

DAFTAR PUSTAKA

(2021). Diambil kembali dari kbbi: pendekatan vektor autoregressive

Andriyan, W. N. (2021). Analisa Dalam Pengoptimalan Penghematan Pajak Penghasilan Pasal 21. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Gresik.

Astuti, N. P. (2020, Mei 29). *Streaming adalah Nonton Siaran Beberapa Kali, Perhatikan Jenisnya*. Diambil kembali dari Merdeka: <https://www.merdeka.com/jabar/streaming-adalah-nonton-siaran-beberapa-kali-perhatikan-jenisnya-kln.html>

Basudewa, G. (2021, September 23). *Begini Pembagian Pendapatan Pro Player Esport dengan Manajemen Timnya*. (G. Basudewa, Editor) Diambil kembali dari Esports Skor: <https://esports.skor.id/begini-pembagian-pendapatan-pro-player-esport-dengan-manajemen-timnya-01394392>

Budiarta, K. (2008). Penghasilan Versi Akuntansi, Pajak dan Ekonomi. . *Jurnal Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Udayana*.

Darussalam. (2019, Desember 26). *Konsep Penghasilan dalam Konteks Pajak*. Diambil kembali dari ddtc.co.id: <https://news.ddtc.co.id/konsep-penghasilan-dalam-konteks-pajak-18208>

Davenport, T. (1993). *Process Innovation*. Boston: Harvard Business School Press, Boston, MA.

DosenSosiologi.Com. (2021, January 22). *Pengertian Potensi, Jenis, dan Contohnya*. Diambil kembali dari DosenSosiologi.Com: <https://dosen sosiologi.com/pengertian-potensi/>

Fajri, L. I., Puspitasari, Y., Irfansyah, M. Z., Wijarko, T., & Rahmawati, L. E. (2022). PERILAKU BERBAHASA YOUTUBER GAMING MOBILE LEGEND.

- Fitriani, D. W., & Saputra, P. M. (2009). Fitriani, D. W., & Saputra, P. M. A. (2009). Analisa Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Jumlah Penerimaan Pajak Penghasilan Orang Pribadi (Studi Kasus di Wilayah Kerja Kantor Pelayanan Pajak Batu). *Journal of Indonesian Applied Economics*, 3(2).
- Fitriya. (2020, Desember 24). *Cara Menghitung Pajak Influencer, Cara Bayar dan Laporan SPT Pajaknya*. Diambil kembali dari KlikPajak: <https://klikpajak.id/blog/cara-menghitung-pajak-influencer/>
- Glenniza, D. (n.d). *Bermain Video Game dan eSport Tak Sama dengan Olahraga*. Diambil kembali dari Detik Sport: <https://sport.detik.com/aboutthegame/pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-esport-tak-sama-dengan-olahraga>
- Gusnara, A. B. (2022). Pengaturan Pengenaan Pajak Penghasilan Bagi.
- Jebreet. (2020, Mei 19). *Berapa Sih Gaji Pro Player Esports di Indonesia? Ini Kisarannya 0*. Diambil kembali dari Jebreet Media: <https://jebreetmedia.com/2020/05/berapa-sih-gaji-pro-player-esports-di-indonesia-ini-kisarannya/>
- Jenny, S. E., Olrich, T., & Keiper, M. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport".
- KumparanTech. (2019, Juli 13). *Baik dan Buruk Liga Mobile Legends MPL dengan Sistem Franchise*. Diambil kembali dari Kumparan: <https://kumparan.com/kumparantech/baik-dan-buruk-liga-mobile-legends-mpl-dengan-sistem-franchise-1rSMU3BiJ4S>
- Mahardika, B. (2020, Oktober 14). *Simak Penjelasan Cara Cepat Menjadi Pro Player Langsung dari CEO RRQ!* Diambil kembali dari Kotak Game: <https://www.kotakgame.com/berita/detail/85854/Simak-Penjelasan-Cara-Cepat-Menjadi-Pro-Player-Langsung-dari-CEO-RRQ>
- Martini. (2021, Mei 11). *Open Recruitment Pemain Mobile Legends RRQ, Ini Syarat dan Cara Daftarnya*. (I. C. Sena, Editor) Diambil kembali dari

Indosport: <https://www.indosport.com/esports/20210511/rekrutmen-pemain-mobile-legends-rrq-begini-syarat-dan-cara-daftarnya>

Medin, M. I. (2021, September 14). *Serba-serbi Esports, Industri Kompetitif yang Semakin Populer di Indonesia*. Diambil kembali dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/esports-adalah/#.YnoICogzbIU>

Mulyanti, D., & Sugiharty, F. S. (2016). Efektifitas Wpop Dan Tingkat Kepatuhan Menyampaikan Spt Terhadap Penerimaan Pajak Penghasilan. *Jurnal Ecodemica*, 4(2), 250-258.

Nadeak, I. G. (2021). Tinjauan Aspek Perpajakan Terhadap Penghasilan Youtuber. *Karya Tulis Tugas Akhir*, Politeknik Keuangan Negara STAN.

Oktarini, D. S., & Prisilia, A. (2021, Agustus 09). *5 Pro Player dengan Penghasilan YouTube Fantastis, Jess No Limit Nomor 1*. Diambil kembali dari Suara: <https://www.suara.com/tekno/2021/08/09/142510/5-pro-player-dengan-penghasilan-youtube-fantastis-jess-no-limit-nomor-1>

Pemerintah , Indonesia. (2015). Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015 Tentang Norma Perhitungan Penghasilan Neto.

Pemerintah Indonesia. (2008). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2008 Tentang Perubahan Keempat atas Undang Undang Nomor 7 Tahun 1983 Tentang Pajak Penghasilan.

Pemerintah, Indonesia. (2005). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

Pemerintah, Indonesia. (2007). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2007 Tentang Perubahan Ketiga Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1983 Tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan.

Pemerintah, Indonesia. (2015). Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-11/PJ/2015 Tentang Pengenaan Pajak Penghasilan Atas Hadiah Dan Penghargaan.

- Pemerintah, Indonesia. (2016). Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-16/PJ/2016 Tentang Pedoman Teknis Tata Cara Pemotongan, Penyetoran dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 Dan/Atau Pajak Penghasilan Pasal 26 Sehubungan Dengan Pekerjaan, Jasa, Dan Kegiatan Orang Pribadi.
- Pemerintah, Indonesia. (2018). Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 192/PMK.03/2018 Tentang Pelaksanaan Pengkreditan Pajak Atas Penghasilan Dari Luar Negeri.
- Pemerintah, Indonesia. (2020). Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-04/PJ/2020 Tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Administrasi Nomor Pokok Wajib Pajak, Sertifikat Elektronik, Dan Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak.
- Pemerintah, Indonesia. (2021). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan.
- Prayoga, M. A. (2019). Tinjauan Atas Aspek Perpajakan Terhadap Penghasilan Youtuber. *Karya Tulis Tugas Akhir*, Politeknik Keuangan Negara STAN.
- Priono, A. (2020, April 27). *SEJARAH ESPORTS: EVOLUSI LAGA ADU SKOR JADI AJANG KOMPETISI GLOBAL*. Diambil kembali dari Hybrid: <https://hybrid.co.id/post/sejarah-esports>
- Purba, N. I. (2021). Aspek Dan Potensi Perpajakan Atlet Esports Mobile Legends Dan Player Unknown Battleground. *Karya Tulis Tugas Akhir*, Politeknik Keuangan Negara STAN.
- Puspita. (2020). *Menjadi Youtuber yang Taat dan Sadar Pajak*. Diambil kembali dari Pajakku: <https://www.pajakku.com/read/5efea0f52712877582238136/Menjadi-Youtuber-yang-Taata-dan-Sadar-Pajak>
- Putri, V. M. (2019, Desember 26). *Jadi Pro Player, Donkey EVOS Justru Andalkan Live Streaming*. Diambil kembali dari Detiknet:

<https://inet.detik.com/games-features/d-4836491/jadi-pro-player-donkey-evos-justru-andalkan-live-streaming>

Realisasi Pendapatan Negara (Milyar Rupiah), 2019-2021. (2021). Diambil kembali dari bps.go.id: <https://www.bps.go.id/indicator/13/1070/1/realisasi-pendapatannegara.html>

Rifki, B. (2018, November 22). *Awes Keliru! Ini Beda Casual Gamer dan Atlet Esports*. Diambil kembali dari Esports Id: <https://esports.id/other/news/2018/11/a088ea2078cd92b0b8a0e78a32c5c082/awes-keliru-ini-beda-casual-gamer-dan-atlet-esports>

Rustiyaningsih, S. (2011). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepatuhan Wajib Pajak.

Santosa, W., & Sadimin. (2011). *Modul Pajak Penghasilan*. Jakarta: Sekolah Tinggi Akuntansi Negara.

Seanry, Y. (2017, September 17). *Terbukti! Penonton Esport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional!* Diambil kembali dari GGWP: <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/penonton-esport-di-atas-olahraga>

Septiyani, A. (2021, Juni 10). *2 Pro Player Indonesia Ini Jadi yang Pertama Main di The International*. Diambil kembali dari games grid: <https://games.grid.id/read/152733458/2-pro-player-indonesia-ini-jadi-yang-pertama-main-di-the-international?page=all>

Sihaloho, E. D. (2020, Juli). Analisis pengaruh penerimaan pajak terhadap pertumbuhan ekonomi indonesia: pendekatan vektor autoregressive. *Forum Ekonomi*.

Siregar, A. M. (2021). Tinjauan Pemotongan Dan/Atau Pemungutan Pajak Penghasilan Atas Jasa Endorse Dan Paid Promote Di Media Sosial. *Karya Tulis Tugas Akhir*, Politeknik Keuangan Negara STAN.

Sport, I. (2021, Juli 13). *Apa Itu eSport? Ini Sejarah Singkatnya*. Diambil kembali dari Kumparan: <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-esport-ini-sejarah-singkatnya-1w6F1FkK6X6>

Tandioga, F. A. (2019). Tinjauan Atas Pajak Penghasilan Warung Internet Dan Potensi Perpajakan Dari Gamer Online. *Karya Tulis Tugas Akhir*, Politeknik Keuangan Negara STAN.

Top 100 Highest Earnings for Indonesia. (n.d). Diambil kembali dari Esports Earnings: <https://www.esportsearnings.com/countries/id>

Wicaksono, A. P. (2021). Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.

YouTube, Twitch, Twitter, & Instagram Statistics. (t.thn.). Diambil kembali dari Social Blade: <https://socialblade.com/>

Zulfah, N. Q., Zabidi, H., & Ma'mun, M. Y. (2021). Konten Kreatif Youtube Sebagai Sumber Penghasilan Ditinjau dari Etika Bisnis Islam. *Sharia Economics*.