Vol. 6, No. 1, April 2026
Tersedia online di: https://jurnal.ubd.ac.id/index.php/pros

Pengaruh Tingkat Pendapatan, Literasi Keuangan, Pengetahuan Perpajakan, dan Persepsi Keadilan Pajak terhadap Kepatuhan Pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online

Ayu Lestari

Universitas Buddhi Dharma
Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir, Tangerang, Indonesia
ayulestariteguh@gmail.com

Rekam jejak artikel:

Terima Maret 2026;
Perbaikan Maret 2026;
Diterima Maret 2026;
Tersedia online April 2026;

Kata kunci:

Tingkat Pendapatan
Literasi Keuangan
Pengetahuan Perpajakan
Persepsi Keadilan Pajak
Kepatuhan Pajak
Penjualan Item Virtual

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh tingkat pendapatan, literasi keuangan, pengetahuan perpajakan, serta persepsi keadilan pajak terhadap Kepatuhan Pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online. Sampel dalam penelitian ini melibatkan 100 responden yang tergabung dalam komunitas game online, aktif melakukan transaksi penjualan item virtual, dan telah memiliki NPWP. Metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Analisis data dilakukan melalui uji regresi linear berganda dengan mrnggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27. Hasil pengujian secara parsial (Uji t) menunjukkan bahwa tingkat pendapatan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kepatuhan pajak (sig 0,079 > 0,05). Sebaliknya, variabel literasi keuangan (sig 0,011 < 0,05), pengetahuan perpajakan (sig 0,017 < 0,05), dan persepsi keadilan pajak (sig 0,000 < 0,05) terbukti berpengaruh signifikan terhadap kepatuhan pajak. Secara simultan (Uji F), keempat variabel tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kepatuhan pajak dengan kontribusi sebesar 51,3%.

I. PENDAHULUAN

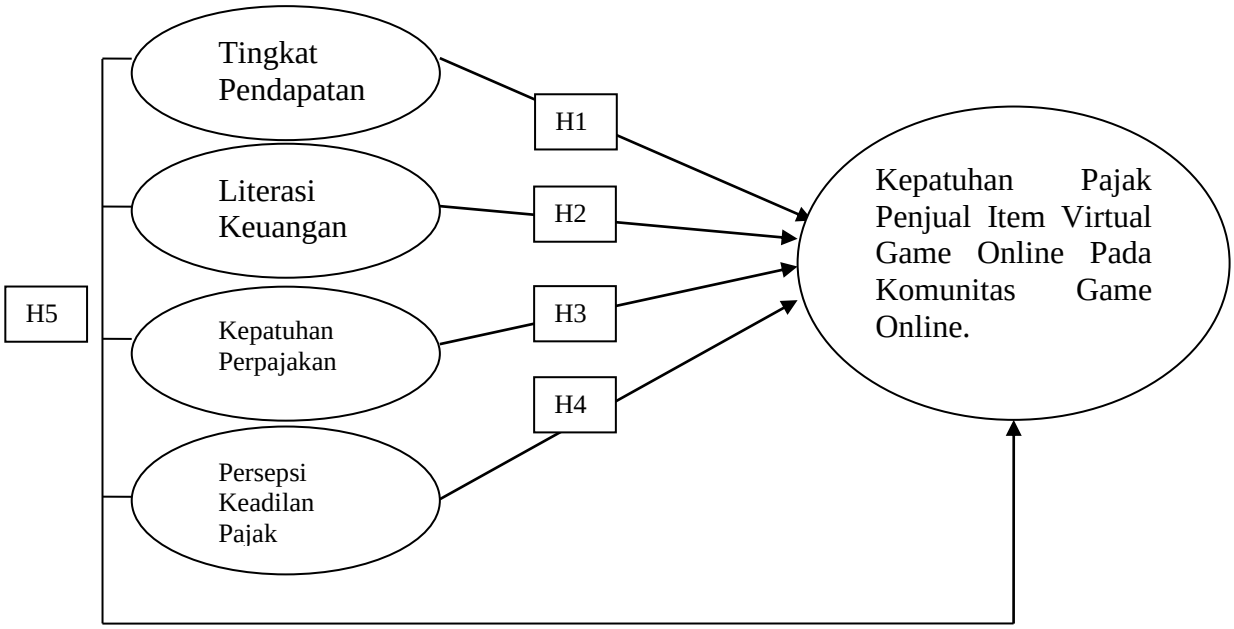
Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah membawa transformasi yang signifikan dalam berbagai lini kehidupan, termasuk dalam sektor ekonomi. Salah satu fenomena yang muncul adalah pertumbuhan industri *game online* yang kini tidak hanya memiliki fungsi sebagai media hiburan saja, namun juga telah berkembang menjadi ekosistem bisnis melalui transaksi *item virtual*. Aktivitas perdagangan barang digital ini menciptakan perputaran nilai ekonomi yang cukup besar, sehingga menjadikannya sebagai objek potensial dalam sistem perpajakan nasional. Namun, tantangan muncul ketika sektor ekonomi digital yang relatif baru ini dihadapkan pada tingkat kepatuhan pajak para pelakunya yang masih memerlukan perhatian mendalam.

Bagi otoritas perpajakan, mengintegrasikan penjual *item virtual* ke dalam sistem kepatuhan pajak formal merupakan langkah strategis untuk mengoptimalkan penerimaan negara di era digital. Fenomena ini menarik untuk dikaji lebih lanjut karena adanya kompleksitas dalam perilaku wajib pajak pada sektor tersebut. Kepatuhan pajak sering kali tidak hanya dipengaruhi oleh aspek material semata, namun juga dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal yang melingkupi individu tersebut dalam menjalankan aktivitas ekonominya.

ISSN xxxxxx (online) 2809-381X(print)©The Authors. Published by Buddhi Dharma University
doi:

Dalam konteks ini, penelitian ini difokuskan pada anggota komunitas *game online* yang telah memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP). Penting untuk memahami bagaimana tingkat pendapatan yang mereka peroleh berinteraksi dengan tingkat literasi keuangan dan pengetahuan perpajakan yang dimiliki. Selain itu, aspek psikologis berupa persepsi terhadap keadilan sistem pajak yang diterapkan pemerintah juga menjadi variabel kunci dalam menentukan apakah seorang wajib pajak akan memenuhi kewajibannya secara sukarela. Melalui latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai faktor-faktor dominan yang mendorong kepatuhan pajak pada komunitas penjual *item virtual game online*.

Kerangka Pikir



Sumber: Olahan Sendiri

Hipotesis

H1: Tingkat pendapatan berpengaruh secara positif terhadap kepatuhan pajak penjualan item virtual game online pada komunitas game online.

H2: Literasi keuangan berpengaruh secara positif terhadap kepatuhan pajak penjualan item virtual game online pada komunitas game online.

H3: Pengetahuan perpajakan berpengaruh secara positif terhadap kepatuhan pajak penjualan item virtual game online pada komunitas game online.

H4: Persepsi Keadilan Pajak berpengaruh secara positif terhadap kepatuhan pajak penjualan item virtual game online pada komunitas game online.

H5: Tingkat pendapatan, literasi keuangan, pengetahuan perpajakan, dan persepsi keadilan pajak berpengaruh secara positif terhadap kepatuhan pajak penjualan item virtual game online pada komunitas game online.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan antar variabel melalui analisis statistik, serta memberikan gambaran empiris mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepatuhan pajak penjual item virtual game online.

Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh penjual item virtual dalam komunitas game online. Dari populasi tersebut, diambil 100 responden sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan metode purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu responden aktif menjual item virtual dalam game online, responden memiliki NPWP, dan responden yang bersedia mengisi kuesioner penelitian. Metode purposive sampling dipilih karena penelitian ini membutuhkan responden dengan karakteristik khusus yang relevan dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala Likert. responden diminta memberikan jawaban dengan jujur terhadap pernyataan yang telah diajukan oleh penulis. Skala Likert digunakan karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan pengetahuan responden secara kuantitatif.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 27 untuk mendukung pengolahan data secara statistik. Pengujian yang digunakan meliputi uji validitas untuk memastikan setiap item kuesioner sesuai dengan variabel yang diteliti, serta uji reliabilitas dengan metode Cronbach’s Alpha untuk menilai konsistensi jawaban responden. Selain itu, dilakukan uji normalitas untuk memeriksa distribusi data, uji multikolinearitas untuk menilai korelasi antar variabel independen, dan uji heteroskedastisitas untuk melihat adanya ketidakkonsistenan varians pada residual. Analisis utama menggunakan regresi linier berganda untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel secara parsial dan uji F untuk menilai pengaruh seluruh variabel secara simultan. Terakhir, digunakan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi kepatuhan pajak penjual item virtual game online.

Operasional Variabel

Tabel Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala

Tingkat Pendapatan (X1)	Besaran Pendapatan	Pendapatan saya dari penjualan item virtual game online dapat dikategorikan tinggi.	Likert
	Kemampuan Bayar	Kenaikan tingkat pendapatan saya secara otomatis meningkatkan kemampuan financial saya untuk membayar pajak.	
	Proporsionalitas Beban	Saya merasa bahwa jumlah pajak yang harus saya bayarkan sudah proposional dengan tingkat pendapatan yang saya peroleh dari game.	
	Beban yang Ditanggung	Saya tidak merasa terbebani untuk membayar pajak karena pendapatan dari penjualan item virtual saya cukup besar.	
	Motivasi Kepatuhan	Semakin tinggi pendapatan bulanan saya, semakin besar pula motivasi saya untuk memenuhi kewajiban perpajakan.	
Literasi Keuangan (X2)	Pemahaman dasar	Saya memahami konsep dasar keuangan pribadi, seperti pengelolaan pendapatan dan pengeluaran.	Likert
	Kesadaran Objek Pajak	Literasi keuangan membantu saya menyadari bahwa pendapatan dari item virtual, meskipun dari game, merupakan objek yang dikenakan pajak..	
	Penerimaan Tarif	Saya mampu menganalisis sumber pendapatan yang saya miliki, termasuk dari penjualan item virtual.	
	Pengelolaan Kewajiban	Saya memahami bahwa membayar pajak adalah beban yang proporsional dengan kemampuan finansial saya.	

	Manajemen Risiko	Saya memiliki rencana dan anggaran yang jelas untuk mengelola kewajiban, termasuk pembayaran pajak.	
Pengetahuan Perpajakan (X3)	Pemahaman aturan	Saya mengetahui secara spesifik peraturan perundang-undangan pajak yang berlaku untuk transaksi penjualan item virtual.	Likert
	Pemahaman Mekanisme	Saya menyadari bahwa kurangnya pengetahuan pajak dapat menjadi penyebab utama ketidakpatuhan bagi penjual item virtual..	
	Hak dan Kewajiban	Saya mengetahui hak-hak saya sebagai Wajib Pajak terkait dengan penghasilan dari penjualan item virtual.	
	Pemahaman Sanksi	Saya mengetahui sanksi yang akan saya terima jika saya tidak melaksanakan kewajiban perpajakan dengan benar.	
	Upaya Informasi	Saya secara aktif mencari informasi terbaru mengenai aturan perpajakan yang berhubungan dengan bisnis digital/game online.	
Persepsi Keadilan Pajak (X4)	Keadilan system	Saya merasa bahwa sistem perpajakan di Indonesia sudah adil terhadap jenis pendapatan yang saya peroleh dari penjualan item virtual.	Likert
	Keadilan Daya Pikul	Persepsi bahwa sistem memperhitungkan kemampuan saya, membuat saya lebih termotivasi untuk patuh membayar pajak.	
	Non-Diskriminasi	Saya akan merasa tidak adil jika penjual dengan pendapatan kecil dikenakan beban pajak yang sama dengan penjual berpenghasilan tinggi	

	Persepsi Manfaat.	Saya percaya bahwa pajak yang saya bayarkan akan digunakan untuk kepentingan umum dan pembangunan yang bermanfaat bagi masyarakat	
	Pengaruh Keadilan	Semakin baik keadilan pajak yang saya rasakan, semakin tinggi pula kepatuhan saya dalam membayar pajak	
Kepatuhan Pajak Penjualan Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online (Y)	Kepatuhan formal	Saya telah mendaftarkan diri dan memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) sebagai perwujudan kepatuhan formal.	Likert
	Kepatuhan Pembayaran	Saya selalu berupaya membayar jumlah pajak yang terutang secara tepat waktu sesuai peraturan yang berlaku.	
	Kepatuhan Pelaporan.	Saya memenuhi kewajiban perpajakan saya secara sukarela tanpa paksaan dari pihak berwenang.	
	Kepatuhan Sikap	Saya tidak pernah berusaha mencari celah hukum (legal loopholes) untuk mengurangi beban pajak yang seharusnya saya bayarkan.	
	Kepatuhan Administrasi	Saya selalu menyimpan bukti-bukti transaksi penjualan item virtual yang dapat digunakan untuk keperluan perpajakan.	

Sumber: Olahan Sendiri

III. HASIL

Tabel Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TotalX1	100	6	24	19.29	3.409

TotalX2	100	13	25	19.79	2.564
TotalX3	100	14	25	19.92	2.557
TotalX4	100	8	25	20.32	2.846
Valid N (listwise)	100				

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Tabel Analisis Statistik Deskriptif menunjukkan ringkasan data dari 100 responden untuk empat variabel penelitian. Nilai rata-rata tiap variabel berada di kisaran 19–20, artinya responden cenderung memiliki skor cukup tinggi pada literasi keuangan, pengetahuan perpajakan, dan persepsi keadilan pajak, sementara tingkat pendapatan lebih bervariasi. Informasi ini memberi gambaran awal sebelum dilakukan analisis regresi untuk melihat pengaruh masing-masing variabel terhadap kepatuhan pajak.

Tabel Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	r hitung /pearsoncorrelation	rtabel (tarafsig5 %)	Keterangan
Variabel Tingkat Pendapatan			
Pendapatan saya dari penjualan item virtual game online dapat dikategorikan tinggi.	0.719	0.196	**Valid**
Kenaikan tingkat pendapatan saya secara otomatis meningkatkan kemampuan financial saya untuk membayar pajak.	0.648		
Saya merasa bahwa jumlah pajak yang harus saya bayarkan sudah proposional dengan tingkat pendapatan yang saya peroleh dari game.	0.672		
Saya tidak merasa terbebani untuk membayar pajak karena pendapatan dari penjualan item virtual saya cukup besar.	0.708		
Semakin tinggi pendapatan bulanan saya, semakin besar pula motivasi saya untuk memenuhi kewajiban perpajakan.	0.566		
Variabel Literasi Keuangan			
Saya memahami konsep dasar keuangan pribadi, seperti pengelolaan pendapatan dan pengeluaran.	0.657	0.196	**Valid**
Literasi keuangan membantu saya menyadari bahwa pendapatan dari item virtual, meskipun dari game, merupakan objek yang dikenakan pajak.	0.468		
Saya mampu menganalisis sumber pendapatan yang saya miliki, termasuk dari penjualan item virtual.	0.518		
Saya memahami bahwa membayar pajak adalah beban yang proporsional dengan kemampuan finansial saya.	0.658		
Saya memiliki rencana dan anggaran yang jelas untuk mengelola kewajiban, termasuk pembayaran pajak.	0.382		
Variabel Pengetahuan Perpajakan			
Saya mengetahui secara spesifik peraturan perundang-undangan pajak yang berlaku untuk transaksi penjualan item virtual.	0.743	0.196	**Valid**

Saya menyadari bahwa kurangnya pengetahuan pajak dapat menjadi penyebab utama ketidakpatuhan bagi penjual item virtual.	0.488		
Saya mengetahui hak-hak saya sebagai Wajib Pajak terkait dengan penghasilan dari penjualan item virtual.	0.522		
Saya mengetahui sanksi yang akan saya terima jika saya tidak melaksanakan kewajiban perpajakan dengan benar.	0.546		
Saya secara aktif mencari informasi terbaru mengenai aturan perpajakan yang berhubungan dengan bisnis digital/game online.	0.358		
Variabel Persepsi Keadilan Pajak			
Saya merasa bahwa sistem perpajakan di Indonesia sudah adil terhadap jenis pendapatan yang saya peroleh dari penjualan item virtual.	0.777	0.196	**Valid**
Persepsi bahwa sistem memperhitungkan kemampuan saya, membuat saya lebih termotivasi untuk patuh membayar pajak	0.432		
Saya akan merasa tidak adil jika penjual dengan pendapatan kecil dikenakan beban pajak yang sama dengan penjual berpenghasilan tinggi	0.686		
Saya percaya bahwa pajak yang saya bayarkan akan digunakan untuk kepentingan umum dan pembangunan yang bermanfaat bagi masyarakat	0.584		
Semakin baik keadilan pajak yang saya rasakan, semakin tinggi pula kepatuhan saya dalam membayar pajak	0.590		
Variabel Kepatuhan Pajak Penjualan Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online			
Saya telah mendaftarkan diri dan memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) sebagai perwujudan kepatuhan formal	0.726	0.196	**Valid**
Saya selalu berupaya membayar jumlah pajak yang terutang secara tepat waktu sesuai peraturan yang berlaku.	0.574		
Saya memenuhi kewajiban perpajakan saya secara sukarela tanpa paksaan dari pihak berwenang.	0.544		
Saya tidak pernah berusaha mencari celah hukum (legal loopholes) untuk mengurangi beban pajak yang seharusnya saya bayarkan.	0.685		
Saya selalu menyimpan bukti-bukti transaksi penjualan item virtual yang dapat digunakan untuk keperluan perpajakan.	0.609		

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Dari hasil pengujian validitas pada tabel Hasil Uji Validitas terdapat 100 kuesioner yang telah diisi oleh responden, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel dan nilai sig. 2-tailed < 0,05, hal ini dapat disimpulkan bahwa semua kuesioner dinyatakan valid karena melebihi r tabel yaitu 0.196

Tabel Hasil Uji Realibilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	Tingkat Pendapatan	0.682	Reliabel
2.	Literasi Keuangan	0.402	Tidak reliabel

3.	Pengetahuan Perpajakan	0.394	Tidak reliabel
4.	Persepsi Keadilan Pajak	0.605	Reliabel
5.	Kepatuhan Pajak Penjualan Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online	0.612	Reliabel

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa variabel tingkat pendapatan, persepsi keadilan pajak, dan kepatuhan pajak penjualan item virtual game online pada komunitas game online memiliki nilai Cronbach's alpha lebih besar dari 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang berada dalam kuesioner terbukti reliabel. Sementara untuk variabel literasi keuangan dan pengetahuan perpajakan memiliki nilai Cronbach's alpha lebih kecil dari 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang berada dalam kuesioner terbukti tidak reliabel.

Tabel Uji Multikolinearitas

Coefficients[a]

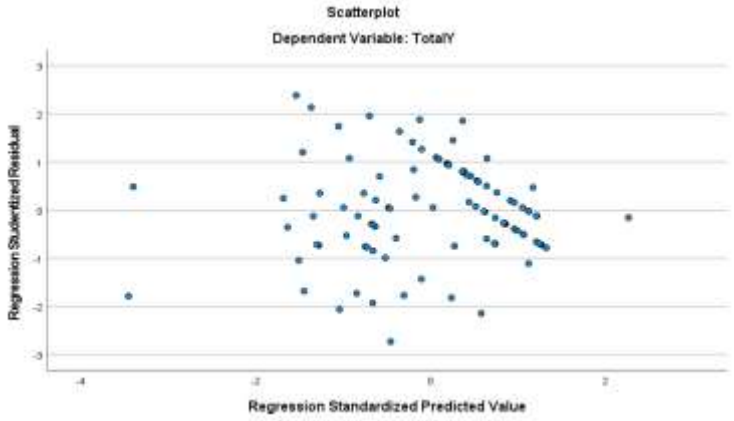
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	TotalX1	.710	1.409
	TotalX2	.800	1.250
	TotalX3	.764	1.309
	TotalX4	.668	1.496

a. Dependent Variable: totalY

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari perhitungan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) masing-masing variabel independent dalam model ini kurang dari 10 dan nilai tolerance lebih dari 10% (0,10), maka dapat disimpulkan model ini bebas dari masalah multikolinearitas.

Gambar Hasil Uji Heteroskedastisitas Menggunakan Grafik Scatterplot



Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Gambar Hasil Uji Heteroskedastisitas yang menggunakan grafik scatterplot memperlihatkan bahwa titik-titik yang dihasilkan menyebar secara acak dan tidak membentuk pola yang jelas (bergelombang, melebar kemudian menyempit), serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bebas dari masalah heteroskedastisitas.

Tabel Uji Normalitas

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Berdasarkan tabel Uji Normalitas, nilai kolmogorov_Smirnov (K-S) yang di tunjukkan oleh *Asymp.Sig.* (2-failed) sebesar 0.200, yang lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa variabel-variabel dalam penelitian ini berdistribusi dengan baik atau normal, dan model regresi ini memenuhi kriteria uji sumsi klasik.

Gambar Hasil Uji Normalitas Menggunakan Grafik P.Plot

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters[a,b]	Mean		-.0005362
	Std. Deviation		1.86770546
Most Extreme Differences	Absolute		.071
	Positive		.047
	Negative		-.071
Test Statistic			.071
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]			.200[d]
Monte Carlo Sig. (2-tailed)[e]	Sig.		.242
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.231
		Upper Bound	.253

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Gambar Hasil Uji Normalitas Menggunakan Grafik P.Plot memperlihatkan bahwa data menyebar disekitar garis diagonal atau mengikuti arah garis diagonal, maka dapat disimpulkan model regresi memenuhi normalitas.

Tabel Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.277	1.933		1.178	.242		
	TotalX1	.116	.065	.148	1.777	.079	.710	1.409
	TotalX2	.213	.082	.203	2.595	.011	.800	1.250
	TotalX3	.205	.084	.195	2.432	.017	.764	1.309
	TotalX4	.396	.081	.421	4.901	.000	.668	1.496

a. Dependent Variable: TotalY

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Berdasarkan Tabel diatas, persamaan regresi linear berganda dalam penelitian ini adalah Y = 2.277 + 0.116X1+ 0.213X2 + 0.205X3 + 0.396X4 + e. Konstanta sebesar 2.277 menunjukkan bahwa semua variabel independen (Tingkat Pendapatan, Literasi Keuangan, Pengetahuan Perpajakan, Persepsi Keadilan Pajak) bernilai nol, kepatuhan pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online memiliki nilai sebesar 2.277. Koefisien regresi tingkat pendapatan sebesar 0.116 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 unit kepatuhan pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online akan mengalami kenaikan sebesar 0,116. Literasi Keuangan dengan koefisien sebesar 0,213 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 unit kepatuhan pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online akan mengalami kenaikan sebesar 0.213. Pengetahuan Perpajakan dengan koefisien sebesar 0,205 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 unit kepatuhan pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online akan mengalami kenaikan sebesar 0.205. dan variabel Pengetahuan Perpajakan memiliki nilai koefisien sebesar 0,396 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 unit kepatuhan pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online akan mengalami kenaikan sebesar 0.396.

Tabel Hasil Uji t

Coefficients[a]

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics

		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.277	1.933		1.178	.242		
	TotalX1	.116	.065	.148	1.777	.079	.710	1.409
	TotalX2	.213	.082	.203	2.595	.011	.800	1.250
	TotalX3	.205	.084	.195	2.432	.017	.764	1.309
	TotalX4	.396	.081	.421	4.901	.000	.668	1.496

a. Dependent Variable: TotalY

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Berdasarkan tabel hasil uji t menunjukan bahwa:

1. Tingkat Pendapatan (X1): Memiliki nilai signifikansi 0,079 (> 0,05) menunjukkan bahwa tingkat pendapatan tidak berpengaruh signifikan terhadap kepatuhan pajak. Hal ini berarti besar kecilnya penghasilan dari *game online* bukan penentu utama kepatuhan.
2. Literasi Keuangan (X2): Memiliki nilai signifikansi 0,011 (< 0,05) menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh yang signifikan. Semakin tinggi pemahaman tentang literasi keuangan, maka semakin tinggi tingkat kepatuhan pajak.
3. Pengetahuan Perpajakan (X3): Memiliki nilai signifikansi 0,017 (< 0,05) menunjukkan bahwa pengetahuan perpajakan memiliki pengaruh signifikan. Edukasi mengenai aturan pajak terbukti efektif mendorong wajib pajak melapor.
4. Persepsi Keadilan Pajak (X4): Memiliki nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) menunjukkan bahwa persepsi keadilan pajak memiliki pengaruh yang sangat signifikan. Keadilan sistem menjadi motivasi terkuat bagi responden.

Tabel Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	378.422	4	94.606	27.044	.000[b]
	Residual	332.328	95	3.498		
	Total	710.750	99			

a. Dependent Variable: TotalY

b. Predictors: (Constant), TotalX4, TotalX2, TotalX3, TotalX1

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji F dapat dilihat berdasarkan data di atas didapatkan nilai signifikan sebesar (0,000 < 0,05). Dengan demikian terdapat pengaruh secara simultan antara Tingkat Pendapatan, Literasi Keuangan, Pengetahuan Perpajakan, Persepsi

Keadilan Pajak Terhadap Kepatuhan Pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online.

Tabel Uji Koefisiensi Determasi R^2 Simultan

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.730[a]	.532	.513	1.870

Predictors: (Constant), TotalX4, TotalX2, TotalX3, TotalX1[a]

Dependent Variable: TotalY[b]

Sumber: Hasil Pengelolaan Data SPSS Versi 27, 2026

Berdasarkan tabel diatas, didapat nilai koefisien determinasi R Square (R2) sebesar 0.513 atau 51,3%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Kepatuhan Pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online.
dipengaruhi oleh Pendapatan, Literasi Keuangan, Pengetahuan Perpajakan, Persepsi Keadilan Pajak sebesar 51,3%. Sedangkan sisanya 48,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh tingkat pendapatan, literasi keuangan, pengetahuan perpajakan, dan persepsi keadilan pajak terhadap kepatuhan pajak penjual *item virtual game online* pada komunitas *game*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara parcial variabel tingkat pendapatan (X1) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepatuhan pajak penjual item virtual game online pada komunitas game online dengan nilai signifikan 0,079 > 0.05, sehingga hal ini menunjukkan hipotesis pertama ditolak.
2. Secara parcial variabel Literasi Keuangan (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap kepatuhan pajak penjual item virtual game online pada komunitas game online dengan nilai signifikan 0,011 < 0.05, sehingga hal ini menunjukkan hipotesis kedua diterima.
3. Secara parcial variabel pengetahuan perpajakan (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap kepatuhan pajak penjual item virtual game online pada komunitas game online dengan nilai signifikan 0,017 < 0.05, sehingga hal ini menunjukkan hipotesis ketiga diterima.
4. Secara parcial variabel persepsi keadilan pajak (X4) berpengaruh secara signifikan terhadap kepatuhan pajak penjual item virtual game online pada komunitas game online dengan nilai signifikan 0,000 < 0.05, sehingga hal ini menunjukkan hipotesis keempat diterima.
5. Secara simultan Tingkat Pendapatan, Literasi Keuangan, Pengetahuan Perpajakan, Persepsi Keadilan Pajak berpengaruh secara simultan Terhadap Kepatuhan Pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online dengan nilai signifikan sebesar 0.000 < 0.05, sehingga hal ini menunjukkan keempat hipotesis diterima.

SARAN

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian ini dengan menambah variabel-variabel independen lain yang mempengaruhi Kepatuhan Pajak Penjual Item Virtual Game Online Pada Komunitas Game Online. dan Lebih memperbanyak jumlah responden agar mendapat hasil yang lebih signifikan.

Daftar Pustaka

Ahmad, Fachrurrazy, M., Hartati, S. Y., Amalia, M., Fauzi, E., Gaol, S. L., Siliwadi, D. N., & Takdir. (2024). *Buku Ajar Metode Penelitian & Penulisan Hukum*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Aji, V. B. S. (2022). Tinjauan Mekanisme Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Atas Transaksi Digital Game Online. *Jurnal Acitya Ardana*, *2*(1), 62–78. https://doi.org/10.31092/jaa.v2i1.1643

Amelia, Y., & Angiza, V. P. M. (2022). Pengaruh Pemahaman Peraturan Pajak, Tarif Pajak Dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Pembayaran Pajak Seller Online Shopping. *Studia Ekonomika*, *20*(1), 124–145. https://doi.org/10.70142/studiaekonomika.v20i1.103

Anwar, Dwijayani, H., Rani, A. D., Arief, I., Hina, H. ., Faridha, N., Kholisoh, L., Saksono, H., Nugroho, C. A., & Magdalena Iriyanto, S. (2024). *Statistika 1*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.

Apriliani, E., Sukma, B. F., Ndraha, K. P. R., Putri, B. A., & Zai, E. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Kepatuhan Pajak Pebisnis Online. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, *1*(2), 747–755. https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1489

Arianti, B. F. (2022). *Literasi Keuangan (Teori dan Implementasinya)* (W. Kurniawan (ed.)). CV. Pena Persada.

Arianto, A. S., & Sumantri, F. A. (2025). *Pengaruh Sosialisasi Perpajakan Melalui Media Digital, Kesadaran Wajib Pajak, Sanksi Perpajakan, Dan pengetahuan Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi UMKM Di Kecamatan Pagedangan*. *4*(1).

Arifai, M., Meilvinasvita, D., Inuzula, L., Surbakti, A. B., & Alfianti, J. (2024). *Akuntansi Perpajakan*. Penerbit Andi.

Badruzaman, D., Istiarsono, Z., Nurlela, Manarfa, L. O. M. R. A. U., Selly, O. A., Annisa, N. N., Mulyadi, A., Sijal, M., Maghfiroh, A. M., Mutmainna, D., & Fadri, Z. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.

Berutu, D. A., & Harto, P. (2021). Persepsi Keadilan Pajak Terhadap Perilaku Kepatuhan Wajib Pajak. *Amnesty: Jurnal Riset Perpajakan*, *4*(1), 99–113. https://doi.org/10.26618/jrp.v4i1.5311

Cindy, C. (2023). Polemik Pemungutan Pajak di Indonesia. *Indonesia Journal of Business Law*, *2*(1), 38–46. https://doi.org/10.47709/ijbl.v2i1.2030

Eka, S. K., Lely, K., & Esti, rahayu nika. (2025). *Pengaruh Literasi Keuangan, Kesadaran Wajib Pajak, Dan Kualitas Pekayanan Fiskus Terhadap Kepatuhan Pajak Wajib Pajak Orang Pribadi Di Kota Madiun Kurniawan Eka Saputra 1 , Lely Kumalawati 2 , Nika Esti Rahayu 3*. *3*(2), 893–909.

Geral, S. (2022). Analisis Yuridis Tingkat Kepatuhan Membayar Pajak Masyarakat Indonesia. *Risalah Hukum*, *18*(1), 63–70. file:///D:/Documents/Downloads/setiyoutomo,+Naskah+5+Geral+Samuel.pdf

Gunarso, P., Any Rustia Dewi, A., & Natasya Maheswari, V. (2024). Pengaruh Pengetahuan

Perpajakan Dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Pada Pelaku Usaha Online. *Jurnal GeoEkonomi*, *15*(2), 251–263. https://doi.org/10.36277/geoekonomi.v15i2.521

Hadipuro, W. (2023). *Teknik Menulis Skripsi, Tesis, Dan Artikel Ilmiah*. Penerbit Andi.

Handayani, R., & Saeni, R. H. (2024). *metode penelitian dan statistik*. CV Bintang Semesta Media.

Hasanah, M., Harani, N. H., & Riza, N. (2020). *Implementasi Barcode Dan Algoritma Regresi Linear Untuk Memprediksi Data Persediaan Barang*. Kreatif Industri Nusantara.

Hayadi, A., & Apollo. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Pelayanan Fiskus Terhadap Tingkat Kepatuhan Wajib Pajak (Studi Kasus Pada Kantor Pelayanan Pajak Jakarta Palmerah). *Sistem Informasi*, *1*(September), 60–69. https://doi.org/10.31933/JEMSI

Hikmah, & Ratnawati, A. T. (2024). *Kepatuhan Pajak Dan E-Perpajakan*. Penerbit Cahaya Ghani Recovery.

Jalil, F. Y., Azhar, I., Annas, M., Galib, A., Tarmizi, R., Tanjung, J., Meutia, T., Fretes, A. V. C. de, Sutarni, Solihin, A., Wulandari, S. S., Asnidar, & Meliana. (2024). *Dasar-Dasar Perpajakan*. PT. SADA Kurnia Pustaka.

Kariono, Eriza, F., & Nasution, A. A. (2024). *Etika Dan Keadilan Pajak Di Era Artificial Intellience: Menyelaraskan Teknologi Dengan Nilai-Nilai Sosial*. Jejak Pustaka.

Koplan, D. P. (2023). Pengaruh Pemahaman Pengenaan Pajak Penghasilan Atas Transaksi Perdagangan Online pada Platform Marketplace terhadap Kepatuhan Wajib Pajak di Jawa Barat. *Journal of Accounting, Finance, Taxation, and Auditing (JAFTA)*, *4*(2), 83–105. https://doi.org/10.28932/jafta.v4i2.6770

Kurniawan, C. L., Septiawati, R., & Trisyanto, A. (2024). Pengaruh Pemahaman Perpajakan, Kesadaran Wajib Pajak Dan Kemauan Membayar Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Pelaku UMKM. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, *7*(5), 1147–1155. https://doi.org/10.31539/costing.v7i5.11722

Kusuma, A. O. W., & Simbolon, S. (2025). *Pengaruh Pengetahuan Perpajakan, Sosialisasi Pajak, Sanksi Pajak, dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Kepatuhan Pajak UMKM di Kelurahan Medang (Studi Kasus Terhadap Kepatuhan Pajak UMKM di Kelurahan Medang, Tangerang)*. *1*.

Malendes, D., Sabijono, H., & Weku, P. (2024). Pengaruh pengetahuan perpajakan, kesadaran wajib pajak dan sanksi pajak terhadap kepatuhan wajib pajak dalam membayar Pajak Bumi dan Bangunan di Kecamatan Pulau Batang Dua Kota Ternate. *Riset Akuntansi Dan Portofolio Investasi*, *2*(2), 93–100. https://doi.org/10.58784/rapi.131

Meini, R. C. N., ES, S. H., Vikky, R., R., M. R., & Risal, T. M. (2024). *Pengaruh Insentif Pajak Dan Tingkat Pendapatan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak UMKM e-commerce*. *08*(February), 4–6.

Meliayana. (2024). 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). *Prosiding: Ekonomi Dan Bisnis*, *4*(2).

Misra, D. F. (2022). *Penelitian Perpajakan Dalam Akuntansi: perspektif Keperilaku Dan Akuntansi Keuangan*. PT Rajagrafindo Persada.

Munawaroh, & Nuridin. (2025). *Statistika Bisnis: pendekatan olah data sederhana*. Deepublish Digital.

Muniroh, H. (2023). Pengaruh Tingkat Pendapatan , Persepsi Keadilan Pajak Dan Sanksi

Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak UMKM Di Kabupaten Rembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 6658–6669.

Noviyanti, R. (2025). *Pengaruh Pengetahuan Perpajakan, Sosisalisasi Perpajakan, Sanksi Pajak Dan Tarif Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Pelaku Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Kawasan Pasar Lama Tangerang*. *4*(1).

Nugroho, T. C., & Apriladiestya, L. (2023). Pengetahuan Dan Pemahaman Pajak Serta Kesadaran Wajib Pajak Pada Kepatuhan Wajib Pajak (Studi Empiris Di Perumahan Margasari Tigaraksa). *Ijacc*, *4*(1), 19–28. https://doi.org/10.33050/ijacc.v4i1.2669

Nur, E. (2024). *Indonesia Jadi Negara dengan Gamer Terbanyak Kedua di Dunia, Total 119 juta Pemain!* Urbanvibes. https://urbanvibes.id/index.php/2024/12/08/indonesia-jadi-negara-dengan-gamer-terbanyak-kedua-di-dunia-dengan-119-juta-pemain/

Pratama, D. A. (2024). *Riset Akuntansi Perpajakan: Teori Dan Literatur*. CV Bintang Semesta Media.

Rahardja, U., Sudaryono, & Chakim, M. H. R. (2023). *statistik deskriptif teori rumus kasus untuk penelitian*. Aptikom.

Rifkhan. (2023). *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuesioner*. CV. Adanu Abimata.

Risti, C. A. M., & Putra, R. J. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pemanfaatan Financial Technology Terhadap Kepatuhan Pajak Pebisnis Online Yang Dimoderasi Digitalisasi Perpajakan. *Owner*, *6*(3), 1574–1583. https://doi.org/10.33395/owner.v6i3.951

Rumui, E. E., Sari, G. S., Hidayah, S. N., Utomo, R. B., & Pabulo, A. M. A. (2023). *Buku Ajar Pajak Dan Tata Kelola* (Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

SAHIR, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. penerbit kbm Indonesia.

Saputri, I., & Sucipto, R. H. (2023). Pengaruh Financial Literacy Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Goods Game Online Mobile Legends. *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital Dan Manajemen*, *2*(2), 90–96. https://doi.org/10.33480/jasdim.v2i2.4660

Saputri, N. E., Aryandito, H., & R., D. N. K. (2024). *Monograf Fruit Set Tandan Buah Segar Kelapa Sawit terhadap Oil Extraction Rate*. Penerbit NEM.

Selvi. (2018). *Literasi Keuangan Masyarakat : Pahami Keuangan Investasi Anda*. Ideas Publishing.

Setiawan, B., & Saputra, T. S. (2020). *Literasi Keuangan Pelaku Usaha Mikro , Kecil Dan Menengah*. *4*(2).

Sipakkar, D. E., Algani, M., Ginting, E. V. B., Metriyani, L. P. D. S., & Utomo, R. B. (2023). *Buku Ajar Perpajakan Dan Saham* (Y. Agusdi (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sope, A. S. (2025). *Buku Ajar Perpajakan Konsep Dan Teori*. Kramantara Jaya Sentosa.

Susanti, O., & Trisnawati, E. (2024). Pengaruh Pengetahuan Pajak, Kesadaran Pajak, Dan Sosialisasi Pajak Atas Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Kepatuhan Pajak Pengguna E-Commerce. *Akuntoteknologi : Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Teknologi*, *16*(2 SE-Articles), 143–156. https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/akunto/article/view/3446

Waty, E., Fitri Anggraeni, A., Apriani, A., Ibrahim, H., Sari, A., A, M. H., Juniarto, G., Nursanti, T. D., & Hadiat, Y. (2023). *Metodelogi Penelitian Bisnis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Wau, M., Manao, A., & Fau, J. F. (2023). *Buku Ajar Pengantar Perpajakan*. Penerbit Feniks Muda Sejahtera.