



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN

Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z



Disusun Oleh:

MUHAMMAD IQBAL MUZZAKI / 2104421052

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI D4 KEUANGAN DAN PERBANKAN
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN
JURUSAN AKUNTANSI POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
TAHUN 2025**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN

**Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan
Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share*
Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z**



Disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan
dari Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Disusun Oleh:

MUHAMMAD IQBAL MUZZAKI / 2104421052

**PROGRAM STUDI KEUANGAN DAN PERBANKAN
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN
JURUSAN AKUNTANSI POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
TAHUN 2025**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Muzzaki
NIM : 2104421052
Program Studi : D4 Keuangan dan Perbankan
Jurusan : Akuntansi

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri bukan jiplakan (plagiasi) karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat, gagasan, atau temuan orang lain yang terdapat di dalam Laporan Skripsi ini telah saya kutip dan saya rujuk sesuai dengan etika ilmiah. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Depok, 17/07/2025



Muhammad Iqbal Muzzaki

NIM. 2104421052



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Iqbal Muzzaki
NIM : 2104421052
Program Studi : D4 Keuangan dan Perbankan
Judul Skripsi : Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Keuangan dan Perbankan Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Lia Ekowati S.Sos., M.P.A. (.....)

Anggota Penguji : Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T. (.....)

DISAHKAN OLEH KETUA JURUSAN AKUNTANSI

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 17 Juli 2025

Ketua Jurusan Akuntansi



Dr. Bambang Waluyo, S.E, Ak, CA, M.Si
NIP. 197009131999031002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Iqbal Muzzaki
NIM : 2104421052
Jurusan / Program Studi : Akuntansi / D4 Keuangan dan Perbankan
Judul Skripsi : Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z

Disetujui oleh
Pembimbing

Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T.

NIP. 198612062014042001

Diketahui oleh

KPS Program Studi D4 Keuangan dan Perbankan

Heri Abrianto, S.E., M.M.

NIP. 196510051997021001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul " Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z ".

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat untuk memberikan dukungan dan motivasi selama penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Bambang Waluyo, S.E., Ak., CA., M.Si selaku Ketua Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta.
3. Bapak Heri Abrianto, S.E., M.M. selaku Ketua Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan Politeknik Negeri Jakarta.
4. Ibu Lia Ekowati S.Sos., M.P.A. selaku Penguji dalam sidang skripsi ini.
5. Ibu Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T. selaku Pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi terapan ini.
6. Seluruh Dosen dan Staf Administrasi yang telah membantu penulis dengan memberikan ilmu pengetahuannya.
7. Orang tua tercinta, serta keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa dan motivasi selama penyusunan skripsi terapan ini.
8. Kepada Desy Ar'shyd Khatimah, yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa dalam penulisan skripsi ini.
9. Serta teman-teman dan responden yang sudah membantu dalam pengisian kuesioner untuk penelitian ini

Penulis memohon maaf jika terdapat kekurangan dalam skripsi ini, karena penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini agar dapat memberikan manfaat dan penambah wawasan bagi banyak pihak.

Depok, 17 Juli 2025


Muhammad Iqbal Muzzaki
NIM. 2104421052



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMI**

Sebagai sivitas akademis Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Iqbal Muzzaki

NIM : 2104421052

Program Studi : Keuangan dan Perbankan Terapan

Jurusan : Akuntansi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : **“Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z”**.

Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media atau mengformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 17 Juli 2025

Yang Menyatakan

Muhammad Iqbal Muzzaki



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Muhammad Iqbal Muzzaki

Keuangan dan Perbankan Terapan

Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya kebijakan dari Pemerintah Indonesia yang merubah tarif PPN dari 11% menjadi 12% sehingga berdampak pada keputusan pembelian *item game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Model AISAS dan kenaikan PPN terhadap keputusan pembelian *item game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang sifatnya deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode survei dengan menggunakan kuesioner skala Likert yang disebarakan kepada sampel berjumlah 120 orang serta diujikan dengan model analisis regresi linear berganda (SPSS 26). Data primer pada penelitian ini bersumber dari kuesioner yang disebarakan kepada komunitas pemain *game online* dan data sekunder didapat dari studi kepustakaan yang bersumber dari jurnal, buku, artikel, dan data tahunan. Kriteria responden pada penelitian ini adalah pemain game yang pernah membeli *item game online* di tahun 2025, berusia lebih dari 17 tahun, berdomisili di kota-kota besar Indonesia, dan aktif menggunakan media sosial. Model *Attention, Interest, Search, Action, Share* (AISAS) dan Kenaikan PPN digunakan untuk melihat perilaku konsumen dalam memutuskan pembeliannya. Berdasarkan hasil temuan dan analisis data, ditemukan bahwa variabel *Attention, Search, Action, Share*, dan Kenaikan PPN berpengaruh positif terhadap keputusan pembelian *item game online*. Untuk variabel *Search* tidak ditemukan pengaruh signifikan. Hasil penelitian secara simultan menunjukkan bahwa AISAS dan Kenaikan PPN berpengaruh terhadap keputusan pembelian *item game online*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian selanjutnya dan *developer game* agar mempromosikan item-item terbarunya pada media sosial lain untuk memperluas jangkauan pemain dan memperhatikan kualitas informasi yang dibagikan serta kemudahan dalam proses transaksi untuk meningkatkan keputusan pembelian.

Kata Kunci: Model AISAS, Kenaikan PPN, Keputusan Pembelian, *item game online*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Muhammad Iqbal Muzzaki

Keuangan dan Perbankan Terapan

The Influence of a VAT Increase and an Advertising Strategy Using the Attention, Interest, Search, Action, Share Model on the Purchasing Decisions of Online Game Items in Gen Z

ABSTRACT

This research is motivated by the Indonesian Government's policy of changing the Value Added Tax (VAT) rate from 11% to 12%, which impacts the purchase decisions for online game items. This study aims to determine the influence of the AISAS Model and the VAT increase on the purchase decisions of online game items. This study uses a descriptive quantitative approach. The data collection method employed was a survey using a Likert scale questionnaire distributed to a sample of 120 people and was tested with a multiple linear regression analysis model (SPSS 26). The primary data for this study were sourced from questionnaires distributed to the online gamer community, while secondary data were obtained from a literature review of journals, books, articles, and annual data. The respondent criteria for this research were game players who had purchased online game items in 2025, were over 17 years old, resided in major Indonesian cities, and were active social media users. The Attention, Interest, Search, Action, Share (AISAS) Model and the VAT Increase were used to observe consumer behavior in their purchasing decisions. Based on the findings and data analysis, it was found that the variables of Attention, Search, Action, Share, and the VAT Increase have a positive effect on online game item purchase decisions. For the Search variable, no significant influence was found. The simultaneous research results indicate that the AISAS model and the VAT increase collectively influence the purchase decisions of game items. The results of this study are expected to contribute to future research and to guide game developers in promoting their latest items on other social media platforms to expand their player reach. It is also recommended that they pay attention to the quality of information shared and the ease of the transaction process to increase purchase decisions.

Keywords: AISAS Model, VAT Increase, Buying Decision, Item Game Online



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
1.6. Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Landasan Teori.....	10
2.1.1. Marketing Mix	10
2.1.2. Metode AISAS	11
2.1.3. Keputusan Pembelian.....	14
2.1.4. Pajak Pertambahan Nilai	16
2.1.5. Item Game Online	17
2.2. Penelitian Terdahulu	19



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.3.	Kerangka Pemikiran.....	22
2.4.	Hipotesis.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1.	Jenis Penelitian.....	24
3.2.	Subjek dan Objek Penelitian.....	24
3.3.	Metode Pengambilan Sampel.....	24
3.4.	Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	26
3.5.	Metode Pengumpulan Data Penelitian.....	26
3.6.	Variabel Operasional.....	27
3.7.	Metode Analisis Data.....	28
3.7.1.	Uji Instrumen Data.....	29
3.7.2.	Uji Asumsi Klasik.....	30
3.7.3.	Analisis Regresi Linear Berganda.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1.	Hasil Penelitian	34
4.1.1	Gambaran Umum Responden	34
4.1.2.	Distribusi Item.....	39
4.2.	Hasil Uji Instrumen Data	45
4.2.1.	Hasil Uji Validitas.....	45
4.2.2.	Hasil Uji Realibilitas.....	46
4.3.	Hasil Uji Asumsi Klasik	47
4.3.1.	Hasil Uji Normalitas	47
4.3.2.	Hasil Uji Multikolinearitas.....	49
4.3.3.	Hasil Uji Heteroskedastisitas	49
4.4.	Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda	50
4.5.	Hasil Uji Hipotesis	53



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.5.1.	Hasil Uji T (Parsial)	53
4.5.2.	Hasil Uji F (Simultan).....	55
4.5.3.	Hasil Uji Koefisien Determinasi	56
4.6.	Hasil Pembahasan	57
4.6.1.	Pengaruh <i>Attention</i> Terhadap Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	57
4.6.2.	Pengaruh <i>Interest</i> Terhadap Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	58
4.6.3.	Pengaruh <i>Search</i> Terhadap Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	59
4.6.4.	Pengaruh <i>Action</i> Terhadap Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	59
4.6.5.	Pengaruh <i>Share</i> Terhadap Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	60
4.6.6.	Pengaruh Kenaikan PPN Terhadap Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	61
4.6.7.	Pengaruh AISAS dan Kenaikan PPN Terhadap Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	61
BAB V	PENUTUP.....	63
5.1.	Kesimpulan	63
5.2.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		66
LAMPIRAN.....		71



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Alasan Menggunakan Internet	2
Tabel 2. 1 Jurnal Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 Skala Penilaian Kuesioner	27
Tabel 3. 2 Indikator Pengukuran Variabel	27
Tabel 4. 1 Distribusi Item Variabel <i>Attention</i>	39
Tabel 4. 2 Distribusi Item Variabel <i>Interest</i>	40
Tabel 4. 3 Distribusi Item Variabel <i>Search</i>	41
Tabel 4. 4 Distribusi Item Variabel <i>Action</i>	42
Tabel 4. 5 Distribusi Item Variabel <i>Share</i>	43
Tabel 4. 6 Distribusi Item Variabel Kenaikan PPN	43
Tabel 4. 7 Distribusi Item Variabel Keputusan Pembelian <i>Item Game Online</i>	44
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas.....	45
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas 1	46
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas 2	47
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4. 12 Hasil Uji Multikolinearitas.....	49
Tabel 4. 13 Hasil Uji Heteroskedastisitas	50
Tabel 4. 14 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda	51
Tabel 4. 15 Hasil Uji T (Parsial)	53
Tabel 4. 16 Hasil Uji F (Simultan).....	56
Tabel 4. 17 Hasil Uji Koefisien Determinasi	56

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia.....	1
Gambar 1. 2 Jumlah Pemain <i>Game Online</i>	3
Gambar 1. 3 kenaikan PPN pada pembelian <i>game online</i>	5
Gambar 2. 1 Perkembangan Metode AISAS	12
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Pemikiran.....	22
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	34
Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	35
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	36
Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan.....	37
Gambar 4. 5 Grafik Normalitas <i>Probability P-Plot</i>	48



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	72
Lampiran 2. Tabulasi Data Penelitian.....	77
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas <i>Attention</i> (X1).....	86
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Interest</i> (X2).....	86
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Search</i> (X3).....	87
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Action</i> (X4).....	87
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Share</i> (X5).....	88
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kenaikan PPN (X6).....	88
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Keputusan Pembelian (Y).....	89
Lampiran 10. Lembar Bimbingan.....	90
Lampiran 11. Lembar Revisi Sidang Skripsi Pembimbing.....	90
Lampiran 12. Lembar Revisi Sidang Skripsi Penguji.....	90

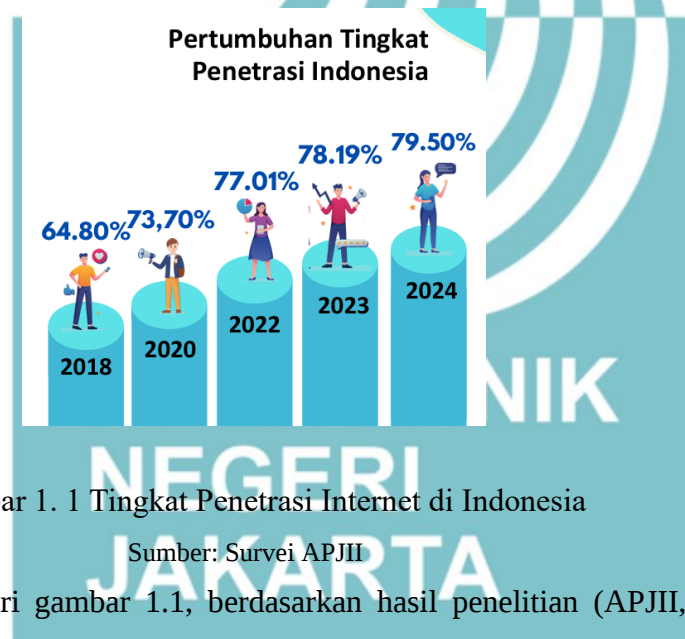
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital ini, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, mempengaruhi hampir setiap aspek dari rutinitas kita. Saat ini, kita sedang menghadapi awal dari sebuah revolusi teknologi yang secara mendasar mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi satu sama lain. Dengan kemajuan pesat dalam teknologi komunikasi dan informasi, semua kegiatan yang sebelumnya memerlukan kehadiran fisik kini dapat dilakukan secara daring melalui internet. (Rogers, 2018)



Gambar 1. 1 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia

Sumber: Survei APJII

Dapat dilihat dari gambar 1.1, berdasarkan hasil penelitian (APJII, 2024) menyatakan bahwa jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan internet terus bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Pada Tahun 2024 penduduk Indonesia yang terkoneksi atau menggunakan internet mencapai 210 juta penduduk, dengan Tingkat penetrasi internet sebesar 79,50%, sehingga ada peningkatan dari tahun sebelumnya, yaitu sebesar 1,31% dari total keseluruhan penduduk. Dalam Survei yang dilakukan (APJII, 2024) menyatakan bahwa alasan masyarakat Indonesia menggunakan internet yaitu untuk mengakses sosial media, seperti *Instagram*, *Tiktok*, *Facebook*, dan *Youtube* dengan *mean score* penilaian alasan menggunakan internet sebesar 3,31. Alasan lain yaitu untuk melakukan transaksi *online* dengan *mean score* 2,90.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lalu, alasan untuk mengakses layanan keuangan dengan *mean score* 2,75. Dapat dilihat dari data APJII, kebanyakan Masyarakat menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Media sosial sangat diminati karena mudah mendapatkan atau bertukar informasi, aplikasi yang sering digunakan yaitu *Instagram* dan *Whatsapp*.

Tabel 1. 1 Alasan Menggunakan Internet

Alasan penduduk Indonesia Menggunakan Internet	Mean Score Skala Penilaian 1-4
Untuk dapat mengakses sosial media	3,31
Untuk dapat melakukan transaksi <i>online</i>	2,90
Untuk dapat mengakses layanan keuangan	2,75

Sumber: Survei APJII 2024

Dilihat dari tabel 1.1 terdapat satu alasan masyarakat menggunakan internet yaitu untuk melakukan transaksi *online* dengan *mean score* 2,90 dari *mean score* 4. Ini berarti pengguna untuk bertransaksi *online* hampir 80% dari skala penilaian. hal ini menunjukkan angka yang cukup besar karena hampir sebagian masyarakat menggunakan internet untuk melakukan transaksi *online*. (APJII, 2024)

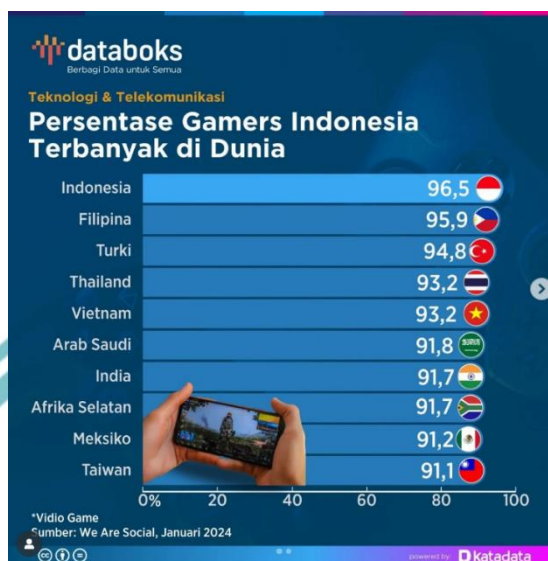
Transaksi *online* tersebut dapat berupa pembelian barang berwujud maupun tidak berwujud secara *online* dan juga bisa dalam bentuk jasa. Salah satu pembelian barang tidak berwujud tersebut adalah pembelian *item game online* (Mandira, 2023). Transformasi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk *game online*. *Game online* merupakan sebuah jenis video permainan yang hanya bisa dijalankan jika suatu perangkat yang digunakan buat bermain game terhubung menggunakan jaringan internet (Yulius, 2017). Jadi, bila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu wajib terhubung menggunakan jaringan internet. Jika tidak, maka besar kemungkinan *game online* itu tidak dapat dimainkan (Darwis, Amri, & Reymond, 2020). Salah satu *game online* yang populer di kalangan remaja Indonesia adalah *Mobile Legend*, dan *Player Unknown Battleground* (PUBG). Dengan munculnya *game online* ini bertujuan untuk menghilangkan penat atau menyegarkan otak seseorang setelah



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

melakukan berbagai aktivitas yang berat dan bisa dilakukan saja tanpa harus pergi ke suatu tempat.



Gambar 1. 2 Jumlah Pemain *Game Online*

Sumber: Databoks Katadata Media Network

Hal ini didukung dengan Gambar 1.2 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi pertama persentase gamers terbanyak di dunia per Januari pada tahun 2024 sebagai negara dengan pengguna game sebanyak 96,5% pengguna berusia 16-64 tahun (Dihni, 2022). Omset yang diperoleh dari *game online* dijabarkan dengan data per Desember 2021 yakni Rp 30 triliun dan Indonesia berkontribusi sekitar 43% terhadap total pemain game di Asia Tenggara tahun 2024 (Setyowati, 2021). Dengan banyaknya jumlah pemain *game online* di Indonesia, munculnya *online shop* untuk transaksi jual-beli item virtual yang ada pada *game online* di media sosial seperti *Instagram*.

Pembelian *item virtual* di *game online* sangat mudah dilakukan hanya dengan mengunjungi *online shop* yang menjual item *game online* tersebut, lalu klik tautan atau *link* untuk melakukan pembelian. Kemudian masukan *Unique Identifier* (UID) akun yang akan diproses dan memilih jumlah dan *item game online* yang akan dibeli. Setelah itu melakukan pembayaran sesuai nominal yang tertera, pembayaran dapat dilakukan dengan *virtual bank* atau *e-wallet*. Setelah pembayaran selesai, pembelian *item game online* pun berhasil.

Tingginya omset yang diperoleh oleh *game online* ini membuat pemerintah terdorong untuk melakukan kebijakan perpajakan pada *game online* yang memiliki



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

signifikansi penerimaan pajak (Fiqkri, Putri, Fiba, & Winata, 2023). Menurut data statistik, peredaran uang dalam industri game di Indonesia diperkirakan mencapai sekitar US\$1 miliar per tahun, yang setara dengan sekitar Rp 14 triliun (dengan asumsi kurs Rp14.000). Jika kita mempertimbangkan tarif Pajak Pertambahan Nilai (PPN) sebesar 10%, maka sektor *game* di Indonesia memiliki potensi untuk menyumbang minimal sekitar Rp1,4 triliun kepada penerimaan negara melalui PPN saja. Angka ini hanya mencakup sebagian dari potensi pendapatan pajak, tanpa memperhitungkan kemungkinan kontribusi dari Pajak Penghasilan (PPH) dan/atau Pajak lainnya yang diperkirakan akan jauh lebih besar (Fiqkri, Putri, Fiba, & Winata, 2023).

Undang-Undang Harmonisasi Peraturan Perpajakan adalah penerapan Pajak Pertambahan Nilai (PPN), pemungutan pajak atas barang dan jasa yang dikenakan pajak dilakukan secara berkelanjutan. Dengan cara ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penerimaan devisa negara. (Julito & Ramadani, 2024). Saat ini, kebijakan peningkatan tarif Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dari 11% menjadi 12% telah diterapkan di Indonesia mulai tanggal 1 Januari 2025, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan. Kebijakan ini memicu berbagai reaksi dari konsumen dan pelaku usaha terkait dampaknya terhadap daya beli masyarakat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari bahwa kenaikan Pajak Pertambahan Nilai berpengaruh positif terhadap keputusan pembelian masyarakat karena masyarakat cenderung akan mempertimbangkan biaya yang akan mereka keluarkan (Kwan & Sarjono, 2024).

Dengan adanya kebijakan kenaikan Pajak Pertambahan Nilai tersebut yang mulai berlaku pada 1 Januari 2025 menimbulkan beberapa pro dan kontra di Masyarakat karena akan berdampak pada barang barang yang dikenakan PPN. Pemerintah menegaskan bahwa kenaikan PPN menjadi 12% tersebut hanya berlaku untuk barang mewah saja, akan tetapi banyak *online shop* yang sudah menerapkan PPN 12% ini, salah satunya adalah *penjualan item game online*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1. 3 kenaikan PPN pada pembelian *game online*

Sumber: Steam

Dapat dilihat pada gambar 1.3 menunjukkan adanya perubahan tarif Pajak Pertambahan Nilai (PPN) yang sebelumnya ditetapkan sebesar 11% menjadi 12% untuk pembelian *item game online*. Dalam praktiknya, sejumlah pelaku bisnis telah menyesuaikan tarif PPN mereka sesuai dengan ketentuan baru, sementara yang lainnya masih mempertahankan tarif lama. Meskipun harga akhir produk tidak mengalami perubahan signifikan, perubahan tarif PPN ini berpotensi mempengaruhi keputusan pembelian konsumen.

Selain faktor kebijakan pajak, strategi iklan juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi keputusan pembelian konsumen (Pratiwi, 2020). Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam strategi periklanan digital adalah metode AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, and Share*). Metode ini menjelaskan bagaimana konsumen bereaksi terhadap iklan, mulai dari tahap perhatian hingga berbagi pengalaman dengan orang lain. Di era digital, penerapan strategi AISAS dalam iklan digital seperti di media sosial memiliki dampak besar dalam membangun kepercayaan dan mendorong keputusan pembelian.

Sugiyama & Andre (2011, pp. 35-40) menyatakan jika Dentsu memperhatikan bahwa saat ini konsumen memiliki perubahan dalam perilakunya yaitu perilaku mencari informasi (*Search*) dan membagikan informasi (*Share*) menggunakan internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan berkembangnya teknologi internet ini, konsumen semakin aktif dalam mencari dan membagikan informasi. Perilaku tersebut membentuk sebuah model yang dikembangkan, yaitu AISAS memiliki lima tahap yang akan konsumen lalui sebelum mengambil



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

keputusan. Tahapan tersebut ialah *Attention, Interest, Search, Action*, dan *Share*. AISAS tersebut berasal dari AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) yang telah dikembangkan karena model AISAS dinilai lebih relevan dengan era internet seperti saat ini konsumen akan mencari informasi terlebih dahulu sebelum untuk memutuskan untuk membeli.

Terdapat Penelitian Terdahulu dari Wahyudi (2022), berdasarkan hasil pengujian data serta pembahasan hasilnya terbukti bahwa iklan memiliki pengaruh positif serta signifikan terhadap keputusan pembelian item virtual di *games online Mobile Legends*. Hasil dari penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno (2020) hasil dalam penelitiannya menyatakan bahwa iklan memiliki dampak besar pada keputusan pembelian *item games Mobile Legends*. Hal ini menunjukkan bahwa konsumen cenderung meningkatkan pembelian mereka ketika iklan yang ditampilkan semakin menarik dan informasi produk dalam iklan tersebut lebih mudah dipahami. Namun berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan Julito & Ramadani (2024) menyatakan bahwa iklan dan *digital marketing* tidak berpengaruh terhadap keputusan pembelian, dikarenakan dari indikator Digital Marketing seperti *website, Search engine marketing, web banner, social network, e-mail marketing, affiliate marketing* yang bertolak belakang dengan indikator dari Keputusan Pembelian seperti sosialisasi problem, pencarian informasi. Dengan adanya perbedaan ini mungkin tidak semua masyarakat dapat mengakses iklan yang bisa mempengaruhi keputusan pembelian.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Chintya Alistiqomah (2025) menyatakan bahwa kenaikan tarif Pajak Pertambahan Nilai (PPN) yang berlaku mulai tahun 2025 dari 11% menjadi 12% memberikan dampak signifikan terhadap struktur harga produk Mixue dan daya beli konsumen, terutama bagi mereka yang memiliki anggaran terbatas. Hal ini menyebabkan konsumen melakukan penyesuaian terhadap pola konsumsi, baik dengan mengurangi frekuensi pembelian maupun beralih ke produk pesaing yang lebih terjangkau. Meskipun demikian, Mixue memiliki peluang untuk mempertahankan daya tarik di pasar melalui strategi efisiensi operasional, inovasi produk, dan penyesuaian harga yang cermat. Tantangan utama yang dihadapi adalah menjaga keseimbangan antara meningkatkan harga dan mempertahankan loyalitas konsumen, sehingga



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

keberlanjutan strategi Mixue sangat bergantung pada kemampuannya untuk beradaptasi dengan perubahan pasar serta menjaga kualitas dan layanan yang memadai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk meneliti lebih dalam pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan terhadap Keputusan pembelian *item game online*. Penelitian ini akan menggunakan Strategi Iklan dengan metode AISAS yang akan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Analisis Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Masyarakat”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa isu penting yang perlu diteliti lebih lanjut. Pertama, tingginya omset yang diperoleh dari *game online* di Indonesia, yang diperkirakan mencapai sekitar US\$1 miliar per tahun, menunjukkan potensi signifikan untuk penerimaan pajak, terutama dengan adanya kebijakan kenaikan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dari 11% menjadi 12% yang mulai berlaku pada 1 Januari 2025. Meskipun kebijakan tersebut hanya dikenakan untuk barang mewah saja akan tetapi sudah ada *online shop* yang menjual *item game online* telah menaikkan tarif PPN nya. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana pengaruh kenaikan PPN terhadap keputusan pembelian *item game online* di kalangan masyarakat. Selain itu, strategi pemasaran yang diterapkan melalui metode AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) juga menjadi fokus penting, mengingat sejauh mana strategi iklan ini mempengaruhi keputusan pembelian *item game online*.

Namun, dengan adanya kenaikan PPN, muncul pertanyaan apakah strategi iklan dengan metode AISAS tetap efektif dalam menarik minat konsumen dan mendorong keputusan pembelian. Beberapa konsumen mungkin menjadi lebih selektif dalam berbelanja *online* atau mencari alternatif yang lebih murah guna menghemat pengeluaran mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana kenaikan PPN dan strategi iklan berbasis AISAS berpengaruh terhadap keputusan pembelian *item game online* pada Masyarakat.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang dan Rumusan yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh kenaikan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) terhadap Keputusan Pembelian *item game online* pada masyarakat?
2. Bagaimana pengaruh strategi iklan dengan metode AISAS terhadap Keputusan Pembelian *item game online* pada masyarakat?
3. Apakah AISAS dan kenaikan PPN secara simultan mempengaruhi Keputusan Pembelian *item game online* Masyarakat?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Pertanyaan Penelitian yang dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh kenaikan PPN terhadap Keputusan Pembelian *item game online* pada masyarakat
2. Menganalisis pengaruh strategi iklan dengan metode AISAS terhadap Keputusan Pembelian *item game online* pada masyarakat
3. Menganalisis dan menguji pengaruh AISAS secara simultan terhadap Keputusan Pembelian *item game online* pada masyarakat

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan literatur akademik terkait kebijakan perpajakan dalam industri *game online* serta dampaknya terhadap perekonomian dan perilaku konsumen.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas perpajakan digital dan strategi pemasaran dalam industri *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan wawasan bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan perpajakan yang lebih efektif dan berimbang bagi industri *game online*, sehingga dapat mengoptimalkan penerimaan negara tanpa menghambat pertumbuhan industri.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- b. Memberikan pemahaman bagi pelaku industri *game online* mengenai dampak kebijakan pajak terhadap bisnis mereka serta strategi pemasaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan daya saing.
- c. Membantu konsumen memahami perubahan kebijakan pajak dan strategi pemasaran yang digunakan oleh industri *game online*, sehingga dapat mengambil keputusan pembelian yang lebih bijak.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi lima bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu menjelaskan perihal latar belakang permasalahan, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kedua ini akan memberikan penjelasan perihal landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan pengembangan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab tiga akan dibahas perihal metodologi penelitian, termasuk jenis dan objek penelitian, teknik pengambilan sampel, jenis data dan sumber data, Teknik dalam mengumpulkan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab empat akan dipaparkan hasil penelitian serta pembahasannya secara mendalam, yang menguraikan kaitannya dengan permasalahan yang diteliti serta metode analisis data yang diterapkan. Bab ini mendeskripsikan secara lengkap tentang analisis hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab lima akan dikaji perihal rangkuman dari hasil pengolahan data, rangkuman tersebut mencakup inti dari pertanyaan penelitian yang dijawab di bab empat sebelumnya serta rekomendasi agar bisa bermanfaat bagi pihak terkait.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk menganalisis pengaruh kenaikan PPN dan strategi iklan dengan metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online*. Maka dapat ditarik Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dari kelima variabel AISAS, terdapat 4 variabel yang berpengaruh terhadap Keputusan pembelian *item game online* dan satu variabel tidak berpengaruh terhadap Keputusan pembelian *item game online*. Hasil penelitian secara parsial menunjukkan bahwa tidak semua tahapan dalam model AISAS memberikan pengaruh yang sama terhadap keputusan pembelian item game online. Variabel *Attention, Search, Action, dan Share* terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan. Di sisi lain, ditemukan sebuah temuan unik, variabel *Interest* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembelian item game online. Hal ini dapat dimaknai bahwa tahapan minat kemungkinan besar terjadi sangat singkat dan langsung menyatu dengan tahapan *Search*. Dengan kata lain, seorang pemain yang tertarik tidak akan berdiam lama di fase minat, melainkan langsung bergerak mencari informasi atau melakukan tindakan, sehingga dampak dari minat itu sendiri menjadi tidak terukur secara statistik sebagai faktor yang berdiri sendiri
2. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, variabel kenaikan PPN terbukti secara statistik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian *item game online*. Sebuah temuan menarik dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh tersebut bersifat positif. Hal ini dapat diartikan bahwa adanya kenaikan PPN justru memperkuat, bukan melemahkan, keputusan pemain untuk melakukan pembelian. Terdapat hubungan yang searah antara kedua variabel, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi dampak yang dirasakan dari kenaikan PPN, ternyata semakin meningkat pula kecenderungan pemain untuk membeli item dalam *game*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Variabel AISAS dan Kenaikan PPN berpengaruh secara simultan terhadap Keputusan pembelian *item game online*. Artinya, perubahan pada Keputusan Pembelian tidak hanya disebabkan oleh salah satu faktor saja (hanya oleh AISAS atau hanya oleh kenaikan PPN), melainkan oleh kombinasi dan interaksi dari kedua faktor tersebut yang terjadi dalam waktu yang bersamaan. Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa model AISAS dan Kenaikan PPN bukanlah dua faktor yang berjalan terpisah, melainkan saling berinteraksi dalam menentukan apakah seorang pemain akan melakukan pembelian atau tidak. Efek dari kedua variabel ini secara statistik terbukti nyata dan memberikan dampak yang berarti terhadap fluktuasi keputusan pembelian *item game online* di kalangan responden penelitian dan sisanya dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini seperti pengaruh sosial, persepsi harga, nilai kepuasan, keamanan transaksi dan lain-lain.

5.2. Saran

1. Bagi Developer Game

Untuk mendorong keputusan pembelian dan meningkatkan penjualan *item game*, *developer* atau *publisher* direkomendasikan untuk mengencarkan promosi di berbagai platform media sosial seperti *TikTok*, *Instagram*, dan *Twitter* melalui konten video yang ringkas dan menarik secara visual. Kunci keberhasilan strategi ini adalah fokus pada dua kebutuhan utama pemain: penyajian informasi item yang jelas dan transparan mengenai statistik, efek visual, dan harga, serta penyederhanaan alur pembelian di *in-game store* untuk menciptakan pengalaman transaksi yang cepat, aman, dan bebas hambatan.

2. Bagi Pemain Game Online

Bagi para pemain yang aktif mencari dan berbagi informasi seputar *item game*, sangat dianjurkan untuk lebih cermat dan kritis. Hal ini mencakup kemampuan untuk menyaring ulasan, bocoran (*leaks*), atau klaim "*pay-to-win*" dengan selalu memverifikasi kebenarannya melalui sumber resmi *developer* sebelum memercayai atau menyebarkannya, guna menghindari



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dampak negatif dari informasi *hoax* dan *clickbait* yang marak di komunitas *game*

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk penelitian di masa depan, disarankan agar memperkaya analisis dengan menambahkan variabel lain yang relevan (seperti Pengaruh Sosial, Nilai Hiburan, atau Keamanan Transaksi) dan secara bersamaan memperluas cakupan riset. Perluasan ini dapat mencakup perbandingan antar genre *game* yang berbeda (misalnya, RPG vs. MOBA) serta melibatkan demografi responden yang lebih beragam dari berbagai wilayah, guna menghasilkan temuan yang lebih mendalam, representatif, dan dapat di generalisasi.





DAFTAR PUSTAKA

- Adlan, H. (2018). Analisis Model Aisas Terhadap Keputusan Pembelian Dalam Penggunaan Seo (Kajian Empiris Konsumen Di Surabaya). *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*.
- Alistiqomah, C. I. (2025). Pengaruh Kenaikan Tarif Ppn Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen: Studi Kasus Produk Mixue Di Kediri. *Jurnal Perubahan Ekonomi (JPE)*.
- APJII. (2024). SURVEI PENETRASI INTERNET INDONESIA 2024. 2024.
- Arliyani, E., & Vidyasari, R. (2022). Analisis Pengaruh Persepsi Keamanan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan antara Kartu ATM dan Cardless Mobile Banking BCA. *Seminar Nasional Akuntansi dan Manajemen PNJ*.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Onlinedi Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuumbun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 228-233.
- Dihni, V. A. (2022, 02 16). *Databoks*. Retrieved from Katadata Media Network.
- Diva, S. F., & Christin, M. (2021). Pengaruh Campaign #Tokopediawib Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kuantitatif Pada Pengikut Akun Twitter @Tokopedia). *e-Proceeding of Management*, 7033.
- Fiqkri, M., Putri, N. A., Fiba, I. R., & Winata, R. H. (2023). Analisis Penerapan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Pemungutan. *Simposium Nasional Perpajakan*.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ho, C. H., & Wu, H. (2012). he Value of Virtual Items in Online Games: A Study of the Factors Influencing Players' Purchase Intentions. *Computers in Human Behavior*, 2230-2238.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ishikawa, T., & Kato, H. (2017). The Role of Social Media in the AISAS Model: Analyzing Consumer Behavior in the Digital Age. *Journal of Marketing Communications*, 345-360.

Iskandar, J., Najib, M., & Yusuf, A. M. (2020). Analisis Pengaruh Model Aisas (Attention, Interest, Search, Action & Share) Terhadap Tingkat Literasi Keuangan Syariah (Studi Kasus Followers Instagram Perbankan Syariah). *Islamic Banking*, 33.

Jaelani, D. A., Kastaman, R., & Pujiyanto, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Aisas Dalam Meningkatkan Minat Beli Produk P. *Jurnal Pemikiran Masyarakat Ilmiah Berwawasan Agribisnis*.

Jobber, D., & Chadwick, F. E. (2016). *inciples and Practice of Marketing (7th ed.)*. McGraw-Hill Education.

Julito, K. A., & Ramadani, I. (2024). Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai Dan Digital Marketing Terhadap Keputusan Pembelian Di Generasi Z Dalam Transaksi E-Commerce Sebagai Pemoderasi. *Media Akuntansi Perpajakan*, 9, 28-40.

Koshy, A. (2018). Understanding the AISAS Model in Digital Marketing. *Journal of Marketing Management*, 45-60.

Kotler, & Keller. (2016). *Marketing Management (15th ed.)*. Pearson Education, Inc.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing (17th ed.)*. Pearson.

Kumar, A., & Gupta, S. (2016). Understanding Consumer Behavior through the AISAS Model: A Study of Online Shopping. *International Journal of Business and Management*, 123-134.

Kwan, A., & Sarjono, S. (2024). Analisis Dampak Penerapan Pajak Pertambahan Nilai terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 45-60.

Mandira, M. C. (2023). Analisis Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Virtual Pada Game Online Valorant. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Sosial*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Ningsih, R. Y., Mukhlisin, L., Darodjah, R. W., & Syarifuddin, M. (2024). Analisis Teori Aisas Dalam Strategi Komunikasi Pemasaran Pada Akun Instagram @waturumpuk_mendak. *Jurnal Riset dan Pendidikan*, 39-46.
- Pelawi, Y., Aprilia, M. P., & Irwansyah, I. (2019). Implementation of Marketing Communication Strategy in Attention, Interest, Search, Action, and Share (AISAS) Model through Vlog. *IEEE 4th International Conference on Computer and Communication Systems*.
- Pratiwi, A. (2020). Peran Iklan dalam Mempengaruhi Keputusan Pembelian Konsumen di E-Commerce. *urnal Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Ramadani, S. A. (2022). Pengaruh Harga dan Kemudahan Transaksi terhadap Keputusan Pembelian Produk Virtual pada Game Online Mobile Legends di Samarinda. *Jurnal Administrasi Bisnis*.
- Rantung, T. G. (2021). Penerapan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Penyerahan Kendaraan Bermotor Bekas Pada Ud. Jaya Gemilang. *Jurnal EMBA*, 1015-1020.
- Rogers, R. (2018). Digital Communication and the Transformation of Everyday Life. *New Media & Society*.
- Santoso, S. (2018). *Statistik untuk Penelitian." Edisi Revisi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sari, D. P., & Prabowo, H. (2021). Strategi Bauran Pemasaran dalam Pemasaran Produk Game Online. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*.
- Sari, S. P. (2020). Hubungan Minat Beli Dengan Keputusan Pembelian Pada Konsumen. *Psikoborneo*, 147-155.
- Satrio, & Muhardono. (2023). Model Komunikasi AISAS Sebagai Efektifitas Paid Promote Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis*, 27-41.
- Setyowati, D. (2021, Desember 9). Retrieved from KataData.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Shuhong, Z., Kong, Y., Yang, Y., & Li, J. (2024). The influencing mechanism of scenic spot online attention and tourists' purchase behavior: an AISAS model based investigation. *Frontiers in Psychology*.
- Sopiyan, P. (2022). Pen.garuh Digital Marketing dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Ilmiah Manajemen*.
- Sugiyama, & Andre. (2011). *The Dentsu Way*. United States: McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartini, L., & Prabowo, H. (2024). Dampak Penerapan Tarif PPN 12% Terhadap Perilaku Konsumen dalam Pembelian Item Game Online. *Jurnal Ekonomi Digital*, 15-30.
- Susanto, D. (2021). *Model Aisas Untuk Memetakan Keputusan Pembelian Konsumen Berdasarkan Kualitas Konten Tiktok #Racunshopee*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sutrisno. (2020). Pengaruh iklan, lingkungan sosial dan harga terhadap keputusan pembelian item game Mobile Legends pada mahasiswa stiesia Surabaya. *urnal Ilmu dan Riset Manajemen (JIRM)*, 9.
- Sutrisno, F. R. (2020). Pengaruh Iklan, Lingkungan Sosial Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Item Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Stiesia Surabaya. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 5.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan. (n.d.). Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/details/185162/uu-no-7-tahun-2021>
- Wahyu, A. (2020). *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyudi, R. (2022). Pengaruh Iklan Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual Pada Games Online Mobile Legends. *Sibatik Journal*.
- Xue, L.-L., Shen, C.-C., Morrison, A. M., & Kuo, L.-W. (2021). Online Tourist Behavior of the Net Generation: An Empirical Analysis in Taiwan Based on the AISAS Model. *Sustainability*.

Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online. *Journal of Animation and Games Studies*,.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Yth.

Bapak/Ibu/ Saudara/I Responden Penelitian

Saya Muhammad Iqbal Muzzaki, mahasiswa tingkat akhir Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan, Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Jakarta. Saat ini saya sedang menyusun skripsi dengan judul **“Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian Item Game Online Pada Gen Z”**.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/I sebagai responden yang sudah melakukan pembelian item *game* online untuk meluangkan waktu dalam mengisi kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya. Jawaban yang diberikan akan sangat membantu dalam memperoleh data yang akurat dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Seluruh informasi yang diberikan bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini. Identitas responden dijamin kerahasiaannya.

Petunjuk Umum Pengisian Kuesioner:

- Bacalah dan pahami setiap pertanyaan dan pernyataan dengan seksama
- Pastikan jawaban yang diberikan dengan cermat dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
- Beri tanda (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai

Atas partisipasi dan kesediaan Bapak/Ibu/ Saudara/i, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat saya,

Muhammad Iqbal Muzzaki

Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAGIAN I : IDENTITAS RESPONDEN

Pertanyaan berikut ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik responden yang telah melakukan item *game* online pada tahun 2025

Petunjuk : Silakan berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai.

1. Jenis Kelamin
 - ☐ Laki-laki
 - ☐ Perempuan
2. Usia
 - ☐ 17 – 20 tahun
 - ☐ 21 – 25 tahun
 - ☐ 26 - 30 tahun
 - ☐ > 30 tahun
3. Pekerjaan
 - ☐ Pelajar/Mahasiswa
 - ☐ Pegawai Swasta
 - ☐ BUMN/PNS/POLRI/TNI
 - ☐ Wirausaha
 - ☐ Lainnya:
4. Pendapatan Per Bulan
 - ☐ < Rp 1.000.000
 - ☐ Rp 1.000.000 – Rp 5.000.000
 - ☐ Rp 5.000.000 – Rp 10.000.000
 - ☐ Rp 10.000.000 – Rp 20.000.000
5. Domisili
 - ☐ Jakarta
 - ☐ Bogor
 - ☐ Depok
 - ☐ Tangerang
 - ☐ Bekasi
 - ☐ diluar jabodetabek
6. Apakah Anda sudah pernah membeli item *game* online di tahun 2025?
 - ☐ Sudah
 - ☐ Belum
7. Apakah Anda Pemain *Game* Online?
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAGIAN II : INDIKATOR PERTANYAAN PENELITIAN

Pertanyaan-pertanyaan berikut menggambarkan persepsi anda yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana **Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z**

Petunjuk : Silakan beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat anda. Peneliti menyediakan lima pilihan jawaban sebagai berikut:

1. STS : Sangat Tidak Setuju
2. TS : Tidak Setuju
3. N : Netral
4. S : Setuju
5. SS : Sangat Setuju

Variabel	Indikator Pengukuran	Skala Pengukuran				
		STS	TS	N	S	SS
Attention	Saya memperhatikan iklan item <i>game</i> online yang saya lihat secara rinci					
	Saya memiliki pengetahuan tentang iklan item <i>game</i> online yang muncul di internet.					
	Saya sadar keberadaan iklan yang mempromosikan item <i>game</i> online					
	Saya mudah mengingat Iklan yang menampilkan item <i>game</i> online					
Interest	Saya tertarik untuk membeli item <i>game</i> online setelah melihat iklan yang menarik.					
	Saya merasa tertarik dengan fitur-fitur baru yang ditawarkan dalam iklan item <i>game</i> online					
	Saya merasa penasaran untuk mencari tahu lebih banyak tentang item <i>game online</i> yang diiklankan					



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Saya lebih mudah tertarik pada iklan item <i>game online</i> yang berhubungan dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
	Saya menaruh minat lebih pada iklan yang menampilkan penawaran khusus seperti diskon					
Search	Saya aktif mencari informasi tambahan tentang item <i>game online</i> melalui internet sebelum memutuskan membeli.					
	Saya cukup mengerti fitur-fitur yang dijelaskan dalam iklan tentang item <i>game online</i>					
	Saya sering membandingkan fitur dan harga dari berbagai item <i>game online</i> sebelum membeli					
	Saya meluangkan waktu untuk membandingkan ulasan (<i>review</i>) dari beberapa sumber sebelum membeli					
Action	Saya biasanya membuat keputusan pembelian item <i>game online</i> berdasarkan informasi yang saya kumpulkan.					
	Saya mempertimbangkan dengan cermat sebelum memutuskan untuk membeli item <i>game online</i> .					
	Saya membeli item <i>game online</i> jika ada penawaran atau diskon menarik					
Share	Saya sering membagikan pengalaman atau informasi tentang pembelian item <i>game online</i> dengan teman atau keluarga melalui media sosial atau chatting					



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Saya merasa penting untuk menyampaikan rekomendasi tentang item <i>game</i> online kepada orang-orang yang saya kenal					
	Saya aktif memberikan ulasan atau rating terhadap item <i>game</i> online yang pernah saya beli					
	Saya menjawab pertanyaan dari teman yang ingin tahu tentang item <i>game</i> online					
Kenaikan PPN	Saya mengetahui bahwa tarif PPN telah naik yang akan berdampak pada item <i>game</i> online					
	Saya merasa mampu menyesuaikan pengeluaran saya dengan kenaikan tarif PPN yang berlaku.					
	Saya mempertimbangkan besaran PPN saat memutuskan untuk membeli item <i>game</i> online					
	Saya menjadi lebih hati-hati dalam mengeluarkan uang untuk item <i>game</i> online sejak PPN naik.					
Keputusan Pembelian	Kenaikan tarif PPN telah mempengaruhi keputusan saya dalam membeli item <i>game</i> online					
	Saya membeli item <i>game</i> online dengan tujuan yang jelas sesuai kebutuhan saya					
	Saya rutin membeli item <i>game</i> online yang sama ketika saya merasa puas dengan pembelian sebelumnya.					
	Saya berusaha memastikan bahwa item yang saya beli					



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	memang sepadan dengan harganya					
	Saya merasa strategi Iklan mempengaruhi keputusan saya dalam membeli item <i>game</i> online					

Lampiran 2. Tabulasi Data Penelitian

Res	Attention (X1)					Interest (X2)					TOTAL (X2)
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	TOTAL (X1)	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	
1	4	5	4	5	18	5	4	5	4	5	23
2	4	5	4	5	18	5	2	5	3	5	20
3	4	5	2	4	15	4	5	4	5	4	22
4	5	3	5	1	14	4	5	4	2	3	18
5	4	5	4	1	14	4	5	4	5	2	20
6	4	5	2	4	15	5	2	5	4	5	21
7	4	5	2	5	16	4	5	4	5	4	22
8	4	5	4	5	18	4	5	2	5	5	21
9	4	5	2	5	16	4	5	1	4	5	19
10	4	5	1	4	14	4	5	2	5	4	20
11	4	2	5	4	15	2	5	4	5	4	20
12	4	5	1	4	14	3	5	4	2	4	18
13	5	1	5	4	15	4	5	5	1	4	19
14	2	5	4	5	16	4	5	4	2	5	20
15	4	5	4	5	18	4	1	5	4	5	19
16	5	2	5	2	14	4	5	1	5	4	19
17	4	5	4	1	14	4	5	1	5	1	16
18	4	1	3	5	13	2	1	5	4	5	17
19	4	2	5	4	15	4	2	2	5	4	17
20	4	5	1	2	12	5	4	5	1	4	19
21	5	4	5	4	18	2	5	4	1	4	16
22	2	1	5	4	12	4	5	1	5	4	19
23	4	5	5	4	18	4	5	4	5	5	23
24	4	5	5	4	18	5	4	5	4	4	22
25	5	4	5	4	18	5	5	4	4	4	22
26	5	4	5	4	18	4	4	5	4	5	22
27	5	5	4	5	19	5	4	5	4	4	22
28	4	5	4	5	18	5	5	4	5	4	23
29	4	5	4	4	17	4	5	4	5	5	23
30	5	5	5	4	19	5	4	5	5	4	23



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

31	5	4	5	5	19	4	5	4	4	4	21
32	5	5	4	5	19	5	5	4	5	4	23
33	4	5	5	4	18	4	4	5	4	4	21
34	5	4	5	5	19	3	5	4	4	5	21
35	5	4	4	3	16	4	5	3	5	4	21
36	5	3	5	4	17	4	4	5	3	5	21
37	5	3	5	4	17	4	4	5	3	5	21
38	5	4	5	2	16	3	5	4	5	2	19
39	5	3	5	5	18	4	5	3	5	4	21
40	5	3	5	4	17	4	4	5	3	5	21
41	5	3	5	4	17	4	5	3	5	4	21
42	4	5	3	4	16	5	3	5	4	4	21
43	5	3	5	4	17	4	2	3	3	5	17
44	5	3	5	4	17	4	5	3	5	4	21
45	5	3	4	4	16	3	5	4	4	5	21
46	5	4	5	5	19	4	2	5	3	4	18
47	4	5	5	4	18	4	4	5	4	4	21
48	4	5	3	4	16	4	4	5	3	5	21
49	5	5	4	4	18	4	5	4	5	5	23
50	4	5	5	5	19	4	4	5	4	4	21
51	4	5	5	4	18	4	4	5	4	4	21
52	4	5	5	4	18	4	5	5	5	4	23
53	5	5	4	5	19	4	4	5	5	5	23
54	5	4	5	4	18	5	5	4	4	5	23
55	5	4	5	4	18	4	5	5	5	4	23
56	4	4	5	5	18	5	4	5	5	4	23
57	5	4	4	5	18	4	5	5	4	4	22
58	5	4	5	5	19	5	4	4	4	5	22
59	5	4	4	5	18	3	5	4	5	4	21
60	4	5	4	5	18	4	5	5	4	5	23
61	5	4	4	5	18	5	3	5	4	5	22
62	4	4	5	3	16	5	5	3	5	4	22
63	5	5	3	4	17	4	5	4	5	3	21
64	5	4	4	3	16	4	5	4	5	5	23
65	5	5	4	4	18	4	5	4	4	5	22
66	4	3	5	4	16	5	5	4	3	5	22
67	5	3	4	4	16	5	4	5	3	4	21
68	4	5	4	5	18	4	4	5	5	4	22
69	4	4	5	2	15	4	5	5	4	4	22
70	4	5	4	4	17	5	4	5	4	4	22
71	4	3	4	5	16	4	5	4	4	5	22
72	5	4	4	3	16	4	5	5	3	5	22
73	4	5	5	3	17	4	5	3	5	3	20



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

74	4	5	4	4	17	4	5	4	4	5	22
75	5	4	4	3	16	5	4	3	4	5	21
76	4	5	4	4	17	4	5	4	4	5	22
77	5	4	5	3	17	5	5	3	4	4	21
78	3	4	5	5	17	4	5	3	5	5	22
79	4	3	5	4	16	4	5	4	3	4	20
80	4	5	4	5	18	4	5	3	4	4	20
81	4	4	3	5	16	4	4	5	5	3	21
82	5	4	4	3	16	5	5	3	4	4	21
83	4	5	4	5	18	5	5	4	5	4	23
84	3	5	5	4	17	4	4	5	3	4	20
85	4	3	5	5	17	4	5	4	4	5	22
86	5	5	4	4	18	4	5	4	4	5	22
87	4	3	4	4	15	5	4	5	3	4	21
88	3	4	5	5	17	5	4	4	4	5	22
89	4	3	4	4	15	5	4	4	5	5	23
90	4	5	4	4	17	4	4	5	5	4	22
91	5	3	4	4	16	5	4	5	3	4	21
92	4	5	3	4	16	4	5	5	4	5	23
93	4	5	5	3	17	4	5	5	4	5	23
94	4	5	4	5	18	4	4	5	4	5	22
95	4	3	5	4	16	5	4	4	4	5	22
96	5	5	3	4	17	4	3	5	5	4	21
97	5	5	4	4	18	5	5	4	4	5	23
98	5	4	3	4	16	5	4	4	5	4	22
99	4	3	5	5	17	4	5	5	4	3	21
100	4	3	5	4	16	5	3	4	5	4	21
101	4	3	5	4	16	4	5	5	3	4	21
102	5	4	5	5	19	3	4	5	4	4	20
103	5	4	4	4	17	4	5	3	4	4	20
104	4	3	5	5	17	4	5	5	3	4	21
105	4	5	3	3	15	4	5	5	4	4	22
106	4	3	5	5	17	3	5	4	5	5	22
107	5	4	5	5	19	3	5	4	4	5	21
108	5	5	3	4	17	5	4	5	5	3	22
109	5	5	3	4	17	4	3	5	5	4	21
110	5	5	4	4	18	5	5	4	4	5	23
111	5	4	3	4	16	5	4	4	5	4	22
112	4	3	5	5	17	4	5	5	4	3	21
113	4	3	5	4	16	5	3	4	5	4	21
114	4	3	5	4	16	4	5	5	3	4	21
115	5	4	5	5	19	3	4	5	4	4	20
116	5	4	4	4	17	4	5	3	4	4	20



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

117	4	3	5	5	17	4	5	5	3	4	21
118	4	3	5	5	17	3	5	4	5	5	22
119	5	4	5	5	19	3	5	4	4	5	21
120	5	5	3	4	17	5	4	5	5	3	22

Search (X3)					Action (X4)				Share (X5)				
X 3.1	X 3.2	X 3.3	X 3.4	TOTAL (X3)	X 4.1	X 4.2	X 4.3	TOTAL (X4)	X 5.1	X 5.2	X 5.3	X 5.4	TOTAL (X5)
4	5	5	4	18	4	5	4	13	5	4	5	4	18
4	5	4	5	18	5	4	5	14	5	4	5	4	18
4	5	2	4	15	4	5	3	12	2	5	3	4	14
4	5	1	3	13	3	5	4	12	5	4	5	4	18
5	4	5	4	18	4	5	4	13	4	5	2	3	14
4	5	4	5	18	5	2	4	11	4	5	4	5	18
4	5	4	5	18	4	5	2	11	4	5	4	5	18
4	5	4	5	18	2	5	4	11	4	5	4	5	18
4	5	1	4	14	4	5	4	13	4	5	4	5	18
4	1	5	4	14	4	5	4	13	4	5	2	5	16
5	1	5	4	15	5	5	4	14	4	5	1	4	14
4	5	4	5	18	4	1	4	9	4	5	4	1	14
5	4	1	4	14	4	5	4	13	4	2	5	4	15
4	5	1	4	14	4	5	4	13	4	5	4	5	18
2	5	4	5	16	5	1	4	10	5	4	1	2	12
5	2	4	5	16	4	5	4	13	5	1	5	4	15
4	5	4	5	18	5	4	5	14	5	4	5	4	18
4	5	4	5	18	4	5	4	13	4	1	5	4	14
4	5	4	5	18	4	1	5	10	4	5	4	5	18
4	5	4	5	18	4	5	4	13	4	1	2	5	12
5	1	5	4	15	5	1	4	10	4	5	4	4	17
4	1	5	4	14	4	5	4	13	4	5	4	4	17
5	4	5	4	18	4	5	5	14	4	5	4	5	18
5	4	5	5	19	5	4	5	14	4	4	5	4	17
5	4	5	4	18	4	5	5	14	4	4	5	4	17
5	4	5	5	19	4	5	4	13	4	5	4	4	17
5	4	5	5	19	4	4	5	13	4	5	5	4	18
4	5	5	4	18	5	4	5	14	5	5	4	5	19
4	5	4	4	17	5	4	5	14	4	5	5	4	18
5	4	5	5	19	4	4	5	13	4	5	4	5	18
5	4	5	5	19	4	5	4	13	5	5	4	5	19
4	5	4	5	18	5	4	4	13	5	4	5	4	18
4	5	5	4	18	4	5	5	14	4	5	5	4	18
4	5	4	4	17	5	3	5	13	4	4	5	3	16



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4	4	5	3	16	3	5	4	12	4	4	5	3	16
5	3	5	4	17	4	5	4	13	3	5	4	5	17
4	5	3	5	17	5	3	4	12	4	4	5	3	16
5	3	5	1	14	4	5	3	12	3	5	4	4	16
4	3	5	4	16	3	5	4	12	5	3	5	4	17
3	5	2	4	14	4	5	3	12	3	5	4	4	16
4	5	5	4	18	4	2	4	10	3	5	4	4	16
4	5	3	5	17	3	5	4	12	5	3	4	4	16
4	3	5	4	16	3	5	4	12	4	2	5	4	15
4	5	5	3	17	3	5	4	12	4	3	5	4	16
5	3	5	4	17	4	5	3	12	3	5	4	4	16
3	5	4	4	16	4	5	4	13	4	2	4	4	14
4	5	5	4	18	4	5	5	14	4	5	5	4	18
4	5	3	4	16	4	3	5	12	3	5	4	4	16
5	4	4	5	18	5	4	5	14	4	4	5	5	18
4	5	5	4	18	4	5	5	14	4	5	5	4	18
4	5	5	4	18	4	5	5	14	4	5	5	4	18
4	5	5	4	18	4	5	5	14	4	5	5	4	18
5	5	4	4	18	5	4	5	14	4	4	5	5	18
4	5	5	5	19	4	4	5	13	4	5	5	4	18
4	5	5	4	18	5	4	5	14	5	5	4	5	19
4	5	4	5	18	5	5	4	14	5	4	5	5	19
5	5	4	4	18	5	4	5	14	5	5	4	4	18
5	5	4	4	18	5	4	4	13	5	4	4	5	18
4	5	4	3	16	5	4	4	13	5	4	4	5	18
4	5	4	5	18	4	5	4	13	5	5	4	4	18
4	5	5	4	18	5	4	5	14	4	5	4	5	18
4	4	5	5	18	5	3	4	12	4	5	5	4	18
5	4	5	3	17	3	4	5	12	5	4	3	5	17
4	5	5	4	18	4	5	5	14	4	5	5	4	18
4	4	3	5	16	4	5	4	13	5	5	4	5	19
4	5	5	4	18	5	5	4	14	3	5	5	4	17
5	3	4	4	16	5	4	5	14	5	4	4	3	16
4	5	5	4	18	4	4	5	13	5	4	5	5	19
4	5	4	4	17	4	5	5	14	5	4	5	5	19
5	4	5	5	19	4	4	5	13	5	5	5	4	19
4	5	4	3	16	4	5	5	14	4	5	5	4	18
5	3	4	4	16	5	3	4	12	5	4	4	5	18
5	5	3	4	17	4	5	5	14	5	4	3	4	16
5	5	4	5	19	4	5	4	13	5	5	4	5	19
5	4	4	3	16	5	4	5	14	4	4	5	3	16
5	5	4	5	19	4	5	4	13	5	4	5	5	19
4	3	5	5	17	5	5	3	13	5	4	5	5	19



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4	5	5	5	19	4	5	5	14	4	5	5	4	18
5	4	4	4	17	3	5	4	12	4	3	4	5	16
4	5	3	4	16	5	4	5	14	4	3	5	5	17
4	5	5	3	17	4	4	5	13	4	4	5	4	17
5	4	3	5	17	5	3	4	12	5	4	5	4	18
5	4	5	4	18	4	4	5	13	5	5	4	4	18
5	4	4	5	18	4	5	4	13	4	3	5	5	17
4	5	3	4	16	5	5	3	13	4	5	3	4	16
5	5	5	5	20	4	5	4	13	5	5	5	4	19
4	4	5	3	16	5	4	4	13	3	5	4	4	16
5	4	5	3	17	4	5	4	13	5	4	3	5	17
3	5	5	4	17	4	4	4	12	5	4	3	4	16
4	5	4	5	18	4	4	5	13	5	4	4	5	18
4	5	5	3	17	4	4	5	13	4	5	3	4	16
4	4	3	5	16	3	5	5	13	4	5	5	5	19
4	3	5	4	16	3	5	4	12	4	5	4	3	16
5	5	5	4	19	4	5	4	13	5	5	4	5	19
3	5	5	4	17	5	5	4	14	4	3	5	4	16
4	5	5	4	18	3	5	4	12	4	3	5	5	17
5	4	5	5	19	4	4	5	13	5	5	4	5	19
5	4	4	5	18	3	5	5	13	3	5	4	4	16
5	4	5	5	19	5	3	4	12	4	4	5	4	17
4	3	4	5	16	5	4	3	12	4	3	5	4	16
5	5	3	4	17	4	4	5	13	4	5	3	4	16
4	3	5	5	17	4	5	4	13	4	5	3	4	16
5	5	4	4	18	4	5	4	13	3	5	4	4	16
5	5	4	5	19	4	3	5	12	4	5	5	3	17
5	3	4	4	16	4	3	5	12	4	4	5	5	18
5	4	5	3	17	4	5	5	14	3	4	5	4	16
4	3	5	5	17	4	5	4	13	3	4	5	5	17
4	3	5	4	16	4	5	5	14	4	5	3	4	16
4	5	5	4	18	3	5	4	12	4	3	5	5	17
5	4	5	5	19	4	4	5	13	5	5	4	5	19
5	4	4	5	18	3	5	5	13	3	5	4	4	16
5	4	5	5	19	5	3	4	12	4	4	5	4	17
4	3	4	5	16	5	4	3	12	4	3	5	4	16
5	5	3	4	17	4	4	5	13	4	5	3	4	16
4	3	5	5	17	4	5	4	13	4	5	3	4	16
5	5	4	4	18	4	5	4	13	3	5	4	4	16
5	5	4	5	19	4	3	5	12	4	5	5	3	17
5	4	5	3	17	4	5	5	14	3	4	5	4	16
4	3	5	5	17	4	5	4	13	3	4	5	5	17
4	3	5	4	16	4	5	5	14	4	5	3	4	16



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Res	Kenaikan PPN (X6)					Keputusan Pembelian (Y)					
	X6.1	X6.2	X6.3	X6.4	TOTAL (X6)	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	TOTAL (Y)
	3	2	4	3	12	4	5	4	5	4	22
	1	5	4	5	15	4	5	4	5	4	22
	5	5	1	4	15	4	5	4	5	4	22
	1	5	4	5	15	4	5	4	5	4	22
	4	5	1	4	14	4	5	4	5	4	22
	5	2	4	5	16	4	5	4	5	4	22
	5	1	5	4	15	4	5	4	5	4	22
	4	1	5	4	14	4	5	4	5	4	22
	4	1	5	4	14	4	5	4	5	4	22
	4	1	5	4	14	4	5	4	5	4	22
	4	5	1	4	14	4	5	4	5	4	22
	2	5	4	5	16	4	5	4	5	4	22
	4	5	4	2	15	4	5	4	5	4	22
	4	1	5	4	14	4	5	4	5	4	22
	5	4	2	5	16	4	5	4	5	4	22
	1	5	4	5	15	4	5	4	5	4	22
	5	1	5	4	15	4	5	4	5	4	22
	4	1	5	4	14	4	5	4	5	4	22
	4	1	5	5	15	4	5	4	5	4	22
	5	2	5	4	16	4	5	4	5	4	22
	5	4	5	1	15	4	5	4	5	4	22
	2	5	4	5	16	4	5	4	5	4	22
	5	4	4	5	18	4	5	4	4	5	22
	5	5	5	4	19	5	4	4	5	4	22
	4	5	4	5	18	5	5	4	5	5	24
	5	4	5	5	19	4	5	4	5	5	23
	4	5	4	5	18	4	5	5	4	4	22
	4	5	5	4	18	5	4	5	5	5	24
	5	4	5	4	18	4	5	4	4	5	22
	5	5	4	4	18	5	4	5	5	4	23
	5	4	5	5	19	4	5	4	4	5	22
	4	5	4	5	18	5	5	4	5	5	24
	4	5	5	4	18	4	4	5	4	4	21
	3	5	4	4	16	4	5	4	4	5	22
	4	5	3	5	17	4	5	3	5	4	21
	5	4	5	4	18	4	4	5	3	5	21
	3	5	4	4	16	4	5	3	5	4	21
	2	5	4	4	15	4	5	3	5	4	21
	4	5	3	5	17	5	3	5	4	4	21
	4	2	5	4	15	4	4	5	3	5	21



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	3	2	5	3	13	4	5	3	5	4	21
	4	5	3	4	16	5	3	5	4	4	21
	4	2	4	3	13	3	5	4	4	5	21
	5	2	4	2	13	3	5	4	4	5	21
	4	5	3	4	16	5	3	5	4	4	21
	3	5	4	4	16	3	5	4	4	5	21
	1	1	4	2	8	4	4	5	4	4	21
	5	3	5	4	17	4	2	4	3	3	16
	5	4	4	5	18	4	5	5	5	4	23
	1	2	4	1	8	4	4	5	4	4	21
	4	5	5	4	18	4	4	5	4	4	21
	4	5	5	4	18	4	5	5	5	4	23
	4	5	4	5	18	4	5	4	5	5	23
	5	5	4	4	18	5	4	5	4	4	22
	4	5	5	4	18	5	4	5	4	4	22
	4	4	4	5	17	4	5	4	5	5	23
	4	5	4	5	18	5	5	4	4	4	22
	5	4	5	4	18	5	4	4	5	5	23
	5	4	3	5	17	5	4	4	5	4	22
	4	5	5	4	18	4	4	5	5	4	22
	3	5	4	4	16	5	4	4	5	4	22
	5	4	4	3	16	4	5	4	4	5	22
	5	3	4	4	16	5	4	5	3	5	22
	4	5	4	5	18	5	4	4	5	5	23
	4	5	4	5	18	4	4	5	5	4	22
	4	3	5	4	16	5	4	4	3	4	20
	5	4	5	4	18	5	4	5	4	4	22
	5	5	4	4	18	5	5	4	4	5	23
	4	5	5	5	19	5	4	4	5	5	23
	4	4	5	4	17	5	4	4	4	5	22
	4	5	5	4	18	3	4	4	5	4	20
	3	4	3	5	15	5	4	3	5	5	22
	4	5	2	4	15	4	3	5	4	4	20
	5	5	4	5	19	4	5	5	4	5	23
	5	3	5	4	17	5	4	4	3	5	21
	5	4	5	5	19	4	4	5	4	5	22
	4	2	5	4	15	5	4	5	5	3	22
	5	4	3	4	16	4	5	5	4	5	23
	4	3	5	4	16	4	4	3	5	4	20
	4	5	5	4	18	4	5	5	3	4	21
	4	5	5	3	17	5	4	5	3	3	20
	5	4	5	3	17	5	4	4	3	5	21
	4	4	5	5	18	5	4	4	5	5	23



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	4	3	5	4	16	4	5	4	3	5	21
	4	4	5	3	16	4	5	5	3	4	21
	4	5	4	5	18	5	5	4	4	5	23
	5	5	2	3	15	5	4	5	3	4	21
	4	5	3	5	17	5	4	4	5	5	23
	4	3	4	4	15	5	5	4	3	4	21
	4	4	5	5	18	5	5	4	5	4	23
	5	4	4	5	18	4	5	3	4	4	20
	3	5	4	4	16	4	5	4	5	5	23
	5	4	4	3	16	5	3	4	4	5	21
	5	4	4	5	18	5	4	5	5	4	23
	4	3	5	5	17	5	4	3	5	5	22
	4	3	4	5	16	4	3	5	5	4	21
	4	4	5	4	17	4	5	4	5	5	23
	5	4	3	5	17	5	4	4	5	4	22
	5	5	3	4	17	4	5	5	4	4	22
	4	4	5	4	17	4	5	4	4	5	22
	5	5	4	5	19	5	3	4	5	5	22
	5	5	4	5	19	4	3	5	4	4	20
	5	4	3	4	16	4	4	5	5	5	23
	4	4	5	3	16	5	5	3	4	4	21
	5	4	5	3	17	5	5	4	4	3	21
	3	4	5	4	16	4	5	5	3	4	21
	3	5	4	4	16	5	4	5	3	4	21
	5	4	5	3	17	4	5	5	4	5	23
	4	3	4	5	16	4	3	5	5	4	21
	4	4	5	4	17	4	5	4	5	5	23
	5	4	3	5	17	5	4	4	5	4	22
	5	5	3	4	17	4	5	5	4	4	22
	4	4	5	4	17	4	5	4	4	5	22
	5	5	4	5	19	5	3	4	5	5	22
	5	5	4	5	19	4	3	5	4	4	20
	5	4	3	4	16	4	4	5	5	5	23
	4	4	5	3	16	5	5	3	4	4	21
	4	4	5	3	16	5	5	3	4	4	21
	3	4	5	4	16	4	5	5	3	4	21
	3	5	4	4	16	5	4	5	3	4	21
	5	4	5	3	17	4	5	5	4	5	23



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas *Attention* (X1)

		Correlations				
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	TOTAL (X1)
X1.1	Pearson Correlation	1	.342	.715**	.620**	.861**
	Sig. (2-tailed)		.065	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30
X1.2	Pearson Correlation	.342	1	.424*	.417*	.671**
	Sig. (2-tailed)	.065		.019	.022	.000
	N	30	30	30	30	30
X1.3	Pearson Correlation	.715**	.424*	1	.400*	.810**
	Sig. (2-tailed)	.000	.019		.028	.000
	N	30	30	30	30	30
X1.4	Pearson Correlation	.620**	.417*	.400*	1	.791**
	Sig. (2-tailed)	.000	.022	.028		.000
	N	30	30	30	30	30
TOTAL (X1)	Pearson Correlation	.861**	.671**	.810**	.791**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	4

Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas *Interest* (X2)

		Correlations					
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	TOTAL (X2)
X2.1	Pearson Correlation	1	-.015	.365*	.315	.507**	.683**
	Sig. (2-tailed)		.937	.047	.090	.004	.000
	N	30	30	30	30	30	30
X2.2	Pearson Correlation	-.015	1	.481**	.283	.442*	.616**
	Sig. (2-tailed)	.937		.007	.129	.014	.000
	N	30	30	30	30	30	30
X2.3	Pearson Correlation	.365*	.481**	1	.044	.322	.690**
	Sig. (2-tailed)	.047	.007		.819	.083	.000
	N	30	30	30	30	30	30
X2.4	Pearson Correlation	.315	.283	.044	1	.355	.591**
	Sig. (2-tailed)	.090	.129	.819		.054	.001
	N	30	30	30	30	30	30
X2.5	Pearson Correlation	.507**	.442*	.322	.355	1	.756**
	Sig. (2-tailed)	.004	.014	.083	.054		.000
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL (X2)	Pearson Correlation	.683**	.616**	.690**	.591**	.756**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	
	N	30	30	30	30	30	30

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.677	5



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas *Search* (X3)

Correlations		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	TOTAL (X3)
X3.1	Pearson Correlation	1	.205	.732**	.358	.753**
	Sig. (2-tailed)		.278	.000	.052	.000
	N	30	30	30	30	30
X3.2	Pearson Correlation	.205	1	.447*	.385*	.716**
	Sig. (2-tailed)	.278		.013	.036	.000
	N	30	30	30	30	30
X3.3	Pearson Correlation	.732**	.447*	1	.285	.834**
	Sig. (2-tailed)	.000	.013		.127	.000
	N	30	30	30	30	30
X3.4	Pearson Correlation	.358	.385*	.285	1	.664**
	Sig. (2-tailed)	.052	.036	.127		.000
	N	30	30	30	30	30
TOTAL (X3)	Pearson Correlation	.753**	.716**	.834**	.664**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	4

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas *Action* (X4)

Correlations		X4.1	X4.2	X4.3	TOTAL (X4)
X4.1	Pearson Correlation	1	.270	.635**	.839**
	Sig. (2-tailed)		.149	.000	.000
	N	30	30	30	30
X4.2	Pearson Correlation	.270	1	.227	.650**
	Sig. (2-tailed)	.149		.228	.000
	N	30	30	30	30
X4.3	Pearson Correlation	.635**	.227	1	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000	.228		.000
	N	30	30	30	30
TOTAL (X4)	Pearson Correlation	.839**	.650**	.804**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.646	3



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas *Share* (X5)

		Correlations				
		X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	TOTAL (X5)
X5.1	Pearson Correlation	1	.203	.602**	.664**	.830**
	Sig. (2-tailed)		.281	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30
X5.2	Pearson Correlation	.203	1	.341	.156	.547**
	Sig. (2-tailed)	.281		.065	.412	.002
	N	30	30	30	30	30
X5.3	Pearson Correlation	.602**	.341	1	.531**	.834**
	Sig. (2-tailed)	.000	.065		.003	.000
	N	30	30	30	30	30
X5.4	Pearson Correlation	.664**	.156	.531**	1	.788**
	Sig. (2-tailed)	.000	.412	.003		.000
	N	30	30	30	30	30
TOTAL (X5)	Pearson Correlation	.830**	.547**	.834**	.788**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.747	4

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kenaikan PPN (X6)

		Correlations				
		X6.1	X6.2	X6.3	X6.4	TOTAL (X6)
X6.1	Pearson Correlation	1	.207	.578**	.147	.659**
	Sig. (2-tailed)		.272	.001	.440	.000
	N	30	30	30	30	30
X6.2	Pearson Correlation	.207	1	.553**	.370*	.767**
	Sig. (2-tailed)	.272		.002	.044	.000
	N	30	30	30	30	30
X6.3	Pearson Correlation	.578**	.553**	1	.190	.818**
	Sig. (2-tailed)	.001	.002		.315	.000
	N	30	30	30	30	30
X6.4	Pearson Correlation	.147	.370*	.190	1	.598**
	Sig. (2-tailed)	.440	.044	.315		.000
	N	30	30	30	30	30
TOTAL (X6)	Pearson Correlation	.659**	.767**	.818**	.598**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.677	4



Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Keputusan Pembelian (Y)

		Correlations					
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	TOTAL (Y)
Y.1	Pearson Correlation	1	.091	.630**	.645**	.505**	.768**
	Sig. (2-tailed)		.633	.000	.000	.004	.000
	N	30	30	30	30	30	30
Y.2	Pearson Correlation	.091	1	.350	.169	.398*	.609**
	Sig. (2-tailed)	.633		.058	.373	.029	.000
	N	30	30	30	30	30	30
Y.3	Pearson Correlation	.630**	.350	1	.353	.389*	.769**
	Sig. (2-tailed)	.000	.058		.055	.033	.000
	N	30	30	30	30	30	30
Y.4	Pearson Correlation	.645**	.169	.353	1	.382*	.668**
	Sig. (2-tailed)	.000	.373	.055		.037	.000
	N	30	30	30	30	30	30
Y.5	Pearson Correlation	.505**	.398*	.389*	.382*	1	.758**
	Sig. (2-tailed)	.004	.029	.033	.037		.000
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL (Y)	Pearson Correlation	.768**	.609**	.769**	.668**	.758**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Cronbach's Alpha	N of Items
.750	5

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 10. Lembar Bimbingan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN AKUNTANSI

Jl. Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok, 16425
Telepon (021) 7863534, 7864827, 786426, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN

1. Nama Mahasiswa : Muhammad Iqbal Muzzaki
2. NIM : 2104421052
3. Program Studi : D4 Keuangan dan Perbankan
4. Judul Tugas Akhir/Skripsi : Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online*
5. Dosen Pembimbing : Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	TTD Dosen Pembimbing
1.	18 Februari 2025	Judul dan Latar Belakang	
2.	26 Februari 2025	Pengajuan Bab 1	
3.	7 Maret 2025	Revisi Bab 1	
4.	17 Maret 2025	Pengajuan Bab 2	
5.	10 April 2025	Revisi Bab 2	
6.	28 April 2025	Finalisasi Revisi Bab 1,2 dan 3	
7.	4 Juni 2025	Pengajuan form kuesioner	
8.	7 Juni 2025	Revisi form kuesioner	
9.	17 Juni 2025	Acc form kuesioner	
10.	29 Juni 2025	Bimbingan Bab 4	
11.	3 Juli 2025	Revisi Bab 4	
12.	07 Juli 2025	Finalisasi Bab 4 dan Bab 5	
13.	08 Juli 2025	BAB IV dan BAB V ACC	

Menyetujui KPS D4 Keuangan dan Perbankan
Depok, 08 Juli 2025

Heri Abrianto, S.E., M.M.
NIP. 196510051997021001



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 11. Lembar Revisi Sidang Akhir Skripsi Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN AKUNTANSI
Jl. Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok, 16425
Telepon (021) 7863534, 7864827, 786426, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

LEMBAR REVISI SIDANG TUGAS AKHIR – PEMBIMBING

1. Nama Mahasiswa : Muhammad Iqbal Muzzaki
2. NIM : 2104421052
3. Program Studi : D4 Keuangan dan perbankan
4. Judul Tugas Akhir : Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian Item *Game Online* Pada Gen Z
5. Dosen Pembimbing : Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T.

No.	Revisi	Hasil Revisi	Keterangan *)
1	Abstrak Hal VIII	Abstrak diawali dengan Pengantar latar belakang ke belakang penelitian PPAU	ACC
2	Pembahasan Relable Hal 48	Sudah menggunakan variabel ya tidak selengkap dan diganti dengan 3 pertanyaan	ACC
3	Tabel Penelitian Tentang Landscape Hal 62	Tabel Penelitian Sudah ada jadi Landscape	ACC
4	Variabel & luar dijelaskan Hal 63	Variabel diawali penelitian dan dijelaskan secara persis yang berbeda satu dan lainnya	ACC
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Catatan:

Revisi diisi Dosen Pembimbing

Hasil Revisi diisi mahasiswa apa saja yang sudah di perbaiki

Keterangan diisi Dosen dan ditulis kata ACC bila hasil revisi telah sesuai

Depok, 17 Juli 2025

Dosen Pembimbing

Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T.

NIP. 196108181990031016



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 12. Lembar Revisi Sidang Akhir Skripsi Penguji



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN AKUNTANSI

Jl. Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok, 16425
Telepon (021) 7863534, 7864827, 786426, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

LEMBAR REVISI SIDANG TUGAS AKHIR – PENGUJI

1. Nama Mahasiswa : Muhammad Iqbal Muzzaki
2. NIM : 2104421052
3. Program Studi : D4 Keuangan dan perbankan
4. Judul Tugas Akhir : Pengaruh Kenaikan Pajak Pertambahan Nilai dan Strategi Iklan Dengan Metode *Attention, Interest, Search, Action, Share* Terhadap Keputusan Pembelian *Item Game Online* Pada Gen Z
5. Dosen Penguji : Lia Ekowati, S.sos, M.P.A

No.	Revisi	Hasil Revisi	Keterangan *)
1	Abstrak Spasi 1 dan formatan dalam Primer dan Sekunder	Abstrak sudah di spasi 1 dan formatan dalam Primer dan Sekunder	Acc
2	Perbaiki subbab pada BAB 4 hanya sampai 3 derajat	Subbab pada Bab 4 sudah diperbaiki menjadi 2 derajat 4.1, 4.1.1	Acc
3	Penulisan istilah asing ditulis lagi dan di italic	Semua istilah asing sudah ditulis jadi italic dan di italic	Acc
4	Daftar isi ditulis lagi ada yang error	Daftar isi sudah ditulis sudah tidak ada yang error	Acc
5	Penulisan Daftar pustaka tidak seperti Buku Pustaka	Penulisan Daftar pustaka sudah sesuai dengan Buku Pustaka	Acc
6			
7			
8			
9			
10			

Catatan:

Revisi diisi Dosen Pembimbing

Hasil Revisi diisi mahasiswa apa saja yang sudah di perbaiki

Keterangan diisi Dosen dan ditulis kata ACC bila hasil revisi telah sesuai

Depok, 17 Juli 2025

Dosen Pembimbing

Lia Ekowati, S.sos, M.P.A.
NIP. 197509301999032001