

Pengaruh Pengetahuan Perpajakan, Kesadaran Wajib Pajak Dan Diskriminasi Perpajakan Terhadap Keputusan Top Up Game Online Yang Telah Dikenakan Ppn (Pada Pengguna Game Online Mobile Legend)

Meliayana¹

Universitas Buddhi Dharma

Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir, Tangerang, Indonesia

¹⁾ melianah.lie@gmail.com

Rekam jejak artikel:

Terima September 2024;
Perbaikan September 2024;
Diterima Oktober 2024;
Tersedia online Oktober 2024;

Kata kunci:

Pengetahuan Perpajakan,
Kesadaran Wajib Pajak,
Diskriminasi Perpajakan
Keputusan Top Up

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah dalam rangka menguji bagaimana kesadaran wajib pajak, pengetahuan pajak, dan diskriminasi pajak mempengaruhi keputusan pemain game online untuk melakukan upgrade ke Mobile Legend, salah satu game yang dikenakan PPN. Metode penelitian kuantitatif dan deskriptif untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun yang dijadikan populasinya ialah orang – orang yang memainkan game mobil legend yang memiliki NPWP. Untuk memperoleh 100 sampel penelitian, digunakan *purposive sampling* untuk memilih sampel. Kriteria yang digunakan adalah bermain Mobile Legends, berusia 20 tahun ke atas, dan mempunyai Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP). Menggunakan SPSS versi 25, digunakan pengujian statistik deskriptif, pengujian validitas, pengujian reliabilitas, pengujian asumsi tradisional, dan pengujian hipotesis untuk menganalisis data penelitian. Lebih lanjut, sumber datanya mempergunakan data primersenilai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diskriminasi pajak menunjukkan nilai signifikansi senilai $0,031 < 0,05$, kesadaran wajib pajak memperoleh nilai signifikansi senilai $0,001 < 0,05$, dan pengetahuan pajak secara parsial memperoleh nilai signifikansi senilai $0,041 < 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diskriminasi pajak, kesadaran wajib pajak, mengindikasikan, pengetahuan pajak secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap keputusan konsumen untuk membeli game mobile legend online top-up. Pengukuran secara simultan menunjukkan bahwa kesadaran wajib pajak, diskriminasi pajak, dan pengetahuan pajak secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan untuk membeli game mobile legend online, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membuat gaya hidup manusia modern sangat bergantung pada perangkat elektronik. Era digital ditandai dengan pesatnya perkembangan penggunaan internet (Hermawanto & Anggraini, 2020). Berkembangnya perusahaan e-commerce merupakan salah satu contoh pemanfaatan internet dalam dunia bisnis. Selain itu, permainan daring juga menjadi salah satu pilihan hiburan daring yang membutuhkan koneksi internet (Riswanto et al., 2024).

Game daring bukan sekadar cara bagi orang untuk menghabiskan waktu sambil memiliki keuntungan tambahan dan potensi untuk menghasilkan pendapatan bagi pemain. Pembelian dan penjualan produk tambahan, yang terkadang disebut sebagai barang virtual, merupakan salah satu cara game daring memberikan kontribusi bagi

perekonomian (Mahawati et al., 2021). Dalam game daring, barang virtual adalah barang tidak berwujud yang meningkatkan pengalaman dan dapat dibeli dengan uang sungguhan. Bentuknya dapat berupa karakter pemain, markas, atau avatar yang dapat disesuaikan. Barang virtual ini memfasilitasi game daring dan berubah menjadi sumber daya yang menguntungkan bagi pengembang game. Dalam dunia game daring, e-commerce juga mencakup pembelian dan penjualan barang tambahan (Prabowo, 2022).

Mobile Legend termasuk game online paling digemari di Indonesia dan menguasai pangsa pasar yang cukup besar. Menurut laporan yang dipublikasikan pada 12 Agustus 2021 pukul 14:29 WIB oleh www.warna.com, game ini tercatat merupak game dengan pengguna terbanyak di Indonesia, yang jumlah pemainnya mencapai 43,23 juta pengguna ataupun sekira 14% dari keseluruhan penduduk Indonesia. Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna aktif aplikasi game mobile terbanyak dan jumlah pengguna game online terbanyak kedua di Indonesia.

Ada banyak sekali item virtual yang berbeda di Mobile Legend, termasuk emotes, map, efek recall, skin Commander, dan skin. Untuk mendapatkan barang-barang virtual ini, pemain mesti membeli mata uang dalam game. Mata uang ini, yang dapat diperoleh melalui top-up atau pengisian ulang, digunakan untuk melakukan pembelian (Dewantara & Rizka, 2022).

Dalam game online Mobile Legend, barang-barang virtual bisa didapat melalui top up diamond, yang merupakan mata uang yang dibeli. Dalam game ini, diamond berfungsi sebagai uang, yang memungkinkan pengguna untuk membeli barang-barang virtual apa pun yang mereka inginkan (Soewandi, 2024). Fakta bahwa konsumsi e-commerce global dalam kategori game daring meningkat menjadi US\$135,8 miliar pada 2021 naik 31 persen dibanding periode 2020 menjadi bukti manfaat ekonomi dari game daring. Konsumsi e-commerce Indonesia untuk game daring meningkat 23% dari tahun 2020 menjadi US\$1,68 miliar pada tahun 2021 (Riswanto et al., 2024).

Dalam industri game, pengembang game daring memperoleh pendapatan dan keuntungan utamanya dari barang virtual yang mereka jual. Jika manfaat tersebut didistribusikan secara merata, potensi ini dapat mendorong perekonomian, khususnya di Indonesia (Siagian et al., 2020). Oleh karena itu, agar pemerintah dan masyarakat dapat bekerja sama dengan baik, diperlukan sinergi yang baik agar pendapatan dari permainan daring dapat dinikmati secara luas. Dengan demikian, pengembang permainan asing tidak hanya memperoleh keuntungan, tetapi juga membantu negara tempat permainan tersebut dijual untuk tumbuh secara ekonomi. Pajak harus dikenakan terhadap transaksi yang berasal dari Indonesia untuk menjamin bahwa pendapatan dari penyedia permainan daring yang mempunyai pangsa pasar di Indonesia menjadi sumber penerimaan negara (Fiqkri et al., 2023).

Penelitian terkait pengaruh kesadaran wajib pajak dan pengetahuan perpajakan terhadap keputusan pembelian isi ulang game daring terkait pengenaan PPN masih kurang, padahal faktor-faktor tersebut penting. Dengan demikian, penelitian ini ditujukan dalam rangka menyelidiki bagaimana kesadaran wajib pajak dan pengetahuan perpajakan mempengaruhi keputusan pembelian isi ulang game online terkait pengenaan PPN (Astuti et al., 2022). Pengembang game daring yang

memperoleh keuntungan ekonomi dari kegiatannya dan memiliki pangsa pasar di Indonesia akan dikenai pajak pertambahan nilai (PPN) senilai 11 persen atas penghasilannya. Transaksi isi ulang game daring dikenakan PPN (Alam et al., 2023).

Pengguna yang melakukan top up game online akan dikenakan PPN oleh platform yang menyediakan game online. Aturan ini menunjukkan bahwa pelaku usaha tradisional dan online diperlakukan sama dalam hal pemungutan PPN (Alam et al., 2023). Pemerintah berupaya dengan ini untuk memberikan keadilan bagi pelaku usaha tradisional dan online. Mungkin saja sebagian pemain game online tidak menyadari bahwa mereka dikenakan PPN sebesar 11 persen di Mobile Legend ketika mereka melakukan top up diamond untuk membeli barang virtual. Dengan demikian, melalui PPN, gamer online yang membeli barang virtual secara tidak sengaja telah mendukung pembangunan nasional (Sakti et al., 2019).

Penulis berkesimpulan, bahwa untuk saat ini setiap pemain yang melakukan top up saldo setelah lupa beberapa hal tersebut akan dikenakan PPN pada game online Mobile Legend. Orang-orang yang menggunakan game online yang ingin melakukan top up sebaiknya berpikir ulang sebelum melakukannya karena biayanya akan naik hingga 11%. Aturan ini mungkin tidak menjadi masalah bagi pengguna dengan kemampuan finansial yang lebih besar. Meskipun demikian, hal ini menarik untuk dijadikan topik penelitian mengingat mayoritas masyarakat Indonesia yang bermain game online adalah anak muda berusia 13 hingga 20 tahun yang dianggap belum memiliki penghasilan sendiri.

Mengacu pada paparan latar belakang di atas, penulis hendak meneliti menggunakan variabel dependen berupa keputusan pembelian game online Mobile Legend dan variabel independen berupa kesadaran wajib pajak dan pengetahuan perpajakan. Mengingat adanya pengenaan PPN. Tujuan penelitian ini harapannya bisa memberi sumbangsih substansial terhadap pengetahuan kita terkait faktor-faktor yang memengaruhi pilihan konsumen untuk membeli top up game online.

II. METODE

Penelitian ini mempergunakan metode kuantitatif dan deskriptif. Adapun objeknya yang diteliti, yakni Mahasiswa Universitas Buddhi Dharma yang memainkan game mobile legend. Penelitian dilakukan di kawasan Universitas Buddhi Dharma.

Sampel

Populasinya mencakup seluruh orang yang memainkan game Mobile Legend dan memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP). Prinsip oportunitas diterapkan untuk menentukan unsur sampel, atau teknik pengambilan sampel secara acak digunakan sebagai strategi pengambilan sampel dalam penelitian ini. Syarat untuk mengikuti penelitian ini adalah partisipan game mobile legend berusia minimal 20 tahun, memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), dan mengisi seluruh kuesioner.

Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis memanfaatkan kuesioner, wawancara dan observasi. Berikut adalah tabel operasional variabel yang dipergunakan ialah:

Tabel 1. Indikator Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Skala
Pengetahuan perpajakan (X1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan dan Fungsi Perpajakan 2. Pengetahuan tentang tarif pajak yang berlaku dalam top up game online 3. Mengetahui pentingnya pengetahuan perpajakan dalam top up game online 4. Mengetahui pengetahuan perpajakan mempengaruhi loyalitas terhadap top up game online 5. Mengukur bagaimana pengetahuan perpajakan mempengaruhi persepsi tentang harga top up game online. 	Likert
Kesadaran Wajib Pajak (X2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui seberapa sadar konsumen tentang kewajiban pajak yang terkait dengan pembelian top up game online 2. Mengetahui sikap terhadap pajak yang dikenakan dalam top up game online 3. Untuk mengetahui tingkat kesadaran wajib pajak terhadap praktik pembelian booster game online. 4. Mengetahui hubungan antara kesadaran wajib pajak dan kecenderungan untuk menghemat atau mengurangi pengeluaran pada top up game online 5. Mengetahui bahwa pajak digunakan untuk pembangunan infrastruktur 	Likert
Diskriminasi Perpajakan (X3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seberapa besar diskriminasi perpajakan pada top up game online 2. Mengetahui praktik diskriminasi perpajakan yang mereka rasakan dalam pembelian top up game online 3. Mengetahui tingkat kesadaran tentang adanya diskriminasi perpajakan dalam top up game online. 4. Mengukur bagaimana diskriminasi perpajakan mempengaruhi persepsi tentang nilai yang diperoleh dari top up game online. 5. Mengetahui seberapa besar diskriminasi perpajakan mempengaruhi kepatuhan responden dalam pembayaran pajak terkait top up game online. 	Likert

Tabel 2. Indikator Variabel Dependen

Variabel	Indikator	Skala
Keputusan pembelian top up game online Mobile Legend yang dikenai PPN(Y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui akan pemahaman perpajakan yang diterapkan pada top up game online 2. Mengukur persepsi konsumen tentang nilai yang didapatkan dari pembelian top up game online yang telah dikenai PPN. 3. Menilai perasaan emosional yang dialami ketika melakukan top up game online. 4. Mengetahui bahwa top up game online dikenai PPN ialah hal wajar 5. Mengetahui pengaruh harga top up game online yg telah dikenai PPN pada keputusan pembelian top up 	Likert

Teknik Analisis Data

Untuk mengevaluasi dampak masing-masing variabel independen dan dependen dipergunakan regresi linier berganda. Perangkat lunak SPSS digunakan untuk menguji hipotesis. Salah satu teknik dalam menganalisis datanya ialah statistik deskriptif. Penerapan teknik tersebut ditujukan agar menggambarkan secara akurat objek atau variabel yang diteliti dengan mengumpulkan dan mengolah data, kemudian menyajikannya dengan cara yang mudah dipahami. Pengujian validitas ini mempergunakan uji dua sisi yang mempunyai tingkatan signifikan 0,05. Bila Cronbach Alpha nilainya melebihi 0,60, variabel yang diukur dengan pertanyaan dianggap reliabel. Kelayakan model regresinya diverifikasi dengan pengujian asumsi tradisional. Ada empat pengujian yang dipergunakan: pengujian heteroskedastisitas, multikolinearitas, autokorelasi, dan normalitas. Pengujian hipotesis seperti pengujian t dan F juga dipergunakan agar memastikan signifikansi pengaruh variabel independennya terhadap variabel dependen.

Operasional Variabel

a. Variabel Independen

Tiga variabel independen utama ditemukan dalam penelitian ini: kesadaran wajib pajak, diskriminasi pajak, dan pengetahuan pajak. Pengetahuan perpajakan meliputi pemahaman individu tentang peraturan dan prosedur perpajakan. Kesadaran wajib pajak merujuk pada tingkat kesadaran dan pertanggungjawaban individu untuk melaksanakan kewajiban perpajakannya. Diskriminasi perpajakan mengacu pada perbuatan yang yak adil ataupun berbeda yang diterima oleh wajib pajak tertentu dalam sistem perpajakan. Penelitian ini mencoba menguji hubungan antara ketiga faktor ini dengan kepatuhan wajib pajak secara keseluruhan.

b. Variabel Depeneden

Variabel dependen dalam penelitian ini merupakan keputusan pembelian top up game online mobile legend yang telah dikenai PPN.

III. HASIL

a. Statistik Deskriptif Kuesioner

Dalam penelitian ini, penulis mendistribusikan kuisisioner hingga 130 kuisisioner. Data yang didapatkan dari hasil penyebaran kuisisioner oleh peneliti sehingga dapat diolah melalui SPSS versi 25 supaya meminimalisasi adanya eror pada perhitungan. Sehingga dari total keseluruhan kuisisioner yang dibagikan secara langsung, berjumlah 130 responden.

Tabel 3. Statistik Kuisisioner Yang Dibagikan

Keterangan	Jumlah	Presentase
Kuisisioner Yang Digunakan	100	77%
Kuisisioner Yang Tidak Digunakan	30	23%
Total	130	100%

Sumber : Diolah Peneliti, 2024

Mengacu data yang disajikan pada tabel, bisa dilihat sebanyak 130 kuisisioner telah disebar. Dari jumlah tersebut, 100 kuisisioner dapat digunakan, yang mewakili 77% dari total kuisisioner yang disebar. Sementara itu, 30 kuisisioner lainnya tidak dapat digunakan, yang setara dengan 23% dari total kuisisioner.

Temuan tersebut mengindikasikan, mayoritas respondennya menjawab dengan valid dan bisa dianalisis lebih lanjut. Namun, ada juga sejumlah responden yang kuisisionernya tidak memenuhi kriteria untuk digunakan dalam analisis. Faktor-faktor yang menyebabkan kuisisioner tidak dapat digunakan bisa beragam, seperti jawaban yang tidak lengkap, ketidaksesuaian dalam pengisian, atau kesalahan lainnya. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa kuisisioner yang disebar dirancang dengan baik dan mudah dipahami oleh responden untuk meminimalkan jumlah kuisisioner yang tidak dapat digunakan.

Tabel 4. Statistik Kuisisioner Berdasarkan Jenis Kelamin

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	35	35.0	35.0	35.0
	Laki - Laki	65	65.0	65.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25, 2024

Berdasar data tabel terlihat responden dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan jenis kelamin. Sebanyak 35 perempuan, atau 35% dari total responden, menyelesaikan survei. Dari total responden, 65 orang adalah laki-laki, yang merupakan 65% dari sampel.

Data ini menunjukkan bahwa terdapat proporsi responden laki-laki yang lebih besar daripada responden perempuan dalam sampel yang dibagikan untuk kuesioner ini. Temuan tersebut mengindikasikan, mayoritas peserta studinya ialah laki-laki. Dominasi responden laki-laki ini mungkin mencerminkan distribusi populasi yang lebih luas atau bisa juga menunjukkan minat yang lebih besar dari laki-laki terhadap topik yang diteliti. Penting untuk mempertimbangkan faktor ini dalam analisis lebih lanjut untuk memahami apakah jenis kelamin mempengaruhi hasil penelitian.

Tabel 5. Statistik Kuisisioner Berdasarkan Memiliki NPWP atau Tidak

Memiliki NPWP Atau Tidak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Punya	100	100.0	100.0	100.0

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25, 2024

Mengacu pada tabel 5, bisa dilihat semua responden mengisi kuesioner memiliki NPWP. Jumlah total responden adalah 100 orang, yang berarti 100% dari responden memiliki NPWP.

Temuan tersebut mengindikasikan, seluruh peserta studinya telah sesuai dengan persyaratan administratif yang diperlukan, yaitu memiliki NPWP. Kepemilikan NPWP oleh semua responden juga dapat mencerminkan tingkat kepatuhan yang tinggi terhadap peraturan perpajakan di kalangan peserta. Selain itu, data ini memberikan keyakinan bahwa informasi yang diberikan oleh responden dapat dipercaya dan relevan untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

b. Analisis Deskriptif Variabel

1) Pengetahuan Perpajakan

Tabel 6. Statistik Deskriptif Variabel Pengetahuan Perpajakan (X1)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P1.1	100	1	5	3.45	1.077
P1.2	100	1	5	3.67	.753
P1.3	100	1	5	3.74	.928
P1.4	100	2	5	3.83	.817
P1.5	100	1	5	3.70	.969
Valid N (listwise)	100				

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25, 2024

Mengacu pada tabel 6 di atas, menunjukkan jumlah responden sebanyak 100 responden. Pada uji deskriptif dengan variabel pengetahuan perpajakan, yang terdiri dari lima pertanyaan. Terdapat lima pertanyaan dalam kuesioner: pertanyaan

pertama memiliki skor rata-rata 3,45 dan simpangan baku 1,077, pertanyaan kedua memiliki skor rata-rata 3,67 dan simpangan baku 0,753, pertanyaan ketiga memiliki skor rata-rata 0,928, pertanyaan keempat memiliki simpangan baku 0,817, dan pertanyaan kelima memiliki skor rata-rata 3,70 dan simpangan baku 0,969. Kuesioner memiliki dua nilai maksimum dan minimum, yaitu 1 dan 5. Karena nilai rata-rata variabel pengetahuan pajak lebih tinggi daripada simpangan baku, maka terlihat jelas bahwa variabel tersebut mempunyai nilai rerata yang terdistribusi dengan baik.

2) Kesadaran Wajib Pajak

Tabel 7. Statistik Deskriptif Variabel Kesadaran Wajib Pajak (X2)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P2.1	100	1	5	3.54	.846
P2.2	100	1	5	3.67	.739
P2.3	100	1	5	3.58	.867
P2.4	100	1	5	3.36	1.049
P2.5	100	1	5	3.24	1.006
ValidN(listwise)	100				

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25, 2024

Tabel 7 memperlihatkan variabel kesadaran wajib pajak nilai minimumnya 1 dan nilai maksimumnya ialah 5. Nilai rata-ratanya adalah 3,54 di mana simpangan bakunya senilai 0,846 pada soal 1, 3,67 yang simpangan bakunya ialah 0,736 pada soal 2, 3,58 dengan simpangan baku sebesar 0,867 pada soal 3, 3,36 dengan simpangan baku sebesar 1,049 pada soal 4, dan 3,24 dengan simpangan baku sebesar 1,006 pada soal 5. Berdasarkan beberapa survei kesadaran wajib pajak yang tidak membayar, nilai rata-ratanya melebihi simpangan baku, yang menunjukkan bahwa data yang diperoleh terdistribusi dengan baik.

3) Diskriminasi Perpajakan

Tabel 8. Statistik Deskriptif Variabel Diskriminasi Perpajakan (X3)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P3.1	100	1	5	3.06	.919
P3.2	100	1	5	3.48	.772
P3.3	100	1	5	3.51	.847
P3.4	100	1	5	3.46	.881
P3.5	100	1	5	3.63	.895
Valid N (listwise)	100				

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Tabel 8 memperlihatkan, variabel diskriminasi pajak menghasilkan nilai minimumnya ialah 1 dan nilai maksimumnya 5. Untuk variabel diskriminasi pajak, nilai rata-rata pada pertanyaan pertama ialah 3,06 di mana simpangan bakunya 0,919, pada pertanyaan kedua ialah 3,48 yang simpangan bakunya senilai 0,772, pada pertanyaan ketiga ialah 3,51 di mana simpangan bakunya 0,847, pada pertanyaan keempat ialah 3,46 di mana simpangan bakunya 0,881, dan pada pertanyaan kelima ialah 3,63 dengan simpangan baku 0,895. Mengingat nilai rata-rata variabel diskriminasi pajak ini lebih tinggi daripada deviasi standar, maka dapat dianggap terdistribusi dengan baik.

4) Keputusan Pembelian Top Up Game Online Yang Telah Dikenakan PPN

Tabel 9. Statistik Deskriptif Variabel Keputusan Pembelian Top Up Game Online yang Telah dikenakan PPN (Y)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PY.1	100	1	5	3.67	.943
PY.2	100	2	5	3.70	.916
PY.3	100	1	5	3.28	.986
PY.4	100	1	5	3.15	1.158
PY.5	100	2	5	3.55	.869
Valid N (listwise)	100				

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Tabel 9 memperlihatkan, saat memutuskan untuk membeli isi ulang gim daring yang dikenakan PPN, nilai minimumnya ialah 1 dan nilai maksimumnya 5. Nilai rata-rata pada pertanyaan pertama adalah 3,67 dengan deviasi standar 0,943, pada pertanyaan kedua, adalah 3,70 dengan deviasi standar 0,916, pada pertanyaan ketiga, adalah 3,28 dengan deviasi standar 0,986, pada pertanyaan keempat, adalah 3,15 dengan deviasi standar 1,158, dan pada pertanyaan kelima, adalah 3,55 dengan deviasi standar 0,869 dalam kaitannya dengan deviasi standar. Dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi dengan baik dikarenakan mempunyai nilai rerata lebih besar dibanding nilai deviasi standar.

c. Analisa Hasil Penelitian

1) Uji Validitas

Tabel berikut menampilkan pengujian yang dihasilkan terhadap variabel pengetahuan perpajakan (X1), kesadaran wajib pajak (X2), diskriminasi perpajakan (X3), dan keputusan pembelian top up game mobile legends online yang dikenakan PPN (Y).

Tabel 10. Uji Validitas Pengetahuan Perpajakan (X1)

		PengetahuanPerpajakan
P1.1	Pearson Correlation	.644**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P1.2	Pearson Correlation	.722**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P1.3	Pearson Correlation	.711**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P1.4	Pearson Correlation	.648**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P1.5	Pearson Correlation	.736**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
Pengetahuan Perpajakan	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Mengacu pada tabel 10, bisa terlihat uji validasi X1 pada halaman P1.1 didapat r hitung senilai 0,644 > r tabel 0,195 yang berarti valid, dan signifikansinya senilai 0,000 < 0,05 yang diartikan valid karena pertanyaan pertama harus dijawab dalam rentang 0,05 agar dapat dikatakan valid. Apabila P1.2 r hitung nilainya ualah 0,772 < r tabel 0,195 maka dapat dinyatakan valid. Apabila menggunakan signifikansinya senilai 0,000 < 0,05 bisa dinyatakan valid pula karena kedua pertanyaan harus dijawab dalam rentang 0,05. Dengan nilai r terhitung senilai 0,711 < r tabel 0,195, P1.3 dianggap valid. Hal ini dapat dikonfirmasi dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, karena pertanyaan ketiga juga harus di bawah 0,05. Jika nilai r terhitung pada P1.4 dan P1.5 kurang dari r tabel sebesar 0,195, data tersebut dianggap valid. Hal tersebut dapat dicapai menggunakan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, karena pertanyaan keempat dan kelima harus di bawah 0,05.

Tabel 11. Uji Validitas Kesadaran Wajib Pajak (X2)

		KesadaranWajibPajak
P2.1	Pearson Correlation	.518**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P2.2	Pearson Correlation	.726**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100

P2.3	Pearson Correlation	.671**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P2.4	Pearson Correlation	.722**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P2.5	Pearson Correlation	.746**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
Kesadaran Wajib Pajak	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Proses penghitungan korelasi antara nilai yang diperoleh dari pernyataan dikenal sebagai "pemeriksaan data menggunakan korelasi Pearson. Berdasarkan tabel IV.10 diatas. Validasi komponen pernyataan yang menggabungkan nilai r tabel dengan r hitung untuk mengukur variabel kesadaran wajib pajak (X2). Nilai korelasi Pearson untuk kelima pernyataan yang mengukur variabel kesadaran wajib pajak (X2) ialah 0,195 yang melebihi r hitung. Oleh karenanya, bisa diambil simpulan bahwa kelima pernyataan tersebut valid.

Tabel 12. Uji Validitas Diskriminasi Perpajakan (X3)

		DiskriminasiPerpajakan
P3.1	Pearson Correlation	.511**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P3.2	Pearson Correlation	.713**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P3.3	Pearson Correlation	.581**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P3.4	Pearson Correlation	.574**

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
P3.5	Pearson Correlation	.704**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
Diskriminasi Perpajakan	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Sebagaimana yang terlihat pada Tabel 12, nilai r hitung pada uji validitas variabel X3 melebihi nilai r tabel senilai 0,195. Hal ini menunjukkan variabel tersebut dapat dikatakan valid. Lebih lanjut, signifikansinya senilai 0,000, ataupun kurang dari 0,05, digunakan untuk menyatakan variabel tersebut valid. Setiap pertanyaan pada kuesioner harus signifikansinya senilai kurang dari 0,05 agar bisa dianggap valid.

Dengan demikian, pertanyaan-pertanyaan dari P3.1 hingga P3.5 signifikansinya senilai 0,000, yang diartikan semua pertanyaannya valid. Validitas ini menunjukkan bahwa pertanyaan-pertanyaannya bisa mengukur apa yang semestinya diukur dengan baik. Oleh karena itu, data yang didapat dari pertanyaan-pertanyaan ini bisa dipergunakan sebagai cara menganalisis lebih lanjut dengan tingkat kepercayaan yang tinggi. Validitas yang baik juga memastikan bahwa hasil penelitian akan lebih akurat dan dapat diandalkan.

Tabel 13. Uji Validasi Pada Keputusan Pembelian Top Up Game Online Yang Telah Dikenakan PPN

		Keputusan Pembelian Top Up GameOnline
PY.1	Pearson Correlation	.387**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
PY.2	Pearson Correlation	.633**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
PY.3	Pearson Correlation	.784**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
PY.4	Pearson Correlation	.773**

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
PY.5	Pearson Correlation	.771**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	100
Keputusan Pembelian Top Up Game Online	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Tabel 13 memperlihatkan nilai r hitung melebihi rtabel 0,195 pada uji validasi Y ($n-2 = 100 - 2 : 0.05$) maka dapat dinyatakan valid atau jika melalui signifikasi dari setiap pertanyaan harus dibawah 0.05 untuk dinyatakan valid. Sehingga pada pertanyaan PY.1 sampai dengan PY.5 signifikansinya senilai 0.000, yang diartikan bisa dianggap valid.

2) Uji Reabilitas

Tabel berikut ini menampilkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap variabel pengetahuan perpajakan (X1), kesadaran wajib pajak (X2), diskriminasi pajak (X3), dan keputusan pembelian top up game online mobile legend yang dikenakan PPN (Y).

Tabel 14. Uji Reliabilitas Pengetahuan Perpajakan (X1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.718	5

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Pengukuran menggunakan Alfa Cronbach adalah metode untuk menilai reliabilitas. Metode ini menunjukkan seberapa baik item atau kelompok item dalam suatu kuesioner berkorelasi positif satu sama lain. Berdasarkan hasil pengolahan data yang ditampilkan dalam tabel 14, didapat Cronbach Alpha nilainya ialah 0,718. Dikarenakan nilainya lebih besar dari 0,60, dapat menyimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner mengenai varibael pengetahuan perpajakan (X1) terbukti reliabel. Dengan kata lain, pertanyaan dalam kuisisioner tersebut memiliki konsistensi internal yang baik.

Tabel 15. Uji Reliabilitas Kesadaran Wajib Pajak (X2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.701	5

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Pengukuran menggunakan *Alfa Cronbach* adalah metode untuk menilai reliabilitas. Metode ini menunjukkan seberapa baik item atau kelompok item dalam suatu kuesioner berkorelasi positif satu sama lain. Berdasarkan hasil pengolahan

data yang ditampilkan dalam tabel 15, diketahui bahwa *Cronbach Alpha* senilai 0,701. Karena nilainya lebih besar dari 0,60, bisa menyimpulkan pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner mengenai variabel kesadaran wajib pajak (X2) terbukti reliabel. Dengan kata lain, pertanyaan dalam kuisisioner tersebut memiliki konsistensi internal yang baik.

Tabel 16. Uji Reliabilitas Diskriminasi Perpajakan (X3)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.584	5

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Pengukuran menggunakan Alfa Cronbach adalah metode yang dipergunakan dalam menilai reliabilitas sebuah instrumen penelitian. Metode ini menunjukkan seberapa baik item atau kelompok item dalam suatu kuesioner berkorelasi positif satu sama lain, yang berarti seberapa konsisten item-item tersebut dalam mengukur konsep yang sama. Berdasarkan hasil pengolahan data yang ditampilkan dalam tabel IV.15, dilihat Cronbach Alpha senilai 0,584.

Nilai ini lebih besar dari batas 0,60, yang menunjukkan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner mengenai variabel diskriminasi perpajakan (X3) terbukti reliabel. Dengan kata lain, pertanyaan-pertanyaan tersebut memiliki konsistensi internal yang baik, yang diartikan respondennya menjawab dengan konsisten terhadap pertanyaan-pertanyaan yang serupa. Hal ini penting karena reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat dipercaya dan hasil yang diperoleh dari kuesioner tersebut dapat diandalkan untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 17. Uji Reliabilitas Pada Keputusan Pembelian Top Up Game Online Yang Dikenakan PPN

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.694	5

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Pengukuran menggunakan *Alfa Cronbach* adalah metode untuk menilai reliabilitas. Metode ini menunjukkan seberapa baik item atau kelompok item dalam suatu kuesioner berkorelasi positif satu sama lain. Hasil pengolahan data pada Tabel 17 menghasilkan Cronbach Alpha senilai 0,694. Bisa diambil simpulan, pertanyaan kuesioner tentang variabel yang mempengaruhi keputusan gamer online untuk melakukan top up pembelian yang dikenakan PPN pada Mobile Legend (Y) telah terbukti reliabel mengingat nilainya melebihi 0,60. Dengan kata lain, pertanyaan dalam kuesioner memiliki konsistensi internal yang baik.

d. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Tabel 18. Hasil Uji Kolmogorov – Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

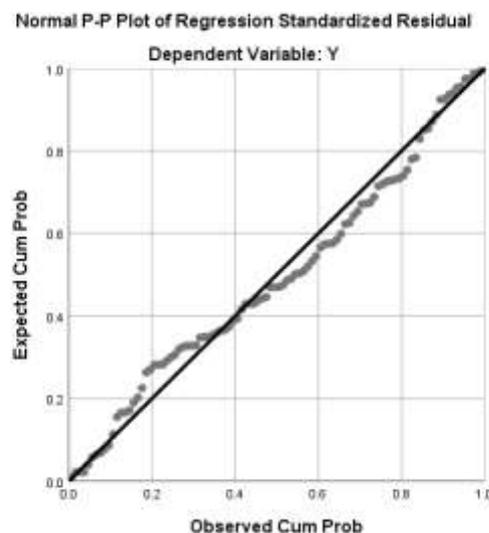
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.82301367
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.067
	Negative	-.080
Test Statistic		.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.117 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Tabel 18 di atas menunjukkan bahwa nilai Kolmogorov-Smirnov (K-S) yang lebih besar dari 0,05 adalah 0,117, sebagaimana ditunjukkan oleh Asymp.Sig. (2-tailed). Hal tersebut mengindikasikan variabel-variabel penelitian terdistribusi normal atau terdistribusi dengan baik, dan model regresi memenuhi persyaratan uji asumsi tradisional.

Distribusi normal data juga bisa disimak dalam grafik P-Plot, di mana penyebaran titik-titik pada sumbu diagonal grafik tersebut menunjukkan pola yang cenderung membentuk garis lurus dan mendekati garis diagonal. Dari gambar 1 grafik plot probabilitas normal menunjukkan bahwa sebaran titik-titiknya cenderung membentuk garis lurus dan dekat dengan garis diagonalnya. Hal tersebut mengindikasikan, model regresinya sesuai dengan asumsi kenormalan atau model residual memiliki distribusi normal, yang mengarah pada kesimpulan bahwa model tersebut lulus uji kenormalan dengan sangat baik.

Gambar 1. Uji Normalitas



Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

2) Uji Multikolonieritas

Tabel 19. Uji Multikolonieritas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Pengetahuan Perpajakan	.818	1.223
	Kesadaran Wajib Pajak	.857	1.167
	Diskriminasi Perpajakan	.945	1.058

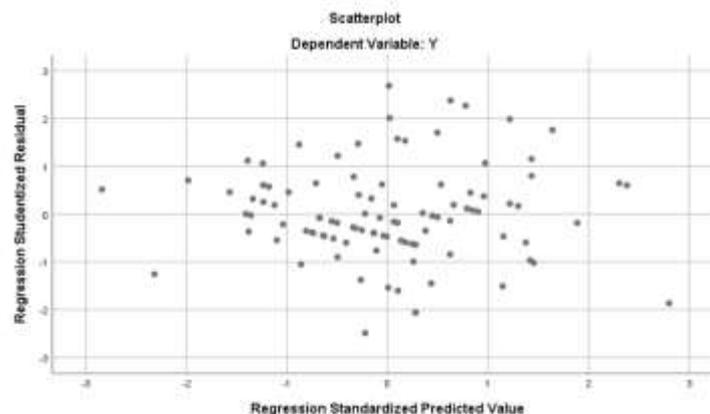
a. Dependent Variable: Keputusan Pembelian Top Up Game Online yang Dikenakan PPN

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Berdasarkan tabel tersebut, jika nilai VIF sama dengan 1, maka tidak terjadi kolinearitas. Sebaliknya, tingkat kolinearitas yang tinggi ditunjukkan melalui nilai VIF yang tinggi. Berdasarkan 19, setiap variabel independen dalam penelitian ini bernilai VIF kurang dari 10 dan nilai toleransi lebih besar dari 0,10. Hal tersebut, mengindikasikan tak adanya masalah multikolonieritas pada variabel independennya. Dengan demikian, bisa diambil simpulan, seluruh variabel independennya yang terdapat di model regresi ini bebas dari multikolonieritas, sehingga memungkinkan hasil yang dapat dipercaya saat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

3) Uji Heteroskedastisitas

Gambar 2. Uji Heteroskedastisitas



Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Titik-titik data terdistribusi dengan acak di atas dan di bawah angka 0 di sumbu Y, seperti yang dapat dilihat pada gambar diatas. Tidak ada pola tertentu yang terbentuk dari distribusi ini, seperti corong atau pola lengkung. Oleh karena itu, bisa diambil simpulan tak adanya heteroskedastisitas yang terdapat di model regresi ini. Maka dari itu, model regresinya dianggap dapat diterapkan pada penelitian ini. Hal ini menunjukkan kinerja model yang sangat baik serta keandalan hasil analisis.

e. Uji Hipotesis

1) Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 20. Uji Analisis Regresi Liner Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.967	2.617		1.134	.260
	X1	.210	.101	.201	2.071	.041
	X2	.363	.102	.339	3.574	.001
	X3	.245	.112	.198	2.193	.031

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Persamaan garis ganda linier berikut dapat diturunkan menggunakan tabel 20 di atas:

- a) Konstanta 2,967 menunjukkan bahwa variabel dependen pilihan untuk membeli game daring yang dikenakan PPN memiliki nilai 2,967 sedangkan variabel independen pengetahuan pajak, kesadaran wajib pajak, dan diskriminasi pajak memiliki nilai 0.
- b) Variabel pengetahuan pajak koefisien regresinya senilai 0,210, yang mengindikasikan bahwa keputusan untuk membeli isi ulang akan naik sebesar 0,210 jika nilai variabel pengetahuan pajak naik sebesar 1%. Korelasi antara pengetahuan pajak dan jumlah keputusan yang dibuat untuk membeli game daring isi ulang adalah positif, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien yang positif.
- c) Koefisien regresi kesadaran wajib pajak ialah 0,363. Hal ini mengindikasikan, peningkatan variabel kesadaran wajib pajak sebesar 1% akan mengakibatkan peningkatan keputusan pembelian isi ulang game online sebesar 0,363. Terdapat korelasi positif antara koefisien positif dengan jumlah pembelian top up game online yang dikenakan PPN, diartikan, makin tingginya kesadaran wajib pajak, makin tinggi juga jumlah pembeliannya.
- d) Terdapat koefisien regresi sebesar 0,245 untuk diskriminasi pajak. Data menunjukkan bahwa peningkatan variabel diskriminasi pajak sebesar 1% akan mengakibatkan peningkatan sebesar 0,245 dalam keputusan untuk membeli top up game online. Koefisien positif menunjukkan hubungan positif yaitu, semakin banyak diskriminasi pajak, semakin banyak pembelian isi ulang game online yang dikenakan PPN, dan sebaliknya.

2) Hasil Uji Koefisien Determinasi R²

Tabel berikut menampilkan hasil uji koefisien determinasi R²:

Tabel 21. Uji Koefisien Determasi R²

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.510 ^a	.260	.237	2.867
a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1				
b. Dependent Variable: Y				

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Bisa dilihat, koefisien determinasinya ialah 0,237 berdasarkan tabel di atas. Berdasarkan hasil ini, variabel dependen akan naik hingga 0,237 satuan untuk tiap peningkatan satuan variabel independen. Dengan kata lain, 23,7% dari variasi yang diamati dalam variabel dependennya bisa diterangkan oleh variabel independen.

Meskipun demikian, hal tersebut juga menunjukkan bahwa variabel lainnya yang tak tercakup dalam model ini menyumbang 76,3% dari variasi dalam variabel dependen. Faktor-faktor tersebut bisa berupa variabel independen lain yang belum dimasukkan dalam analisis atau variabel-variabel eksternal lainnya. Oleh karena itu, meskipun variabel independen yang ada dalam model ini memiliki pengaruh, masih ada ruang untuk mempertimbangkan variabel lain yang mungkin berkontribusi terhadap perubahan pada variabel dependen.

3) Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Tabel 22. Hasi Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.967	2.617		1.134	.260
	X1	.210	.101	.201	2.071	.041
	X2	.363	.102	.339	3.574	.001
	X3	.245	.112	.198	2.193	.031
a. Dependent Variable: Y						

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Tabel 22 menggambarkan hasil penelitian di antaranya:

- a) H1 diterima karena pengaruh pengetahuan perpajakan terhadap pilihan membeli top up game mobile legends online yang dikenakan PPN memiliki nilai signifikansinya senilai $0,041 < 0,05$. Oleh karenanya, bisa dinyatakan,

pemahaman akuntansi berpengaruh terhadap pilihan membeli game online bebas PPN.

- b) H2 diterima karena kesadaran wajib pajak terhadap pilihan membeli top up game mobile legend online bebas PPN memiliki nilai signifikansinya senilai $0,001 < 0,05$. Oleh karenanya, Bisa dinyatakan, kesadaran yang belum terbayar berpengaruh terhadap pilihan membeli game online bebas PPN.
- c) Nilai signifikansi $0,031 < 0,05$ menunjukkan bahwa diskriminasi pajak terhadap pilihan pembelian top up game mobile legend online yang dikenakan PPN diterima, mendukung H3. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa diskriminasi pajak memengaruhi keputusan masyarakat untuk membeli game online bebas PPN yang dikenakan PPN.

4) Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Hasil pengujian serentak yang dilakukan dalam penyelidikan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 23. Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	277.779	3	92.593	11.266	.000 ^b
	Residual	788.971	96	8.218		
	Total	1066.750	99			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1						

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 25,2024

Tabel 23 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji simultan ialah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi diskriminasi pajak, kesadaran wajib pajak, dan pengetahuan pajak secara signifikan memengaruhi keputusan untuk membeli top up game online yang tercakup PPN.

Dengan kata lain, ketiga variabel tersebut secara kolektif mempengaruhi keputusan konsumen dalam melakukan pembelian top up game online. Pengetahuan perpajakan yang baik dapat membuat konsumen lebih sadar akan kewajiban pajak mereka, sementara kesadaran wajib pajak dapat meningkatkan kepatuhan mereka terhadap peraturan perpajakan. Selain itu, diskriminasi perpajakan juga dapat mempengaruhi persepsi konsumen terhadap keadilan dalam sistem perpajakan, yang pada akhirnya mempengaruhi keputusan pembelian mereka.

Oleh karenanya, bisa dikatakan variabel ketiga ini berdampak yang signifikan terhadap perilaku konsumen saat melakukan pembelian game isi ulang daring yang dikenakan PPN. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya memahami variabel yang memengaruhi keputusan pembelian guna menciptakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kepatuhan pajak dan penerimaan negara.

Pembahasan

a. Pengaruh Pengetahuan Perpajakan terhadap Keputusan Pembelian Top Up Game Online Mobile Legend yang Telah dikenakan PPN

Hipotesis pertama dari hasil penelitian ini mengindikasikan pengetahuan perpajakan termasuk faktor yang signifikan dalam menentukan akan atau tidaknya membeli produk top up game mobile legends online yang dikenakan PPN. Hal ini dikarenakan responden yang mengisi survei mengetahui adanya pengenaan PPN. Teori ini sesuai dengan penelitian (Rahayu 2019) yang menjelaskan bahwa keputusan untuk membeli produk top up game mobile legend online dipengaruhi oleh pengetahuan tentang PPN yang dikenakan pada produk top up game online. Pemain dengan pengetahuan perpajakan yang baik akan memahami bahwa pajak termasuk kewajiban yang mesti mereka penuhi selaku bagian dari transaksi pembelian. Mereka akan lebih siap untuk memasukkan biaya pajak ke dalam anggaran mereka saat membeli top up.

b. Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak terhadap Keputusan Pembelian Top Up Game Online Mobile Legend yang Telah dikenakan PPN

Hasil hipotesis kedua penelitian ini mengindikasikan variabel kesadaran wajib pajak memengaruhi signifikan terhadap pilihan pembelian game online kena PPN Mobile Legend. Hal ini dikarenakan responden yang menjawab kuesioner mengetahui adanya pengenaan PPN terhadap wajib pajak. Teori ini relevan dengan studi Rahayu (2019) yang menunjukkan kesadaran wajib pajak terhadap PPN yang dikenakan pada produk top up game online berpengaruh terhadap keputusan pembelian game online top up Mobile Legend.

Pemain yang memiliki kesadaran wajib pajak yang baik akan memahami bahwa pajak adalah kewajiban yang harus dipenuhi sebagai bagian dari transaksi pembelian. Mereka akan lebih siap untuk memasukkan biaya pajak ke dalam anggaran mereka saat membeli top up. Selain itu, pemahaman yang baik tentang perpajakan dapat meningkatkan kesadaran dan kepatuhan terhadap peraturan perpajakan, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi keputusan pembelian secara positif. Dengan demikian, kesadaran wajib pajak tidak hanya mempengaruhi keputusan pembelian tetapi juga mencerminkan tingkat kesadaran dan tanggung jawab pemain terhadap kewajiban perpajakan mereka (Hasanah, 2016).

c. Pengaruh Diskriminasi Perpajakan terhadap Keputusan Pembelian Top Up Game Online Mobile Legend yang Telah dikenakan PPN

Temuan hipotesis ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa variabel diskriminasi pajak secara signifikan mempengaruhi keputusan pemain untuk membeli top-up untuk game online Mobile Legend yang bebas PPN. Penelitian ini mendukung temuan Monica dan Arisman (2019) yang menemukan bahwa perilaku wajib pajak dalam hal pembayaran pajak dipengaruhi oleh diskriminasi pajak.

Keputusan untuk membeli top-up game online berkorelasi langsung dengan apakah diskriminasi pajak mempengaruhi kemampuan wajib pajak agar membayarkan pajaknya. Hal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa PPN dibebankan pada pembelian top-up yang dilakukan untuk game online Mobile

Legend. Oleh karenanya, bisa diambil simpulan kesadaran wajib pajak memengaruhi positif terhadap keputusan top up game Mobile Legend untuk meng-upgrade game online yang dikenakan PPN.

Pengetahuan ini menunjukkan seberapa baik wajib pajak memahami dan mematuhi peraturan perpajakan, yang pada gilirannya memengaruhi pilihan mereka saat terlibat dalam transaksi kena pajak. Oleh karenanya, peningkatan kesadaran wajib pajak bisa menjadi taktik yang berguna untuk menjamin kepatuhan pajak dan meningkatkan pendapatan negara dari industri game online (Subarkah & Dewi, 2017).

d. Pengaruh pengetahuan perpajakan, kesadaran wajib pajak dan Diskriminasi Perpajakan terhadap keputusan top up game online yang telah dikenakan PPN pada pengguna game online mobile legend.

Berdasar uji simultan adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi diskriminasi pajak, kesadaran wajib pajak, dan pengetahuan pajak secara signifikan memengaruhi keputusan untuk membeli game online Mobile Legend yang dikenai PPN.

Dengan kata lain, ketiga variabel tersebut secara kolektif mempengaruhi keputusan konsumen terkait membeli top up game online. Pengetahuan perpajakan yang baik dapat membuat konsumen lebih sadar akan kewajiban pajak mereka, sementara kesadaran wajib pajak dapat meningkatkan kepatuhan mereka terhadap peraturan perpajakan. Selain itu, diskriminasi perpajakan juga dapat mempengaruhi persepsi konsumen terhadap keadilan dalam sistem perpajakan, yang pada akhirnya mempengaruhi keputusan pembelian mereka.

Oleh karenanya, Anda dapat memutuskan bahwa tiga faktor ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku konsumen saat membeli pembaruan permainan secara online melalui penerapan dorongan. Hal ini menunjukkan pentingnya untuk paham sejumlah faktor yang memengaruhi keputusan pembelian untuk mengembangkan strategi yang efektif untuk meningkatkan penerimaan, penerimaan, dan pemenuhan kebutuhan. Berikut adalah hasil ujian simultan (F), variabel-variabel fiskal, jumlah kontribusi, dan diskriminasi fiskal yang berdampak secara simultan pada keputusan pengguna game seluler untuk membeli kembali game online yang menjadi sujetas a la pemaksaan impuesto.

IV. KESIMPULAN

Mengacu pada pengujian yang dihasilkan, bisa dinyatakan simpulan yang didapat dari penelitian ini di antaranya: Dengan signifikansinya senilai $0,041 < 0,05$ bisa dinyatakan variabel pengetahuan perpajakan (X1) memengaruhi secara parsial terhadap keputusan pembelian game online Top Up Mobile Legend yang sudah dikenakan PPN. , menunjukkan bahwa hipotesis pertama valid. Variabel kesadaran perpajakan (X2) dengan signifikansinya senilai $0,001 < 0,05$ memengaruhi signifikan terhadap keputusan pembelian game online Top Up Mobile Legend yang sudah dikenakan PPN, sehingga hipotesis kedua dapat diterima. Hipotesis ketiga didukung karena, setidaknya sebagian, variabel diskriminasi pajak (X3) secara

signifikan memengaruhi keputusan konsumen untuk membeli game online mobile legend top-up yang telah dikenakan PPN (signifikansinya senilai $0,031 < 0,05$). Hipotesis keempat diterima karena variabel pengetahuan pajak, kesadaran wajib pajak, dan diskriminasi pajak semuanya memiliki dampak yang signifikan terhadap keputusan untuk top up game online mobile legend yang sudah dikenakan PPN ($p < 0,05$). Berdasarkan keterbatasan penelitian serta temuannya, diharapkan para pembayar pajak akan menganggap penelitian ini bermanfaat dalam memperluas pemahaman mereka tentang keadilan pajak, kepatuhan pembayar pajak orang pribadi, kepercayaan pemerintah, dan kompleksitas pajak dalam rangka meningkatkan kepatuhan mereka dalam membayar pajak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, W. Y., Anggrani, R. T., Saputri, N. S., Binardi, K. N., & Safitri, D. (2023). *Tren Kewirausahaan, Mengembangkan Bisnis, dan Digital Entrepreneur*. MEGA PRESS NUSANTARA.
- Astuti, A., Sari, L. A., & Merdekawati, D. (2022). *Perilaku DIIT pada Diabetes Mellitus Tipe 2*. Zahir Publishing.
- Dewantara, D., & Rizka, S. A. (2022). *Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond pada Situs Itemku dalam Game Mobile Legends Menurut Perspektif Masalah (Studi Kasus di Surakarta)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fiqri, M., Abdullah, N. A. P., Fiba, I. R., & Winata, R. H. (2023). Analisis Penerapan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Pemungutan Pajak Digital Game Online Di Indonesia. *Prosiding Simposium Nasional Perpajakan*, 2(1), 113–123.
- Hasanah, R. A. (2016). *Pengaruh pemahaman peraturan pajak, tarif pajak, lingkungan, dan kesadaran wajib pajak terhadap kepatuhan wajib pajak pengguna e-commerce: Studi Kasus Pada Pengusaha Online Shopping*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hermawanto, A., & Anggraini, M. (2020). *Globalisasi, Revolusi Digital dan Lokalitas: Dinamika Internasional dan Domestik di Era Borderless World*. LPPM Press UPN" Veteran" Yogyakarta.
- Mahawati, E., Fitriyatunur, Q., Yanti, C. A., Rahayu, P. P., Aprilliani, C., Chaerul, M., Hartini, E., Sari, M., Marzuki, I., Sitorus, E., Jamaludin, & Susilawaty, A. (2021). Keselamatan Kerja dan Kesehatan Lingkungan Industri. *Yayasan Kita Menulis*, 37.
- Prabowo, F. E. (2022). *Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legends Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Riswanto, A., Joko, J., Napisah, S., Boari, Y., Kusumaningrum, D., Nurfaidah, N., & Judijanto, L. (2024). *Ekonomi Bisnis Digital: Dinamika Ekonomi Bisnis di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sakti, N. W., Kom, S., & Ec, M. (2019). *Buku Pintar Pajak E-Commerce*. VisiMedia.
- Siagian, V., Rahmadana, M. F., Basmar, E., Purba, P. B., Nainggolan, L. E., Nugraha, N. A., Siregar, R. T., Lifchatullaillah, E., Marit, E. L., & Simarmata, H. M. P. (2020). *Ekonomi dan bisnis Indonesia*. Yayasan Kita Menulis.

- Soewandi, R. D. (2024). *Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online*. Universitas Islam Indonesia.
- Subarkah, J., & Dewi, M. W. (2017). Pengaruh Pemahaman, Kesadaran, Kualitas Pelayanan, Dan Ketegasan Sanksi Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Di Kpp Pratama Sukoharjo. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 17(02).

