

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ayza, Bustamar. *Hukum Pajak Indonesia*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Aziz, Zizki dkk. *Perpajakan Teori dan Kasus*. Medan: CV Madenatera, 2016.
- Brotodiharjo, R. Santoso. *Pengantar Ilmu Hukum Pajak*. Bandung: PT Refika Aditama, 2013.
- Burton, Richard dan Wirawan B. Ilyas. *Hukum Pajak Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat, 2008.
- Fajar, Mukti dan Yulianto Achmad. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Fidel. *Cara Mudah dan Praktis Memahami Masalah-masalah Perpajakan: Mulai dari Konsep Dasar sampai Aplikasi*. Jakarta: Murai Kencana, 2010.
- Judisseno, R.K. *Pajak dan Strategi Bisnis 1*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2005.
- Mardiasmo. *Buku Pintar Pajak*. Yogyakarta: Laksana, 2012.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum dan Penelitian*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2004.
- Prasetyono, Dwi Sunar. *Buku Pintar Pajak*. Yogyakarta: Laksana, 2012.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press, 1986.
- Suandi, Erly. *Hukum Pajak*. Jakarta: Salemba Empat, 2017.
- Sugono, Bambang. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2021.
- Sukardji, Untung. *Pokok-Pokok PPN: Pajak Pertambahan Nilai Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sumardjono, Maria S.W. *Metodologi Penelitian Ilmu Hukum*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2014.
- Syamsudin, M. *Operasionalisasi Penelitian Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.

Waluyo. *Pajak dan Strategi Bisnis 1*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2005.

Jurnal dan Hasil Penelitian

- Abdullah, Vikry dan Charisma Asri. “Persepsi Gamers tentang Aktivitas Microtransactions di Virtual Goods Marketplace Itemku.com.” *Cover Age: Journal of Strategic Communication* 11, no. 2 (Maret 2021): 101.
- Bayu, Viky. “Tinjauan Mekanisme Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Atas Transaksi Digital Game Online.” *Jurnal Keuangan Negara dan Kebijakan Publik* 2, no. 1 (Agustus 2022): 70.
- Fatmawati, Anggita dan Suparna Wijaya. “Kajian Pemungut Ppn Lainnya Dalam Mekanisme Pmse Atas Transaksi Digital Domestik: Proposal Untuk Indonesia.” *Jurnal Pajak Indonesia* 6, no. 25 (Desember 2022), 573.
- Fiqri, Moh; Nadya Astadewi P.A.; Ivo Rajava F; Rofi Hakim W. “Analisis Penerapan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Pemungutan Pajak Digital Game Online Di Indonesia.” *Simposium Nasional Perpajakan* 2, no. 1 (2023), 118.
- Gibson, Erin; Mark D. Griffiths; Filipa Calado; dan Andrew Harris. “The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review.” *Computers in Human Behavior* 131 (Juni 2022): 16.
- Hasibuan, Anwar Sales. “Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik Di Indonesia (Studi Terhadap Transaksi Elektronik Atas Benda Virtual).” *Ensiklopedia of Journal* 4, no. 2 (Januari 2022): 32.
- Hendo, Nadia Fransisca dan Andri Marfiana. “Dampak Penunjukan Pemungut Pajak Pertambahan Nilai Perdagangan Melalui Sistem Elektronik Terhadap Kepatuhan Perpajakan Di Indonesia.” *Jurnalku* 4, no. 3 (2024), 269.
- Lehdonvira, Vili; Terhi-Annas Wilska; & Mikael Johnson. “Virtual consumerism: Case Habbo Hotel.” *Information, Communication, & Society* 12, no. 7 (Oktober 2009).
- Makarawung, Julio C.F; Imelda W.J. Ogi; Sjendry S.R. Loindong. “Pengaruh Kemudahan Transaksi, Pengalaman Pengguna Dan Promosi Influencer Terhadap Pembelian Impulsif Produk Virtual Dalam Game Mobile Legends Pada Pemain Mobile Legends Di Kota Manado.” *Jurnal EMBA* 11, no. 4 (Oktober 2023): 882.
- Marcella, Jennie; Leriza Desitama A; dan Vhika M. “Pengaruh *Self Assessment System*, Pemeriksaan Pajak, Dan Penagihan Pajak Terhadap Penerimaan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) Pada Kpp Pratama Palembang Ilir Timur.” *JAE: Jurnal Akutansi dan Ekonomi* 8, no. 2 (Juli 2023), 35.

- M, Djufri. "Penerapan Teknik Web Scraping Untuk Penggalan Potensi Pajak (Studi Kasus pada Online Market Place Tokopedia, Shopee dan Bukalapak)." *Jurnal BPPK*, 13, (2020) 65–75.
- Nurfahati. "Peran Administrasi Perpajakan Modern Dalam Upaya Meningkatkan Kepatuhan Wajib Pajak Penghasilan Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Raba Bima." *Jurnal Administrasi Negara* 7, no. 1 (Juni 2010), 73.
- Putri, Riska Cahaya Snindya dkk. "Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1, no. 1 (2021): 2.
- Rompas, Yosua Falentino dkk. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi." *Jurnal Ilmiah Society*, 3, no. 1 (2023).
- Ridha, Achmad dan Rosnaini Daga. "Analisis Motif Konsumen dalam Membeli Produk Virtual Pada *Game Online* di Kota Makassar." *Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro (JMPKN)* 3, no. 2, (Juli 2020): 54
- Rindasisiwi, Billy Perdana. "Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)". Tesis Program Magister, Universitas Islam Riau, 2021.
- Salehudin, Imam dan Frank Alpert Dr. "No Such Thing as a Free App: a Taxonomy of Freemium Business Models and User Archetypes in the Mobile Game Market." *ASEAN Marketing Journal* 13, no. 2 (2021): 23.
- Qotrunada, Raihan Apka dkk. "Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas *Gacha Game Online*." *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 1, no. 4 (2023):108-109.
- Wandani, Fitria dan Suparna Wijaya "Penaan Pajak Pertambahan Nilai terhadap Transaksi Digital *Game Online* di Indonesia." *Educoretax* 3, no. 2 (2023): 100.
- Wimar, Avin dan Hanifa Laila. "Pengaruh Nilai Konsumsi dan Pembelian Impulsif terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Pada Pemain *Mobile Legends: Adventure*." *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora* 1, no. 1 (April 2022): 14.
- Wulandari, Destiny. "Tentang Ppn Pmse Indonesia: Masih Ada Yang Perlu Diperbaiki?" *Jurnal Pajak Indonesia* 7, no. 2 (2023), 56.
- Zahrar, Rifky, Adinda Putri, dan Karwiyah. "Fenomena Pemblokiran *Game Online*: Tinjauan Mengenai Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) pada Pembelian *Game Online*." *Padjajaran Law Review* 11, no. 1 (Juli 2023): 25.
- Dewi, Rachma. "Pengaruh Pengetahuan Perpajakan dan Kesadaran Wajib Pajak Pada Keputusan Pembelian *Top Up Game Online* Atas

- Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) *Game Online Mobile Legend*”, Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN, 2021.
- Jecky. “Pengaruh Model Mikrotransaksi *Game Gacha* terhadap Pengeluaran”, Skripsi Program Sarjana, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjung Pinang, 2024.
- Hasil Wawancara dengan Bapak Timon Pieter (selaku Fungsional Penyuluhan Pajak Ahli Madya di Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Pajak Jawa Tengah II pada 29 Mei 2024).
- Malika, Achyar Abror Ihsan dan Yayuli. “Tinjauan Hukum Islam terhadap Mekanisme Transaksi Top Up Game Online melalui Online Shop Berbasis Website,” *Naskah Publikasi*.

Peraturan Perundang-Undangan

- Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 85)
- Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-12/PJ/2020 tentang Batasan Kriteria tertentu Pemungut serta Penunjukan Pemungut, Pemungutan, Penyetoran, dan Pelaporan Pajak Pertambahan Nilai Atas Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud dan/atau Jasa Kena Pajak dari Luar Daerah Pabean di dalam Daerah Pabean melalui Perdagangan Melalui Sistem Elektronik
- Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60/PMK.03/2022 tentang Tata Cara Penunjukan Pemungut, Pemungutan, Penyetoran, dan Pelaporan Pajak Pertambahan Nilai Atas Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud dan/atau Jasa Kena Pajak dari Luar Daerah Pabean di dalam Daerah Pabean melalui Perdagangan Melalui Sistem Elektronik
- Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor SE-62/PJ/2013 tentang Penegasan Ketentuan Perpajakan atas Transaksi *E-Commerce*
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan

Artikel Internet

- Curry, David. “Minecraft Revenue and Usage Statistic.” <https://www.businessofapps.com/data/minecraft-statistics/> (diakses 24 Juni 2024).
- Fauziah, Ayifa. “Gamer di Indonesia Terbesar di Asia, Kemenparekraf Apresiasi Perpres Industri Gim Nasional”. <https://www.inews.id/travel/destinasi/gamer-di-indonesia-terbesar-di-asia-kemenparekraf-apresiasi-perpres-industri-gim-nasional> (diakses 16 Agustus 2024).
- Fields, Carlton. “Impact of New State Remote Sales and Use Tax Laws on Gaming.”

<https://www.carltonfields.com/insights/publications/2019/impact-of-new-state-remote-sales-and-use-tax-on-el> (diakses 16 Agustus 2024).

Merdeka. “Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara.” <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadi-pendorong-utama-pertumbuhan-esports-asia-tenggara.html> (diakses 24 Juni 2024).

Muhammad, Fakhri. “Menggali Potensi Pajak Dunia e-Sport”. <https://www.pajak.go.id/id/artikel/menggali-potensi-pajak-dunia-e-sport> (diakses 16 Agustus 2024).

Syaipul A. “4 Tahun Rilis, Mobile Legends Berhasil Raih Keuntungan Kotor 6 Triliun Rupiah”. <https://gamedaim.com/berita/4-tahun-rilis-mobile-legends-berhasil-raih-keuntungan-kotor-6-triliun-rupiah/> (diakses 16 Agustus 2024).