



PENGEMBANGAN GAME ADMINISTRASI PAJAK BERBASIS FRAMEWORK FLUTER INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI PAJAK GENERASI Z

Hafis Muaddab^{1(*)}, Heri Pratikto², Wening Patmi Rahayu³

Universitas Negeri Malang, Indonesia¹²³

hafis.muaddab.2304319@students.um.ac.id¹, heri.pratikto.fe@um.ac.id², wening.patmi.fe@um.ac.id³

Abstract

Received: 30 April 2024
Revised: 30 April 2024
Accepted: 30 April 2024

Inklusi kesadaran pajak pada generasi Z dengan cara-cara kreatif, penting dilakukan dalam meningkatkan tax ratio pajak dan kepatuhan di masa yang akan datang. Untuk mewujudkan hal itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game interaktif administrasi pajak berbasis framework flutter, mendeskripsikan kelayakan materi dan media bahan ajar interaktif berbasis flutter serta menganalisis literasi pajak siswa setelah dilakukan uji coba pada bahan ajar yang dikembangkan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model *design thinking*, yang di mana penelitian ini dilakukan dengan melewati empat tahapan yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*, dan *implement*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan pada 71 siswa kelas XI Akuntansi dari SMK Negeri 1 Jombang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *framework flutter* pada mata pelajaran administrasi pajak layak digunakan. Kelayakan dari hasil validasi materi adalah 93 % dengan kategori sangat layak, kelayakan hasil validasi media adalah 85% persen dalam kategori yang sangat layak, dan tingkat literasi pajak siswa posttest adalah 81,47 (tinggi) dan 75,99 (medium) yang menunjukkan peningkatan literasi pajak yang positif.

Keywords: Flutter; Media; Literasi Pajak; Inklusi; *Design Thinking*

(*) Corresponding Author: Muaddab, hafis.muaddab.2304319@students.um.ac.id

How to Cite: Muaddab, H., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). PENGEMBANGAN GAME ADMINISTRASI PAJAK BERBASIS FRAMEWORK FLUTER INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI PAJAK GENERASI Z. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 565-575

INTRODUCTION

Pajak merupakan sumber utama pendapatan negara, termasuk Indonesia. Berdasarkan laporan Direktorat Jenderal Pajak (2022), realisasi penerimaan pajak tahun 2022 mencapai Rp 2.034,5 triliun dari total pendapatan negara pada tahun tersebut. Lebih dari separuh besar pendapatan negara tahun 2022 bersumber dari perolehan pajak, yaitu Rp 1.716,8 triliun (65,37%), yang mengalami penambahan sebesar 34,3% jika dibandingkan dengan perolehan pajak tahun 2021. Namun, peningkatan ini belum memenuhi target dari segi tax ratio. Pada tahun 2022, tax ratio Indonesia mencapai 10,4%, naik dari 9,11% pada tahun sebelumnya, tetapi masih di bawah target ideal IMF sebesar 15% (Kemenkeu, 2023). Tax ratio merupakan perbandingan persentase pendapatan pajak dibagi dengan Produk Domestik Bruto (PDB), yang mencakup pengeluaran pemerintah, pengeluaran konsumen, investasi, dan ekspor bersih. Rasio pajak adalah indikator kinerja pendapatan pajak selain

dari jumlah realisasi pajak, yang menunjukkan kemampuan pemerintah membiayai pengeluarannya melalui pendapatan pajak (Kemenkeu.go.id, 2019).

Dari data ini, posisi *tax ratio* Indonesia masih relatif rendah dibandingkan negara-negara ASEAN lainnya seperti Malaysia, Thailand, Singapura, dan Filipina. Pada periode 2018-2020, *tax ratio* Indonesia berkisar antara 10-12%, sementara Singapura mencapai 13-14% (Ramalan, 2021). Hal ini menunjukkan rendahnya kepatuhan masyarakat Indonesia terhadap pajak. Menurut Direktorat Jenderal Pajak, beberapa indikator yang berpengaruh pada pemahaman wajib pajak untuk memenuhi kewajiban mereka seperti: (1) kurangnya kepatuhan terhadap peraturan perpajakan, (2) rendahnya kepercayaan publik terhadap petugas pajak, dan (3) banyaknya orang yang tidak memahami ketentuan perpajakan di Indonesia. Berdasarkan hal ini, masalah kesadaran pajak menjadi perhatian di Indonesia. Kesadaran pajak harus ditanamkan sejak dini melalui lembaga pendidikan, sejak dari pendidikan anak usia dini sampai pada pendidikan tinggi, memberikan pendidikan karakter, termasuk literasi pajak.

Literasi dapat diartikan sebagai seperangkat pengetahuan dan kemampuan individu dalam menulis, membaca, mengolah informasi, dan mengambil keputusan yang berguna dalam memecahkan masalah hidup (Huston, 2010). Jadi, literasi memiliki dua komponen penting: pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah informasi serta penggunaannya dalam pengambilan keputusan (Herawati, 2015). Jika dikaitkan dengan pajak, literasi pajak adalah seperangkat pengetahuan dan kemampuan seseorang untuk memahami informasi pajak dan mengambil keputusan terkait pemenuhan kewajiban pajak.

Menurut Chardon et al. (2016), literasi pajak adalah bagian dari literasi keuangan, yang secara konseptual terdiri dari pemahaman (pengetahuan keuangan) dan penggunaan (aplikasi keuangan). Alexander et al. (2018) memberi catatan bahwa literasi pajak adalah konsep pengetahuan yang relatif baru berkembang dan memiliki keterkaitan dengan literasi keuangan. Definisi literasi keuangan sendiri, merupakan Kombinasi kesadaran, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang tepat dan mencapai kemakmuran finansial. Oleh karena itu, mengingat sistem perpajakan Indonesia memberikan keyakinan dan tanggung jawab penuh kepada wajib pajak dalam mengisi SPT, mulai dari penghitungan, pelaporan hingga pelaporan sendiri jumlah pajak (self-assessment), maka penting bagi wajib pajak untuk memahami hal ini. perpajakan dari sistem perpajakan yang ada.

Pentingnya penerimaan negara dari pajak telah dikaji oleh berbagai studi yang mengaitkan kesadaran wajib pajak dengan kepatuhan pembayaran pajak. Beberapa penelitian (Bahri, 2020; Khotimah et al., 2020; Ramdani et al., 2020; Savitri, 2015; Triogi et al., 2021; Utari et al., 2020) menunjukkan bahwa kesadaran wajib pajak memiliki hubungan yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat variabel kepatuhan pajak. Artinya, semakin wajib pajak menyadari pentingnya membayar pajak, semakin tinggi derajat tingkat kepatuhannya. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kurikulum perpajakan saat ini belum memadai untuk menyiapkan lulusan akuntansi dengan keterampilan teknis yang diperlukan (Frecknall-Hughes et al., 2017; Suryani et al., 2018).

Fokus pada peningkatan kesadaran pajak (*tax awareness*) di kalangan generasi Z (gen-Z) menjadi penting di Indonesia. Gen-Z, yang lahir pada rentang masa antara tahun 1997 hingga 2012, mencapai populasi sekitar 60 juta orang atau sekitar 22% total penduduk Indonesia (BPS, 2023). Dalam roadmap inklusi kesadaran pajak, edukasi pajak (2015-2030) direalisasikan oleh DJP melalui Program Inklusi Kesadaran Pajak sejak 2014, dengan target pelajar, guru, dan dosen. Inklusi kesadaran pajak, dapat dilakukan dengan melakukan integrasi materi kesadaran pajak ke dalam kurikulum jenjang pendidikan, pembelajaran, buku, dan kegiatan siswa (Abbas dan Tjen, 2021). Selain itu, DJP

menyelenggarakan program tahunan Pajak Bertutur sejak 2017, berupa kunjungan ke sekolah-sekolah untuk mengenalkan konsep pajak kepada siswa (Abbas dan Tjen, 2021).

Inklusi kesadaran pajak seharusnya mengacu pada pendidikan inklusif, yang melibatkan transfer pengetahuan pajak kepada masyarakat melalui reformasi sistemik dalam konten, metode pengajaran, pendekatan, struktur, dan strategi pendidikan untuk mengatasi hambatan dengan visi melayani semua rentang usia dengan pengalaman belajar yang adil dan partisipatif (Graham, 2020). Berdasarkan penelitian sebelumnya, pendidikan inklusif pajak dapat diterapkan melalui: pertama, penyuluhan pajak melalui seminar dan workshop online untuk melakukan pembentukan karakter taat pajak melalui sekolah dengan media online (Lim et al., 2022); kedua, pembuatan aplikasi edukasi perpajakan berbasis digital untuk siswa SD, karena dibutuhkan aplikasi online interaktif untuk dapat melakukan pengembangan domain kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa pada aspek kesadaran pajak (Sukowidyanti et al., 2019); ketiga, penggunaan aplikasi *Studitax* sebagai media literasi perpajakan yang mendukung sistem pembelajaran (Widiyanarto et al., 2022).

Berdasarkan kondisi ini, diperlukan pengembangan aplikasi inklusi pajak berbasis interaktif untuk pelajar SMK, terutama karena di SMK Bisnis dan Manajemen, pada konsentrasi keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (Akuntansi dan Perbankan) yang mendapatkan mata pelajaran administrasi pajak, tetapi materi dan pengukuran inklusi pajak di kompetensi keahlian lain belum terakomodasi dalam kurikulum. Wawancara dengan pegawai KPP Pratama Pajak menunjukkan bahwa materi edukasi pajak untuk siswa tidak ada, hanya terfokus pada sektor usaha, UMKM, dan badan usaha. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan aplikasi inklusi pajak untuk SMK yang memudahkan guru dalam pemberian tugas dan pengukuran inklusi pajak siswa SMK. Ini mengarah pada pengetahuan pajak yang lebih rendah di kalangan mahasiswa non-akuntansi, non-perpajakan, atau non-bisnis. Penelitian Bahari dan Ling (2009) menunjukkan pada hanya 23,7% mahasiswa di luar jurusan akuntansi di Malaysia memiliki pengetahuan pajak yang tinggi, sementara penelitian Moucková dan Vitek (2018) di Praha menunjukkan lebih dari 50% mahasiswa perpajakan memahami konsep perpajakan. Hasil penelitian ini menunjukkan fakta, bahwa pendidikan dasar pajak dapat meningkatkan pengetahuan perpajakan mahasiswa.

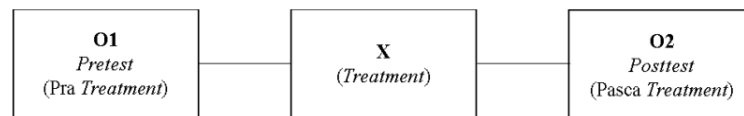
Dengan adanya aplikasi game ini, dapat digunakan menjadi sumber belajar pengetahuan pajak bagi siswa konsentrasi keahlian akuntansi dan konsentrasi keahlian lainnya. Penelitian Palil (2010) menemukan bahwa peningkatan pengetahuan perpajakan memiliki hubungan signifikan terhadap kondisi kepatuhan pajak wajib pajak, meskipun tingkat pengetahuan perpajakan responden bervariasi. Berhane (2011) juga menemukan bahwa kepatuhan pajak dipengaruhi oleh pengetahuan pajak. Dengan kata lain, pendidikan pajak melalui aplikasi ini diharapkan dapat membentuk pengetahuan pajak sehingga meningkatkan kepatuhan pajak secara tidak langsung bagi siswa SMK sebagai generasi Z dan calon wajib pajak di masa depan yang potensial. Melalui penelitian yang dilakukan ini, peneliti dapat memberikan kontribusi teoritis terkait peran literasi perpajakan dalam meningkatkan kesadaran pajak dan memberikan masukan praktis bagi lembaga pendidikan dan Direktorat Jenderal Pajak guna peningkatan pemahaman dan kesadaran warga negara Indonesia guna meningkatkan pendapatan dari sektor pajak.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model *design thinking*, yang bertujuan mengembangkan aplikasi inklusi kesadaran pajak berbasis aplikasi *framework flutter* interaktif pada mata pelajaran administrasi pajak. Produk yang dihasilkan

adalah aplikasi Android yang berisi gamifikasi mata pelajaran administrasi pajak berbasis flutter. Metode pengujian, yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dengan analisis deskriptif.

One Group Pretest-Posttest, adalah desain penelitian yang digunakan dengan mensyaratkan observasi dua kali, yaitu sebelum kegiatan eksperimen (Pre-test/O1) dan setelah kegiatan eksperimen (Post-test/O2).



Gambar 1.
One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O1 = nilai *Pre-test* (sebelum penggunaan aplikasi)

O2 = nilai *Post-test* (setelah penggunaan aplikasi)

Pengaruh penggunaan aplikasi terhadap literasi pajak peserta didik = $(O2 - O1)$

Sumber: (Sugiyono 2015)

RESULTS & DISCUSSION

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang diadopsi dari pendekatan Tim Brown untuk melakukan pemecahan masalah. Metode ini dianggap sangat efektif karena mampu memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan aplikasi android. Penelitian ini akan mengikuti tahap-tahap *design thinking* sebagaimana yang telah dijelaskan.

1. *Empathize*

Tahap awal kerangka kerja *design thinking* bertujuan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan sekaligus mengumpulkan informasi seperti: penerapan pembelajaran administrasi pajak, penggunaan media yang digunakan, menganalisis gaya pembelajaran konsentrasi keahlian Akuntansi dan Perbankan, serta melakukan sinkronisasi dengan modul-modul perpajakan terkait pencapaian kompetensi perpajakan yang ingin diukur pada akhir penggunaan. Informasi tersebut dikumpulkan melalui wawancara dengan guru pajak kelas IX dan XII serta observasi siswa langsung terhadap 35 siswa kelas XI AKL 1 dan 36 siswa di kelasnya.

2. *Define*

Pada tahapan ini digunakan data dan informasi dari hasil observasi pada tahap pertama yang sudah di analisis dan dikumpulkan untuk memahami permasalahan penelitian yang ada. Peneliti mencari informasi untuk dimasukkan ke dalam proses kreatif selanjutnya melalui persentase respon guru mata pelajaran perpajakan perpajakan kelas IX dan XII.

Tabel 1.
 Temuan Permasalahan Pembelajaran Administrasi Pajak

No	Permasalahan	Skor
1	Pembelajaran adminitrasi pajak masih bersifat konvensional (tatap muka di kelas, penugasan dan latihan soal)	86%

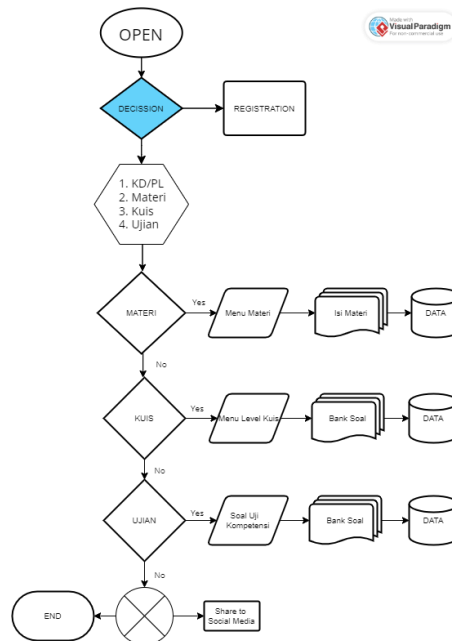
2	Inovasi guru menggunakan TIK dalam mengajar agar peserta didik mampu mengurangi rasa bosan dalam proses pembelajaran administrasi pajak	85%
3	Kegiatan peserta didik hanya mencatat materi administrasi pajak, mengerjakan tugas dipapan tulis dan mengikuti semua intruksikan guru	79%
4	Gaya pembelajaran guru masih monoton dari awal sampai akhir pembelajaran	71%
5	Materi administrasi pajak jika disampaikan dengan ceramah cenderung membosankan	75%
6	Materi perhitungan administrasi pajak yang disampaikan kurang menarik	75%
7	Penggunaan teknologi dan alat bantu lain dalam proses belajar mengajar administrasi pajak kurang digunakan oleh guru	64%
8	Belum ada pelatihan pembuatan penggunaan aplikasi berbasis fluter interaktif	57%
9	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran adminitrasi pajak (isi materi, contoh-contoh dan istilah-istilah)	43%
10	Suasana pembelajaran adminitrasi pajak sering tidak kondusif karena siswa lebih tertarik menggunakan HP nya	73%

Sumber: Hasil penelitian dan pengolahan data

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa topik yang dipilih untuk dilakukan pengembangan aplikasi administrasi pajak kelas XI adalah empat topik utama dan disajikan dalam aplikasi. Materi tersebut; (1) NPWP, (2) KUP, (3) SPT dan (4) PPh. Namun untuk 10 indikator-indikator yang dapat mewakili konsep pengetahuan pajak meliputi (Dianastiti et al., 2020; Edukasi.pajak.go.id, 2016) dimasukkan didalamnya.

3. Ideate

Dalam tahapan ini, pengembangan aplikasi diilustrasikan dalam kerangka *flow chart* dan *storyboard* untuk kebutuhan pengembangan aplikasi andorid administrasi pajak digambarkan dengan skema gambaran alur media lengkap dengan fitur-fitur yang dibutuhkan yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.
 Alur Flow Chart Aplikasi Interaktif Inklusi Pajak Berbasis Android

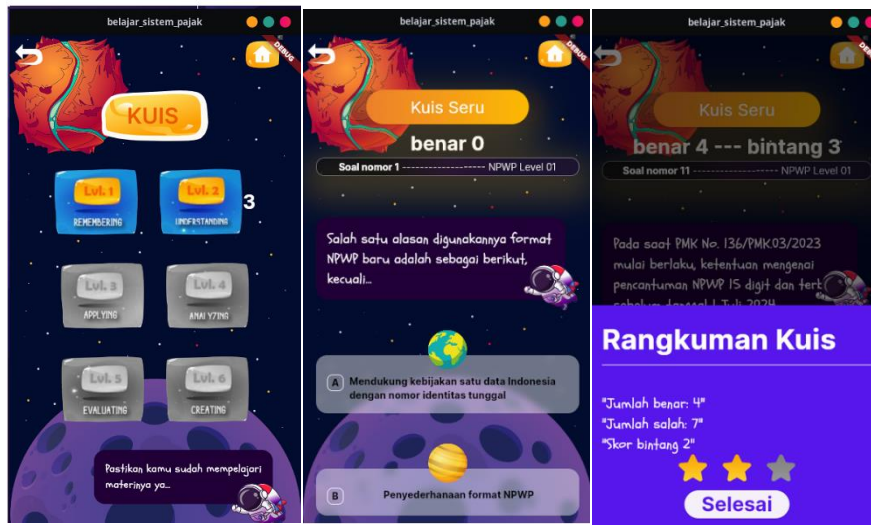
4. Tahap Prototype (Prototipe)

Desain *frame* atau *scene* yang dikembangkan menjadi tampilan layar *smartphone* dan dioperasikan pada perangkat Android dengan spesifikasi yang memenuhi syarat. Rancangan aplikasi ini menggunakan beberapa tampilan antarmuka dari produk *framework flutter*.

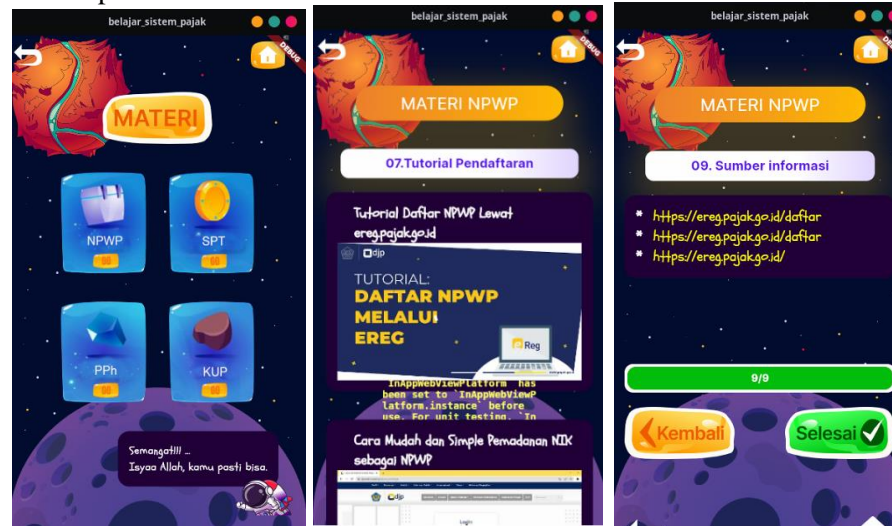
a. Tampilan Depan



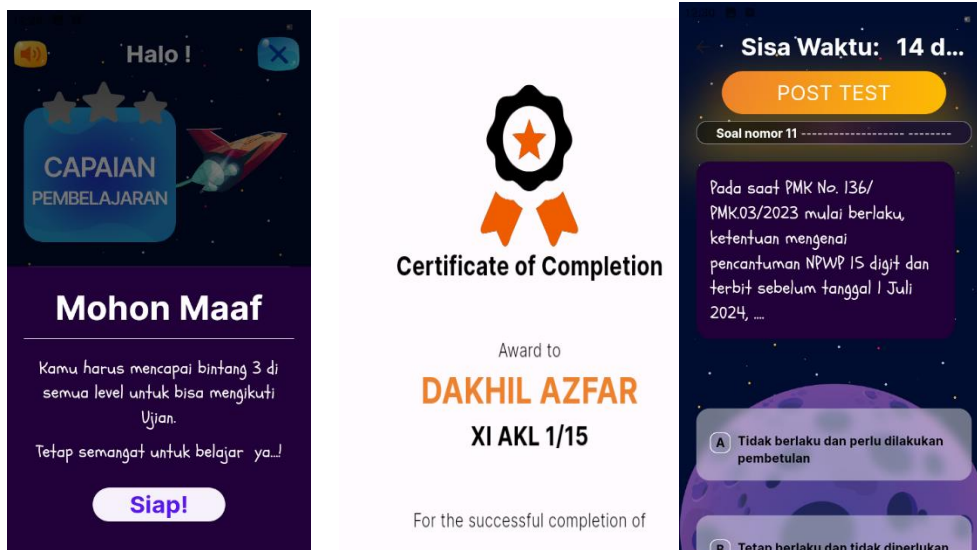
b. Tampilan Kuis



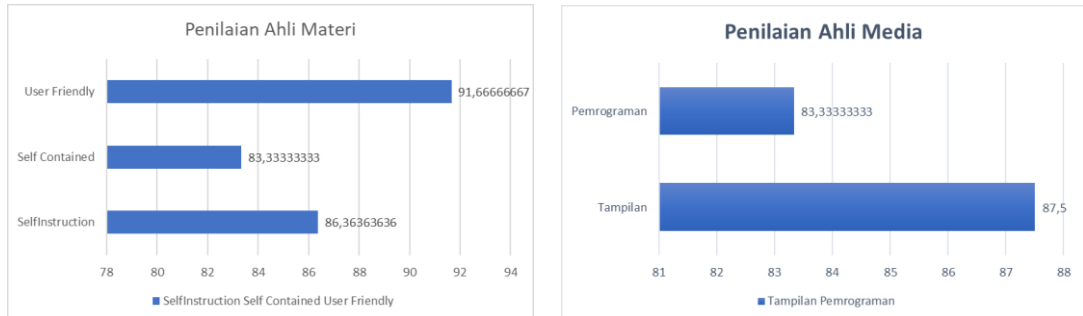
c. Tampilan Materi



d. Tampilan Postest



Untuk materi yang ada dalam aplikasi android, dilakukan melalui validasi oleh ahli. Kegiatan validasi ahli materi dilakukan dengan menggunakan angket data kualitatif dengan skala 1 sampai dengan 4. Dari data angket validitas materi diperoleh skor 93% dengan berkategori sangat layak. Sedangkan untuk validasi dari ahli media diperoleh dengan persentase 85% kategori sangat layak.



Grafik 1.
 Penilaian Ahli Materi dan Media

Tabel 2.
 Literasi Pajak

Kelas	Pretest		Postest		Rata-rata		Level Tax Literacy
	Min	Max	Min	Max	Pretest	Postest	
XI AKL 1	14,29	21,43	70,08	92,86	17,86	81,47	High
XI AKL 2	15,75	20,61	66,27	85,71	18,18	75,99	Medium

Sumber: Hasil penelitian dan pengolahan data

Berdasarkan hasil data penelitian pada tabel diatas, terlihat dimana dalam ujicoba terbatas terdapat kenaikan pada kelas control pada *pretest* dan *postest*. Dimana pada kelas kontrol XI AKL 1 terkonfirmasi memiliki level tax literacy 81,47 pada skor max, sedangkan kelas eksperimen 75,99 memiliki level tax literacy medium.

Sesuai dengan analisis data, dipaparkan 3 (tiga) pokok bahasan antara lain, (1) data validasi uji coba ahli materi, (2) data uji coba ahli media penggunaan aplikasi berbasis flutter, (3) data hasil uji coba *tax literacy* siswa. Gambaran umum responden dan tingkat literasi pajak pada siswa AKL 1 dan AKL 2 dapat dilihat bahwa dari segi gender, lebih banyak responden perempuan. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang belajar adalah perempuan. Menghitung tingkat literasi pajak dilakukan dengan membagi jumlah jawaban benar dengan jumlah total tanggapan. Skor terendah adalah 14,29 (hanya menjawab dua dengan benar dari 14 pertanyaan), dan yang tertinggi adalah 100% (semua benar).

Pada penelitian ini, pengembangan aplikasi android inklusi kesadaran pajak pada siswa SMK dikembangkan dengan menggunakan *framework Flutter* yang memungkinkan untuk aplikasi berjalan di banyak platform, *Tensor Flow Lite* digunakan sebagai perantara antara aplikasi dan *model machine learning* untuk menghasilkan rekomendasi, dan *google firebase* sebagai basis data untuk menyimpan data pengguna aplikasi tersebut. Pada pengujian didapatkan bahwa, fungsionalitas dasar dari aplikasi secara umum telah berjalan dengan sangat baik. Kendala yang ada hanya sebatas jumlah memori handphone milik siswa yang digunakan dalam ujicoba. Pengujian kepada pengguna berhasil memperoleh hasil tingkat usability aplikasi ini sudah sangat baik mengingat skor *tax literacy* yang didapatkan berada di atas rata-rata berdasarkan peringkat persentilnya. Dan untuk pengujian hasil keluaran rekomendasi aplikasi sudah sesuai dengan yang dilakukan.

Tabel 3.
 Level Dimensi *Tax Literacy*

No	Indikator Tax Literacy	True	False	Tidak tahu
1.	Memahami ketentuan umum perpajakan	72 %	19 %	9 %
2.	Memahami fungsi dan jenis-jenis pajak	88 %	10 %	2 %
3.	Memahami materi NPWP	85 %	11%	4 %
4.	Memahami perhitungan PPh	55%	20 %	25%
5.	Memahami prosedur SPT Pajak	48%	42 %	10 %
6.	Memahami batas waktu pelaporan SPT	69 %	20 %	11 %

Sumber: Hasil penelitian dan pengolahan data

Berdasarkan data tabel dapat dilihat yaitu pemahaman siswa masing-masing indikatornya dapat dilihat. Dari enam indikator, perhitungan pajak, prosedur SPT Pajak dan batas waktu pelaporan SPT pajak masih tergolong rendah. Indikator mengenai fungsi dan jenis-jenis pajak dan ketentuan umum perpajakan mendapat skor tertinggi untuk jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar, sebagai generasi muda, telah memahami pentingnya peran pajak dalam kemajuan suatu negara.

Dari penelitian yang telah dilakukan peneliti *framework flutter* dapat disimpulkan bisa menjadi pilihan untuk membangun sebuah aplikasi Android dengan satu *code base mobile ui*. Perancangan aplikasi inklusi kesadaran pajak berbasis Android ini diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran untuk memperoleh informasi tentang inklusi kesadaran pajak berdasarkan sumber data dan informasi dari website edukasi inklusi pajak milik DJP Pajak dan sumber lain yang relevan. Sehingga siswa sebagai pengguna dapat memahami informasi tanpa harus mencari terlebih dahulu diberbagai media, sebab data yang tersedia dapat diakses secara realtime. Untuk itu dalam pengujian *black box*, aplikasi ini dapat menjalankan fungsinya dengan baik, efisien, responsif dan *user friendly*.

CONCLUSION

Penggunaan aplikasi berbasis *flutter* dalam kegiatan belajar berfungsi sebagai alat penyampaian informasi yang sesuai dengan teori belajar untuk mendorong proses belajar yang efektif. Dengan bantuan aplikasi ini, siswa diharapkan dapat menerima informasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa aplikasi tersebut. Implementasi aplikasi *flutter* untuk inklusi kesadaran pajak dalam mata pelajaran administrasi perpajakan disambut positif oleh siswa kelas XI AKL 1 dan 2, karena aplikasi ini meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, aplikasi ini menjadi solusi atas masalah yang dihadapi siswa, karena dapat digunakan secara mandiri tanpa ketergantungan pada aplikasi lain.

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut aplikasi *flutter* untuk inklusi pajak dalam pembelajaran administrasi perpajakan berbasis android, sehingga aspek *self regulated learning* siswa dapat belajar tercapai. Peneliti berharap teknologi, khususnya dalam pengajaran, diterapkan di sekolah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Semoga penelitian ini menginspirasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya guna meningkatkan kualitas pendidikan administrasi pajak dan inklusi kesadaran pajak.

ACKNOWLEDGEMENT

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak DJP Pajak, yang sudah menyediakan Lisensi Akademik <https://edukasi.pajak.go.id/inklusi> yang digunakan di dalam penelitian ini.

REFERENCES

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Penggunaan aplikasi berbasis flutter Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Audie, N. (2019). Peran Penggunaan aplikasi berbasis flutter Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Bahri, S. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kepatuhan Wajib Pajak dengan Kesadaran Wajib Pajak Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 20(1), 1–15.
- Chusni, M. M., Zakwandi, R., Ariandini, S., Aulia, M. R., Nurfauzan, M. F., & A Azmi, T. (2018). APPY PIE Untuk Edukasi Rancang Bangun Penggunaan aplikasi berbasis flutter Berbasis Android. <http://digilib.uinsgd.ac.id/21839/>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Penggunaan aplikasi berbasis flutter Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 Pvkbn UNJ. *Jurnal Pensil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Direktorat Jenderal Pajak. (2023). Booklet Inklusi Kesadaran Perpajakan 2023b. Edukasi Pajak. [https://edukasi.pajak.go.id/getpdf/Booklet%20Inklusi%20Kesadaran%20Perpajakan%202023b_compressed%20\(1\)_compressed%20\(1\).pdf](https://edukasi.pajak.go.id/getpdf/Booklet%20Inklusi%20Kesadaran%20Perpajakan%202023b_compressed%20(1)_compressed%20(1).pdf)

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Widyaiswara Network Journal (Jurnal Lingkar Widyaiswara)*, 1(4), 104–117. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Frecknall-Hughes, J., Moizer, P., Doyle, E., & Summers, B. (2017). An examination of ethical influences on the work of tax practitioners. *Journal of Business Ethics*, 146(4), 729–745. <https://doi.org/10.1007/s10551-016-3037-6>
- Good Stats. 2023. Sensus BPS: Saat Indonesia di Dominasi oleh Gen Z. <https://data.goodstats.id/statistic/pierrainer/sensus-bps-saat-ini-indonesia-didominasi-oleh-gen-z-n9kqv>
- Khotimah, I. M. K., Susyanti, J., & Mustapita, A. F. (2020). Pengaruh Sikap Wajib Pajak, Kesadaran Wajib Pajak, Pengetahuan Perpajakan, Dan Sanksi Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Pada Pelaku Ekonomi Kreatif Sub Sektor Fashion Di Kota Batu. *Jurnal Ilmiah Riset Manajemen*, 9(05).
- Knut Eriksen, Lars Fallan, 1996. Tax knowledge and attitudes towards taxation; A report on a quasi-experiment, *Journal of Economic Psychology*, Volume 17, Issue 3, 1996, Pages 387-402, ISSN 0167-4870, [https://doi.org/10.1016/0167-4870\(96\)00015-3](https://doi.org/10.1016/0167-4870(96)00015-3). <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0167487096000153>
- Marlina, 2018, Digitalisasi Bank terhadap Peningkatan Layanan dan kepuasan Nasabah Bank, *Jurnal Ilmiah Inovator*, edisi maret 2018.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Penggunaan aplikasi berbasis fluter Interaktif Bangun Ruang Matematika. 12(1), 18–24. <https://doi.org/10.3112/speed.v6i2.1301>
- Milgram, Stanley. (1963). "Behavioral Study of Obedience". *Journal of Abnormal and Social Psychology* 67. p.371-378. Yale University. (Online). Tersedia: <http://www.wordnik.com/words/obedience/definitions>.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Penggunaan aplikasi berbasis fluter Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79– 83. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet%0APengembangan>
- Nandi, S. P. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*, 6(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Penggunaan aplikasi berbasis fluter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Penerimaan Perpajakan 2022. <https://komwasjak.kemenkeu.go.id/in/post/penerimaan-perpajakan-2022>
- Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 112/PMK.03/2022. NOMOR POKOK WAJIB PAJAK BAGI WAJIB PAJAK ORANG PRIBADI, WAJIB PAJAK BADAN, DAN WAJIB PAJAK INSTANSI PEMERINTAH. <https://jdih.kemenkeu.go.id/download/a7c0b23a-a5ac-482f-a89e-94a3d7eff74d/112~PMK.03~2022Per.pdf>
- Peraturan Pemerintah Pasal 68 Nomor 50 Tahun 2022. TATA CARA PELAKSANAAN HAK DAN PEMENUHAN KEWAJIBAN PERPAJAKAN. <https://jdih.kemenkeu.go.id/download/df1bc0d8-8d7e-4f7c-a46b-dfcd0db21d73/PP50TAHUN2022.pdf>
- Panjaitan, Jesly Yuriaty. 2023. Strategi Meningkatkan Tax Ratio Dengan Menggali Potensi Pajak Penghasilan Orang Pribadi. *Buletin APBN 2023*. <https://berkas.dpr.go.id/pa3kn/buletin-apbn/public-file/buletin-apbn-public-187.pdf>
- Ramdani, R. F., Faridah, E., & Badriah, E. (2020). Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak dan Kualitas Pelayanan Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Kendaraan Bermotor. *Akuntapedia*, 1(1).

- Savitri, E. (2015). The Effect of Tax Socialization, Tax Knowledge, Expediency of Tax ID Number and Service Quality on Taxpayers Compliance with Taxpayers Awareness as Mediating Variables. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 211, 163–169.
- Schisler, D. L., & Galbreath, S. C. (2015). “Responsibility for Tax Return Outcomes: An attribution theory approach” In *Advances in Taxation*. Emerald. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S1058-7497\(00\)12019-8](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S1058-7497(00)12019-8).
- Sukarma, D. A., & Wirama, D. G. (2016). Locus Of Control Sebagai Pemoderasi Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Sanksi Perpajakan pada Kepatuhan Wajib Pajak. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/EEB/article/view/18237>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Penggunaan aplikasi berbasis fluter Inovatif dan Pengembangannya. PT. Remaja Rosdakarya Triogi, K. A., Diana, N., & Mawardi, M. C. (2021). Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak, Pemahaman Peraturan Perpajakan dan Sanksi Pajak terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi yang Terdaftar di KPP Pratama Malang Utara. *Jurnal Ilmiah Riset Akuntansi*, 10(06)
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Penggunaan aplikasi berbasis fluter Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya. In *Penggunaan aplikasi berbasis fluter*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. *Penggunaan aplikasi berbasis fluter Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf*
- Rachman, T. (2014). Pengaruh Faktor Internal dan Faktor Eksternal Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak. *Jurnal Akuntansi dan Investasi*, 57-67. <https://journal.umy.ac.id/index.php/ai/article/view/1316>
- Utari, G. A. K. D., Datrini, L. K., & Ekayani, N. N. S. (2020). Pengaruh Modernisasi Sistem Administrasi Perpajakan dan Kesadaran Wajib Pajak pada Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi di Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Tabanan. *Jurnal Riset Akuntansi Warmadewa*, 1(1), 34–38.
- Zahidah, et al. 2023. Minim Literasi, Bagaimana Nasib Perpajakan di Tangan Gen-Z?. <https://kostaffiaui.medium.com/minim-literasi-bagaimana-nasib-perpajakan-di-tangan-gen-z-4003d184e9ef>.