



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

**MONOPOLI PAJAK (MOJAK) : MEDIA KREATIF INKLUSI
PAJAK BAGI GENERASI MUDA SADAR PAJAK**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Resti Sintya Sari

2002033058

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA PERPAJAKAN
JAKARTA
2023**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

**MONOPOLI PAJAK (MOJAK) : MEDIA KREATIF INKLUSI
PAJAK BAGI GENERASI MUDA SADAR PAJAK**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Resti Sintya Sari
2002033058

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA PERPAJAKAN
JAKARTA
2023**

PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

JUDUL : **MONOPOLI PAJAK (MOJAK): MEDIA
KREATIF INKLUSI PAJAK BAGI
GENERASI MUDA SADAR PAJAK**

NAMA : **RESTI SINTYA SARI**

NIM : **2002033058**

PROGRAM STUDI : **D3 PERPAJAKAN**

FAKULTAS : **EKONOMI DAN BISNIS**


TAHUN AKADEMIK : **2022/2023**

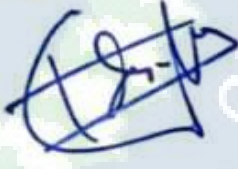
Jakarta, 28 Juli 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing


Dewi Pudji Rahayu, S.E., M.Si


Dewi Pudji Rahayu, S.E., M.Si

PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

**MONOPOLI PAJAK (MOJAK) : MEDIA KREATIF INKLUSI
PAJAK BAGI GENERASI MUDA SADAR PAJAK**

Oleh:

Nama : Resti Sintya Sari
NIM : 2002033058
Program Studi : D3 Perpajakan

Telah dievaluasi dan disahkan oleh Tim Evaluasi Program Diploma Tiga Fakultas
Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta

Pada Tanggal : 05 Agustus 2023

Tim Penguji

Ketua, merangkap anggota

(Dr. Tohirin S.H.I., M.Pd.I)

Anggota,

(Hendi Saryanto, S.T., M.Eng)

Mengetahui,

Ketua Program Studi D3 Perpajakan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Prof. DR.
HAMKA

(Dewi Pudji Rahayu, S.E., M.Si)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Prof. DR.
HAMKA

(Dr. Zulpahmi, S.E., M.Si)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Monopoli Pajak (MOJAK): Media Kreatif Inklusi Pajak Bagi Generasi Muda Sadar Pajak” merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah di ajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA atau perguruan tinggi lainnya.

Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, 29 Juli 2023

Yang Menyatakan,



10000
METERAN
TEMPEL
A6FAKX532974977

Resti Sintya Sari

NIM 2002033058

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaiakum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini, sholawat serta salam tidak lupa juga kita haturkan kepada Baginda kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang benderang ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Gunawan Suryoputro, M.Hum selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Bapak Dr. Zulpahmi, SE.,M.M selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Bapak Sumardi, SE.,M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Bapak M. Nurrasyidin, SE.,M.Si selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Bapak Edi Setiawan, SE.,M.M selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
6. Bapak Dr. Tohirin, M.Pd.I selaku Wakil Dekan IV Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
7. Ibu Dewi Pudji Rahayu, S.E.,M.Si selaku Ketua Program Studi D3 Perpajakan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA sekaligus Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberi bimbingan kepada penulis selama menyusun laporan hasil magang.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang telah mendidik, membimbing, dan membina selama proses perkuliahan.


9. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada keluarga khususnya kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
10. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Rahmat Fikri Julian dan Dwi Ari Setia Wati serta teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata penulis berharap laporan ini dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan dan menjadi motivasi lebih kedepannya bagi kita.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Jakarta, 27 Juli 2023

Penulis

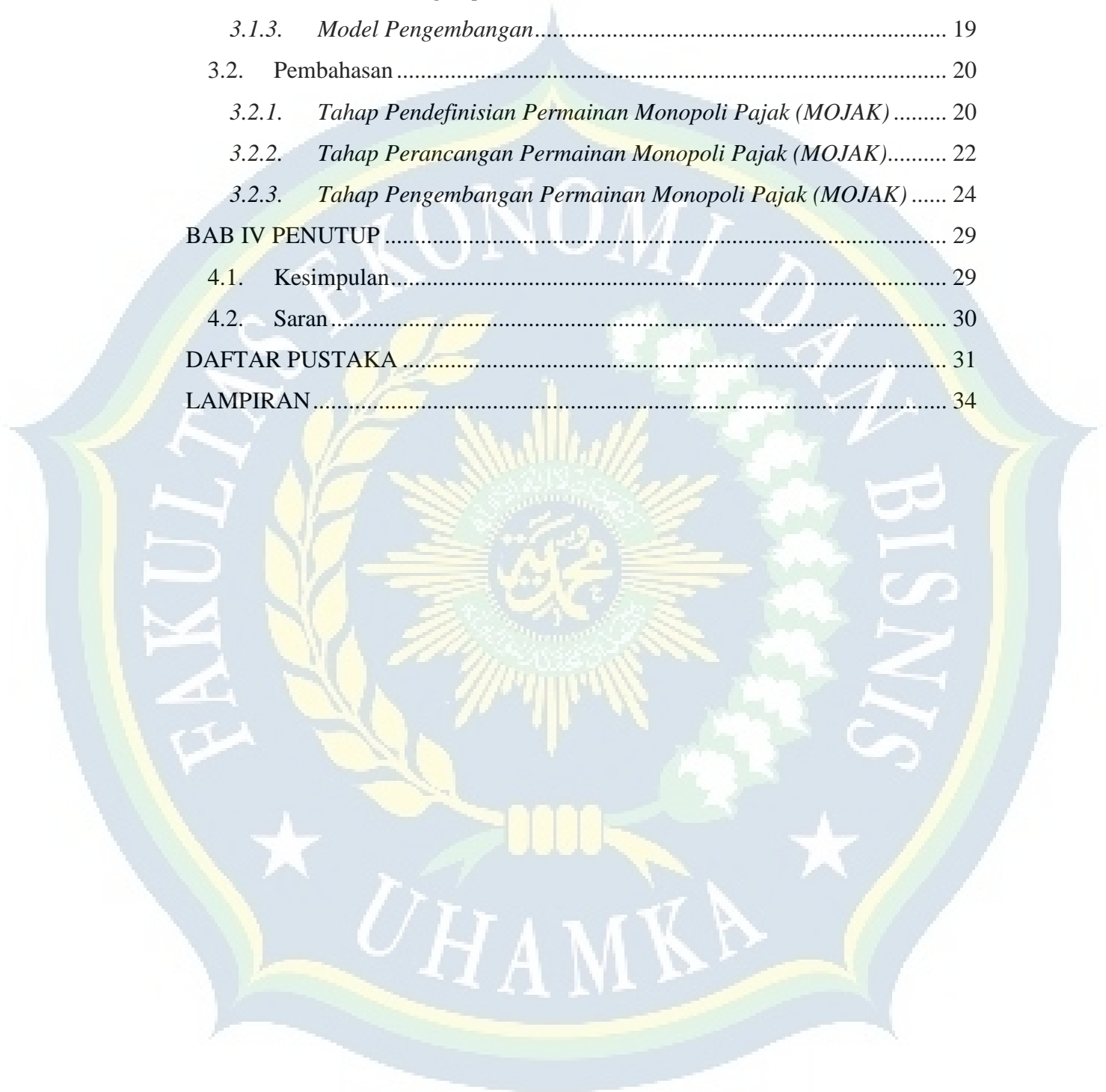


Resti Sintya Sari
NIM. 2002033058

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan.....	4
1.2.1. Pokok Permasalahan	4
1.2.2. Pembatasan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Metode Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Pengertian Pokok.....	7
2.1.1. Pengertian Pajak.....	7
2.1.2. Pengertian Kesadaran Pajak	8
2.1.3. Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2. Kajian Pustaka	11
2.2.1. Inklusi Kesadaran Pajak.....	11
2.2.2. Permainan Edukasi Pajak.....	12
2.2.3. Manfaat Media Pembelajaran	14
2.2.4. Sejarah Monopoli.....	15
2.2.5. Kelebihan Monopoli sebagai Media Pembelajaran	15
2.2.6. Kelemahan Monopoli sebagai Media Pembelajaran.....	16
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
3.1. Hasil Pengamatan	17

3.1.1.	<i>Metode Research and Development (R&D)</i>	17
3.1.2.	<i>Metode Pengumpulan Data</i>	18
3.1.3.	<i>Model Pengembangan</i>	19
3.2.	Pembahasan	20
3.2.1.	<i>Tahap Pendefinisian Permainan Monopoli Pajak (MOJAK)</i>	20
3.2.2.	<i>Tahap Perancangan Permainan Monopoli Pajak (MOJAK)</i>	22
3.2.3.	<i>Tahap Pengembangan Permainan Monopoli Pajak (MOJAK)</i>	24
BAB IV PENUTUP		29
4.1.	Kesimpulan.....	29
4.2.	Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA		31
LAMPIRAN.....		34

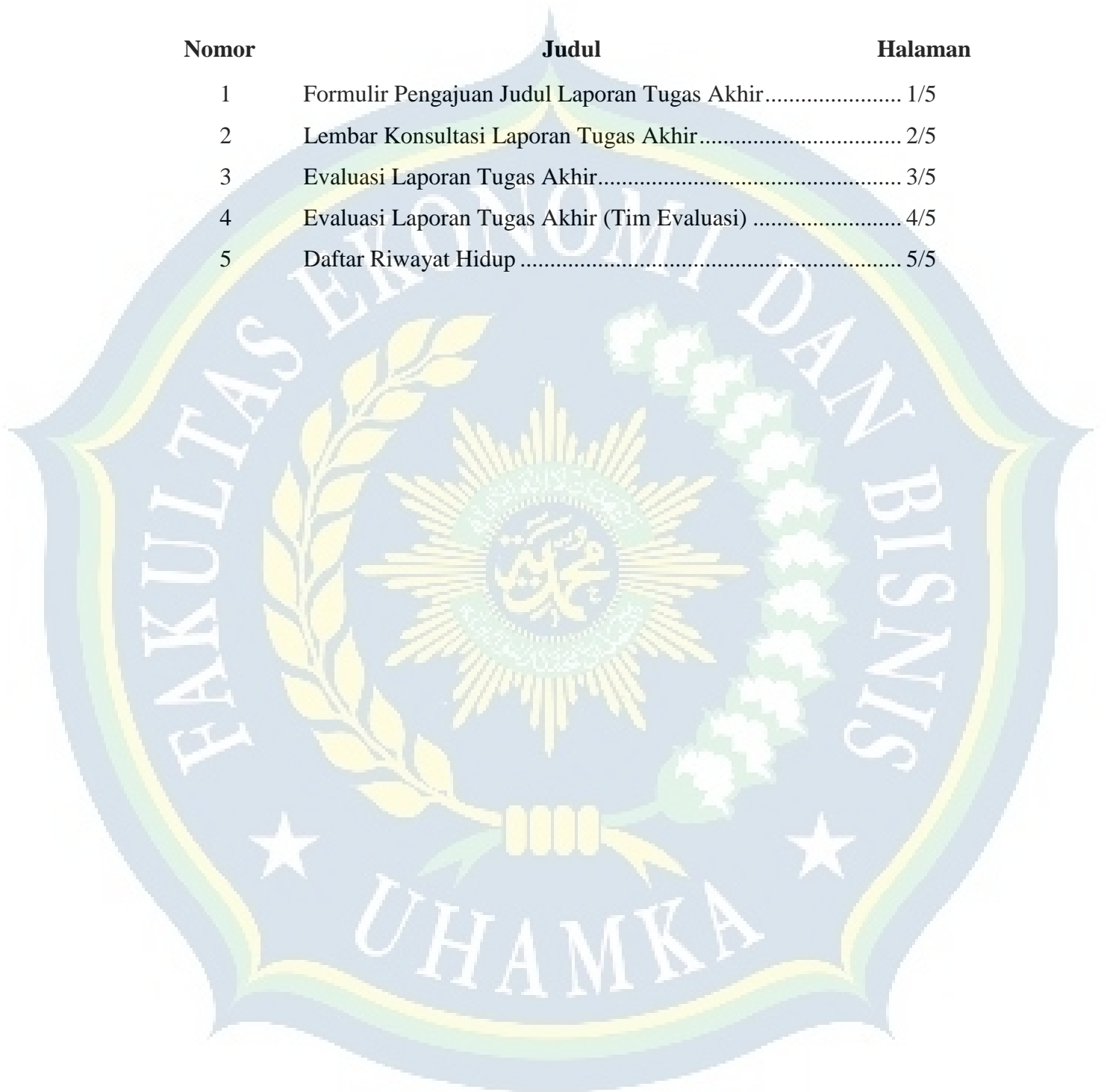


DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
1	Diagram Penelitian.....	17
2	Rancangan Alur Pembuatan <i>Web Game</i> Monopoli Pajak	22
3	Proses Alur Permainan Monopoli Pajak	23
4	<i>Design</i> Halaman <i>Login</i> Monopoli Pajak.....	23
5	<i>Design Board Game</i> Monopoli Pajak	24
6	Tampilan Halaman Utama Monopoli Pajak.....	25
7	Tampilan <i>Board Game</i> Monopoli Pajak	26
8	Tampilan Saat Pemain Berhenti di Petak Komplek	27
9	Tampilan Saat Pemain Berhenti di Petak Dana Umum	28

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Formulir Pengajuan Judul Laporan Tugas Akhir.....	1/5
2	Lembar Konsultasi Laporan Tugas Akhir.....	2/5
3	Evaluasi Laporan Tugas Akhir.....	3/5
4	Evaluasi Laporan Tugas Akhir (Tim Evaluasi)	4/5
5	Daftar Riwayat Hidup	5/5





BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pajak merupakan salah satu struktur dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) dengan kontribusi terbesar. Menteri Keuangan Sri Mulyani menyampaikan realisasi penerimaan pajak telah mencapai Rp 1.448,2 triliun per Oktober 2022. Artinya, target penerimaan pajak dalam APBN telah mencapai 97,5%. Penerimaan pajak negara tergantung dengan kepatuhan wajib pajaknya. Dalam hal ini kepuasan wajib pajak merupakan aspek yang penting untuk diperhatikan. Pemerintah harus meningkatkan partisipasi, transparansi, dan akuntabilitas dalam perumusan kebijakan pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah.

Menurut Restu dalam (Fortuna & Setiadi, 2022) Kepatuhan pajak adalah tindakan atau perilaku yang diharuskan oleh setiap wajib pajak untuk memenuhi semua kewajiban perpajakannya dan memperoleh hak perpajakannya sesuai dengan hukum perpajakan yang berlaku. Menurut Mei dan Firmansyah (2022), tingkat kepatuhan wajib pajak masih belum maksimal, yaitu baru mencapai 79% pada tahun 2021. Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kepatuhan wajib pajak adalah kesadaran wajib pajak (Agun, Datrini, & Amlayasa, 2022).

Kesadaran wajib pajak adalah saat wajib pajak memiliki pengetahuan, pemahaman, kemampuan untuk menghitung, dan kemauan untuk membayar dan

memenuhi kewajiban pajaknya secara sukarela (Perdana dan Dwirandra, 2020). Hal ini memiliki dampak signifikan terhadap tingkat kepatuhan wajib pajak. Ketika kesadaran wajib pajak semakin tinggi, pemahaman dan pelaksanaan kewajiban perpajakan juga meningkat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan tingkat kepatuhan. Dalam sistem pemungutan pajak self-assessment system, penting untuk memperhatikan tingkat kesadaran wajib pajak karena hal ini berperan dalam upaya meningkatkan kepatuhan wajib pajak. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut, berbagai langkah dilakukan pemerintah, salah satunya dengan dirancangnya program Inklusi Pajak.

Inklusi Pajak merupakan usaha yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Pajak bersama dengan kementerian yang membidangi pendidikan untuk meningkatkan kesadaran pajak peserta didik, guru, dan dosen. Program Inklusi Pajak diterapkan di seluruh jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini sampai Perguruan tinggi. Upaya ini ini dilakukan dengan mengintegrasikan materi kesadaran pajak ke dalam kurikulum, proses pembelajaran, dan sumber belajar. Tindakan ini bertujuan untuk bertanggung jawab kepada generasi muda dan menanamkan kesadaran sejak dini tentang pentingnya kewajiban membayar pajak. Mengingat kesadaran pajak sangat penting untuk ditanamkan pada setiap individu, program Inklusi Pajak di dunia pendidikan sangat tepat untuk dilakukan (Akbar dan Hapsari, 2023). Tentunya dibutuhkan strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai hal ini.

Proses pembelajaran di sekolah pada umumnya berlangsung menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan materi kepada para siswa, sedangkan siswa

diarahkan untuk menyimak materi yang disampaikan. Metode ini seringkali membuat siswa bosan mengikuti pelajaran di kelas. Upaya edukasi perpajakan di dalam pendidikan harus menggunakan cara yang lebih variatif, seperti menggunakan media pembelajaran yang kreatif (Suciati et al., 2016). Penggunaan permainan edukasi akan lebih efektif sebagai sarana pembelajaran jika disajikan dalam bentuk digital, mengingat kebiasaan generasi muda saat ini yang cenderung tidak dapat berpisah dari smartphone. Permainan edukatif berbasis android menjadi salah satu alternatif kreatif dan inovatif sebagai media pembelajaran. Jenis permainan ini dapat menyajikan pembelajaran dengan cara yang mengasyikkan, menyenangkan, serta menawarkan rangkaian aktivitas yang dapat menimbulkan ketertarikan dan kecanduan positif pada pembelajar (Pratiwi dan Sagoro, 2017). Materi Perpajakan yang selama ini dianggap sulit dapat disajikan dalam bentuk permainan. Hal tersebut dikarenakan permainan edukasi tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga dirancang sebagai media pelatihan (*training*), pendidikan (*education*), dan pengembangan keterampilan (*skill development*). Melihat akar permasalahan mengenai belum maksimalnya program inklusi kesadaran pajak yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Pajak, maka muncullah suatu inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesadaran pajak di dunia pendidikan yaitu MOJAK (Monopoli Pajak) berbasis Web.

Monopoli Pajak merupakan media inklusi kesadaran perpajakan melalui permainan berbentuk monopoli dan ditujukan untuk generasi muda dengan tujuan mendukung program inklusi kesadaran pajak melalui pendidikan. Dengan hadirnya MOJAK diharapkan akan terjadi peningkatan pengetahuan dan

kesadaran generasi muda mengenai pentingnya membayar pajak dan juga dapat mendorong mereka untuk bertanggung jawab terhadap sistem perpajakan di Indonesia di masa yang akan datang. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Monopoli Pajak (MOJAK): Media Kreatif Inklusi Pajak Bagi Generasi Muda Sadar Pajak”**.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Pokok Permasalahan

Berdasarkan dari latar belakang di atas, terdapat beberapa pokok permasalahan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap pendefinisian permainan Monopoli Pajak (MOJAK)?
2. Bagaimana tahap perancangan permainan Monopoli Pajak (MOJAK)?
3. Bagaimana tahap pengembangan permainan Monopoli Pajak (MOJAK)?

1.2.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari pokok-pokok permasalahan diatas, maka penulis mengambil pembatasan masalah dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini yaitu mengenai tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan Monopoli Pajak (MOJAK) sebagai media kreatif inklusi pajak bagi generasi muda sadar pajak.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui tahap pendefinisian permainan Monopoli Pajak (MOJAK)
2. Untuk mengetahui tahap perancangan permainan Monopoli Pajak (MOJAK)

3. Untuk mengetahui tahap pengembangan permainan Monopoli Pajak (MOJAK)

1.3.2 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memperluas pengetahuan dalam bidang perpajakan dan turut berpartisipasi dalam program inklusi kesadaran pajak. Selain itu, melalui proses ini, penulis juga memperoleh banyak referensi dari buku dan sumber media lainnya yang mendukung penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

2. Bagi Pembaca

Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang positif dan dapat meningkatkan pengetahuan dalam bidang perpajakan.

3. Bagi Universitas

Laporan tugas akhir dapat berkontribusi pada penelitian dan riset yang lebih luas yang dilakukan oleh fakultas atau departemen di universitas. Beberapa tugas akhir dapat menghasilkan temuan baru atau pemahaman yang dapat diintegrasikan ke dalam penelitian lebih lanjut.

1.4. Metode Penulisan

Dalam mengumpulkan dan memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk penyusunan Laporan Tugas Akhir inii, digunakan beberapa metode penulisan sebaga berikut:

1. Studi Lapangan

Sebelum menyusun Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah melakukan studi lapangan dengan mencari tenaga Teknik Informatika yang dapat membantu merancang sistem agar terciptanya *web game* Monopoli Pajak (MOJAK). Saya melakukan kolaborasi dengan satu orang mahasiswa Teknik Informatika UHAMKA dan bekerjasama dalam mengembangkan *web game* ini.

2. Studi Kepustakaan

Penulis melakukan riset dan pengumpulan informasi dan data seperti gambaran pembuatan *game*, landasan teori, dan rancangan *game* yang akan dibentuk melalui artikel, jurnal ilmiah, dan sumber-sumber terpercaya lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agun, W. A., Datrini, L. K., & Amlayasa, A. B. (2022). Kepatuhan Wajib Pajak dalam Memenuhi Kewajiban Perpajakan Orang Pribadi. *Jurnal Lingkungan & Pembangunan*, 6(1), 23-31.
- Andriyani, F., R, R., Saraswati, Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2022). Media Pembelajaran Monopoli: Media Edukasi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 6(1), 81-87.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G., & negara, I. A. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168-174.
- Ermawati, N. (2018). Pengaruh Religiusitas, Kesadaran Wajib Pajak, dan Pengetahuan Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak. *Jurnal STIE Semarang*, 10(1), 106-122.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Fortuna, C. D., & Setiadi. (2022). Analisis Pengaruh Surat Paksa Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak atas Penghasilan Pajak Orang Pribadi (Studi Kasus WPOP Pada KPP Pratama Bekasi Barat Periode 2016-2018). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 2(2), 79-88.
- Gukguk, E. S. (2021). Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak, Pelayanan Fiskud dan Sanksi Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi. *Economics, Accounting, and Business Journal*, 1(1), 284-294.
- Hasanah, U., & Nurfala, E. (2020). Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Penyajian Data. *Prosiding Seminar nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 384-387.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Peranti, Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41-48.
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7(1), 91-96.
- Republik Indonesia. 2021. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Ryantini, T. D., Semadi, Y. P., & Damayanthi, L. P. (2021). Inklusi Kesadaran Pajak dalam Pembelajaran MPK Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Penguatan Karakter nasionalis Pada Masa Pandemi. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 417-424.
- Salsabila, I. A., & Ariyanto, R. D. (2022). Permainan MONIKA (Monopoli Efikasi Diri) Sebagai Strategi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. *Semdikjar* 5, 5, 681-689.
- Subarkah, J., & Dewi, M. W. (2017). Pengaruh Pemahaman, Kesadaran, Kualitas Pelayanan, dan Ketegasan Sanksi Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi di KPP Pratama Sukoharjo. *Jurnal Akuntansi dan Pajak*, 17(2), 61-72.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Ulfaeni, S. (2018). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III SDn Pedurungan Kidul 02 Semarang. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 143.
- Widiyanarto, R. I., Tristian, S. P., & Utama, R. A. (2022). Peningkatan Inklusi Kesadaran Pajak Melalui Penggunaan Aplikasi "Studitax" sebagai Sumber Media Pembelajaran. *Seminar nasional Ekonomi dan Pembangunan*, 2(1), 39-50.

Wynarti, I. A. (2018). Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Ritel Kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata niaga*, 6(3), 63-70.

