual Goods Transactions in Indonesia. *Indonesian Comparative Law Review*, 3(1), 45-62.
- Tirtana, A. P., & Sadiqin, A. (2021). Etika Profesi Konsultan Pajak untuk Meningkatkan Kesadaran dan Kepatuhan Masyarakat sebagai Wajib Pajak. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, dan Sosial (EMBISS)*, 1(4), 299-306.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisis Sosiologi*, 3(1).
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: Atest of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(3), 317-324.
- Wardiana, W. (2002). *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia*. Seminar dan Pameran Teknologi Informasi, Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).
- We Are Social & Hootsuite. (2022). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>, (diakses pada 11 April 2022)
- Widianto, Y. W., & Puspita, L. S. (2020). Evaluasi Dampak Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai pada Perdagangan Melalui Sistem Elektronik. *Bappenas Working Papers*, 3(2), 109-125.
- Witono, B. (2008). Peranan Pengetahuan Pajak pada Kepatuhan Wajib Pajak. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 7(2), 196-208.