

Momen untuk Patuh: Kepatuhan Pajak melalui Formulir *Prefilled* dalam Eksperimen Laboratorium

Rizal Ash Shiddieqi^a, Eko Yudhi Prastowo^b, Yayan Puji Riyanto^c

^a Universitas Gadjah Mada, Indonesia, Email: rizal.ash.shiddieqi@mail.ugm.ac.id

^b Kementerian Keuangan RI, Indonesia, Email: ekoyudhi@kemenkeu.go.id

^c Monash University, Australia, Email: yayan.riyanto@monash.edu

*Penulis korespondensi: rizal.ash.shiddieqi@gmail.com

ABSTRACT

Other than incurring financial burdens, paying taxes may also give rise to psychological liabilities to the taxpayers. They face uncertainty, anxiety, and confusion in the process that delimit their knowledge, intention, and ability to pay a fair amount of their taxes. One intervention that can be used to reduce these limitations is to use a prefilled form where information sourced from third parties will be automatically available so that the taxpayers can confirm the accuracy of the data provided. Different outcomes may emerge from the estimation of data accuracy and data classification provided in the prefilled form. This study aims to investigate the application of a pre-filled form in a self-assessment tax regime. Through a laboratory experiment, this study attempts to determine the impact of prefilled forms on tax compliance decisions made by individuals who compute their income taxes using the turnover presumptive tax system.

Keywords: prefilled tax returns, tax compliance, turnover presumptive tax system

ABSTRAK

Kewajiban membayar pajak dapat menimbulkan beban psikologis bagi Wajib Pajak (WP) selain dari beban keuangan. WP menghadapi ketidakpastian, kecemasan, dan kebingungan yang membatasi pengetahuan, kemauan, dan kemampuan mereka untuk membayar pajak. Salah satu bentuk intervensi yang dapat digunakan untuk mengurangi keterbatasan tersebut adalah dengan menggunakan formulir *prefilled*. Informasi yang bersumber dari pihak ketiga akan tersedia secara otomatis pada formulir laporan sehingga WP dapat melakukan konfirmasi atas kesesuaian data yang disediakan tersebut. Estimasi ketepatan data dan klasifikasi data yang disediakan dalam formulir *prefilled* dapat memberikan hasil yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penerapan formulir *prefilled* pada rezim perpajakan *self-assessment*. Melalui metode eksperimen laboratorium, penelitian ini mencoba untuk menentukan bagaimana pengaruh formulir *prefilled* terhadap keputusan kepatuhan pajak individu yang menghitung pajak penghasilannya dengan sistem pajak presumsi omzet usaha.

Kata kunci: formulir *prefilled*, kepatuhan pajak, sistem pajak presumsi omzet usaha

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Allingham & Sandmo (1972), determinan utama yang mempengaruhi kepatuhan pajak adalah faktor keuangan, yaitu tarif pajak, probabilitas audit, dan denda. Seiring dengan perkembangan penelitian tentang kepatuhan pajak ditemukan bahwa faktor keuangan bukanlah satu-satunya penentu serta tidak cukup untuk menjelaskan mengenai kepatuhan pajak (Feld & Frey, 2007; Bătrâncea et al., 2012; Ristatos 2014). Castaneda (2021) menyebutkan bahwa kewajiban membayar pajak juga dapat menimbulkan beban psikologis bagi Wajib Pajak (WP) selain dari beban keuangan WP. Beban psikologis tersebut timbul dari sistem perpajakan itu sendiri. WP menghadapi ketidakpastian, kecemasan, dan kebingungan yang membatasi pengetahuan, kemauan, dan kemampuan mereka untuk membayar pajak.

OECD (2021) menyebutkan bahwa di era teknologi saat ini, administrasi perpajakan mengalami perubahan mendasar sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan ketersediaan data. Salah satu bentuk kemajuan teknologi tersebut adalah penggunaan formulir pra-isi (*prefilled*), khususnya untuk pajak penghasilan orang pribadi. Informasi yang bersumber dari pihak ketiga akan tersedia secara otomatis pada isian formulir untuk dikonfirmasi oleh WP. Bentuk formulir *prefilled* ini digunakan dalam pelaporan pajak sebagai bentuk verifikasi awal untuk mengurangi biaya kepatuhan dan administrasi pajak sekaligus meningkatkan kepatuhan perpajakan secara keseluruhan. Formulir *prefilled* diterapkan di beberapa negara untuk individu dengan pekerjaan bebas (data *prefilled* berupa penghasilan dan biaya yang diperoleh dari pihak ketiga), maupun untuk karyawan yang hanya mendapat penghasilan yang telah dilakukan pemotongan pajak oleh pemberi kerja.

Otoritas pajak dapat menerapkan cara penghitungan pajak yang berbeda tergantung kebutuhan dan tujuannya. Misalnya untuk pengusaha kecil, salah satu opsi yang dilakukan

oleh negara-negara di dunia ialah dengan menerapkan *presumptive income taxes* (pajak penghasilan presumsi), yaitu pajak penghasilan dikenakan berdasarkan pada presumsi atau dugaan tertentu dari WP. Untuk pengusaha kecil, salah satu perwujudannya adalah dengan menerapkan penghitungan pajak atas perputaran usaha (omzet) tertentu. Penggunaan penghitungan pajak atas omzet digunakan untuk mengurangi biaya kepatuhan dan administrasi pajak. Alasan yang digunakan pendekatan ini adalah omzet relatif lebih mudah diukur, dicatat, dan diverifikasi daripada penghitungan pajak konvensional yang berdasarkan laba (Wei & Wen, 2019).

2. KERANGKA TEORETIS DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Riset menunjukkan bahwa formulir *prefilled* dapat meningkatkan kepatuhan pajak individu, akan tetapi akurasi/ketepatan data dalam penyajian formulir *prefilled* perlu menjadi perhatian khusus (Fochman et al., 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa formulir *prefilled* terbukti menurunkan biaya kepatuhan sehingga dapat meningkatkan kepatuhan pajak (Klun, 2009; Lignier et al., 2015). Untuk formulir *prefilled* dengan klasifikasi data penghasilan dan biaya, ditemukan bahwa pembayar pajak cenderung mengakui biaya yang sudah disajikan dan menambahkan pengakuan untuk biaya lainnya (Kotakorpi & Laamanen, 2016), Dijk et al 2020, Bruner et al., 2015). Berbagai penelitian tersebut mengindikasikan bahwa estimasi ketepatan dan klasifikasi data yang disediakan dalam formulir *prefilled* dapat memberikan hasil yang berbeda.

Penelitian ini meneliti situasi hipotetikal di mana formulir *prefilled* diterapkan untuk individu yang menghitung pajak penghasilannya secara mandiri dengan sistem pajak presumsi dari omzet usaha. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh formulir *prefilled* terhadap keputusan kepatuhan pajak individu yang menghitung pajak penghasilannya dengan sistem pajak presumsi dari omzet usaha.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H1 : Terdapat perbedaan kepatuhan individu antara grup *prefilled* dibandingkan dengan grup tanpa *prefilled*, dan
 H2 : Kepatuhan individu pada grup *prefilled* lebih tinggi daripada grup tanpa *prefilled*.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen laboratorium untuk menguji situasi hipotetikal di mana formulir *prefilled* diaplikasikan kepada individu yang menghitung pajak penghasilannya dengan sistem pajak presumsi dari omzet usaha. Peneliti menyusun skenario dengan membuat instrumen penelitian dalam lima desain dan model perubahan variabel independen untuk melihat respon variabel dependen. Mengikuti Alm et al. (2015), bahwa penelitian terkait perilaku kepatuhan pajak dari *pool* mahasiswa memiliki validitas eksternal yang signifikan. Penelitian ini menggunakan *subject pool* Laboratorium Ilmu Ekonomi UGM yang secara sukarela mendaftar untuk mengikuti eksperimen dan menyetujui *informed consent*. Eksperimen dilakukan secara daring dengan menggunakan platform oTree (Chen et al., 2016).

3.1 Desain Eksperimen

Subjek *pool* Laboratorium Ilmu Ekonomi UGM yang telah mendaftar dan memenuhi syarat akan diberikan tautan untuk mengikuti eksperimen secara daring dengan pembagian perlakuan secara random. Narasi dalam eksperimen ini tidak menggunakan istilah perpajakan, misalkan tidak menggunakan kata "pajak" melainkan

menggunakan terminologi yang lebih umum, yaitu "iuran wajib". Subjek diberikan narasi awal bahwa dalam eksperimen ini, subjek akan berlaku sebagai warga negara dari sebuah negara fiktif bernama "Nusa Makmur". Berkenaan dengan kewajiban kewarganegaraan, subjek diharuskan untuk mencatat, menghitung, dan melaporkan iuran wajib. Terdapat beberapa informasi teknis terkait iuran wajib, yaitu i) terdapat penyederhanaan penghitungan iuran wajib, yaitu tarif dikali dengan omzet usaha (bukan dari laba); ii) terdapat penurunan tarif iuran wajib dari 20% ke 15%; iii) probabilitas pelaksanaan pemeriksaan/audit atas iuran wajib yang telah dilaporkan adalah 20%; iv) besaran denda pemeriksaan adalah 200% dari iuran wajib yang kurang dibayar; dan v) kelebihan bayar iuran wajib akan dikembalikan. Sebagai apresiasi telah mengikuti eksperimen laboratorium, subjek akan mendapatkan kompensasi penelitian (*payoff*) berupa uang yang akan ditransfer melalui dompet digital (OVO atau GOPAY), yang ilustrasi penghitungan dan penentuan besarnya akan ditampilkan.

Subjek akan menjalankan sesi latihan sebelum melakukan sesi eksperimen yang sesungguhnya. Dalam tahap latihan terdapat tiga periode siklus simulasi, sedangkan eksperimen sesungguhnya terdiri dari 15 periode siklus (ronde). Masing-masing ronde memiliki tiga bagian. Bagian pertama adalah permainan "*real effort*" di mana "omzet" dan "biaya" yang diperoleh akan tercermin dalam serangkaian aktivitas permainan (*game*). Dalam bagian kedua, akan dilakukan perhitungan atas penghasilan dan biaya tersebut dalam pelaporan iuran wajib. Terakhir, akan muncul penghitungan *payoff* yang kemungkinan

Tabel 1 Desain Perlakuan Setiap Grup

Grup	Omzet pada periode (t) 1-15
Kontrol	Kosong (kolom omzet dikosongkan)
Perlakuan 1	Bawah (acak 25% s.d 99% dari pendapatan/omzet yang didapatkan dari <i>real effort</i>).
Perlakuan 2	Tepat (tepat 100% atau sama dengan pendapatan/omzet yang didapatkan dari <i>real effort</i>).
Perlakuan 3	Atas (acak 101% s.d 175% dari pendapatan/omzet yang didapatkan dari <i>real effort</i>).
Perlakuan 4	Bawah x Tepat x Atas (urutan distribusi acak <i>uniform</i>)

akan didapat dari keikutsertaan dalam penelitian ini.

Berikut adalah rincian dari suatu ronde. Subjek akan diantarkan ke laman untuk menjalankan permainan mencocokkan huruf dengan angka yang disebut "Word Encryption task with Double Randomization" (WEDR) (Benndorf, 2019). Permainan ini terdiri dari encoding satu huruf dari 26 huruf abjad dan angka yang diacak secara random uniform untuk setiap pertanyaan. Subjek harus mengalokasikan angka yang benar untuk setiap huruf abjad yang ditampilkan. Game ini dipilih untuk meminimalisir *learning effect*. WEDR dalam eksperimen ini dimodifikasi dengan tiga pilihan mode waktu; masing-masing mode waktu mewakili "biaya" yang harus dikeluarkan. Setiap jawaban benar, yaitu pencocokan huruf dan angka yang tepat, untuk masing-masing mode waktu memiliki poin berbeda yang mewakili "omzet" yang didapatkan. Mode waktu 30 detik memiliki tingkat biaya 30% dari total omzet, sedangkan besaran omzet untuk satu jawaban benar adalah 7.500.000 *experimental unit* (EU). Dalam mode 45 detik, tingkat biaya adalah 45% dari total omzet dan besaran satu omzet jawaban benar adalah 6.500.000 EU. Mode waktu 60 detik memiliki biaya 60% total omzet, dengan satu jawaban benar setara dengan 5.500.000 EU omzet.

Subjek akan mendapatkan rekap omzet, biaya, dan laba/keuntungan di setiap akhir permainan WEDR dan diberikan informasi untuk

melakukan pencatatan sendiri atas omzet yang didapatkan. Dalam permainan ini tidak disediakan tombol *kembali* ("back") sehingga subjek tidak dapat mengakses informasi yang sudah terlewat. Selanjutnya subjek melaporkan iuran wajib dalam formulir pelaporan dengan mengisi kolom isian omzet, sedangkan jumlah pajak dan perkiraan jumlah pembayaran kompensasi penelitian (*offset*) akan terisi secara otomatis tepat setelah jumlah omzet diberikan.

Desain perlakuan *prefilled* untuk setiap grup adalah sebagaimana terdapat pada Tabel 1 Terdapat dua kelompok besar, yaitu grup kontrol, di mana tidak terdapat *prefilling*, atau kolom isian omzet dalam formulir dibiarkan kosong untuk diisi dengan angka oleh subjek. Kelompok besar kedua adalah grup formulir *prefilled*, di mana isian omzet telah terisi dengan angka oleh sistem. Grup Perlakuan 1 akan memiliki isian omzet di bawah perhitungan angka seharusnya dari permainan WEDR/*real effort task*; Grup Perlakuan 2 memiliki angka tepat dengan omzet yang sesungguhnya; dan Grup Perlakuan 3 memiliki angka di atas omzet sesungguhnya. Grup Perlakuan 4 mencerminkan kondisi yang mendekati kenyataan di lapangan di mana isian *prefilling* dapat secara probabilistik sama dengan tiga grup sebelumnya. Meskipun dalam grup formulir *prefilled* angka omzet telah terisi secara sistem, subjek memiliki pilihan untuk menyetujui angka tersebut atau melakukan koreksi.

Tabel 2 Karakteristik Subjek Eksperimen

Kategori	Keterangan
Jenis Kelamin	Laki-laki =76 orang (38,8%), Perempuan 120 orang (61,2%)
Umur	Antara 18-44 tahun dengan rata-rata 23,42 tahun (SD=5,23)
Fakultas	Ekonomi dan Bisnis 77 orang (39,2%), Sekolah Vokasi 50 orang (25,5%), Fakultas lainnya sebanyak 69 orang (35,2%)
Tingkat Pendidikan	D3 2 orang (1%), S1/D4 153 orang (78,1%), S2 37 orang (18,9%), S3 4 orang (2%)
Pengalaman bekerja	sudah pernah bekerja 116 (59,2%), belum pernah bekerja 80 orang (40,8%)
Memiliki NPWP	memiliki NPWP 144 (73,5%), tidak punya NPWP 52 (26,5%)
Pengeluaran bulanan	di bawah 500 ribu sebanyak 14 orang (7,1%), 500 ribu s.d 1 juta sebanyak 57 orang (29,1%), 1 jt s.d 1,5 jt sebanyak 52 (26,5%), 1,5 jt s.d 2 jt sebanyak 32 orang (16,3%), 2 jt s.d 2,5 jt sebanyak 11 orang (5,6%), di atas 2,5 jt sebanyak 30 orang (15,3%).
Lokasi akses	Yogyakarta 147 orang (75%), Jawa Tengah 23 orang (11,7%), dan daerah lainnya 26 orang (13,2%)

Setelah menjalani sesi latihan, subjek akan memasuki sesi eksperimen (permainan inti) di mana mereka akan dimasukkan dalam salah satu grup perlakuan secara acak. Masing-masing subjek memainkan permainan WEDR sesuai dengan mode waktu yang dipilih. Setelah ronde permainan berakhir subjek mendapatkan tampilan berapa omzet, biaya, dan laba dari ronde tersebut. Untuk Grup Kontrol, subjek tidak mendapat perlakuan formulir *prefilled*, dengan kata lain isian omzet adalah "kosong" dan harus diisi sendiri oleh subjek dalam laporan iuran wajib. Untuk Grup Perlakuan 1 s.d. 4, akan terdapat notifikasi bahwa saat ini Nusa Makmur telah meningkatkan kapasitas perolehan dan analisis data pihak ketiga sehingga mampu mengestimasi omzet yang diperoleh oleh subjek dalam satu periode. Meskipun demikian, deviasi estimasi omzet dapat terjadi dan subjek dapat melakukan koreksi.

Setiap grup akan secara acak diperiksa dengan probabilitas yang sama pada setiap ronde. Hasil pemeriksaan akan menampilkan selisih iuran wajib sebenarnya dibandingkan dengan yang dilaporkan. Jika iuran wajib yang dibayarkan lebih besar dari yang seharusnya, selisihnya akan dikembalikan (pengembalian), sedangkan jika lebih kecil, maka denda akan dikenakan sebesar 200% dari selisih pajak kurang bayar.

Setelah eksperimen berakhir, subjek akan diberi pertanyaan mengenai profil demografis, pendapat mengenai aspek-aspek dalam eksperimen, serta informasi pencairan *payoff*.

3.2 Analisis

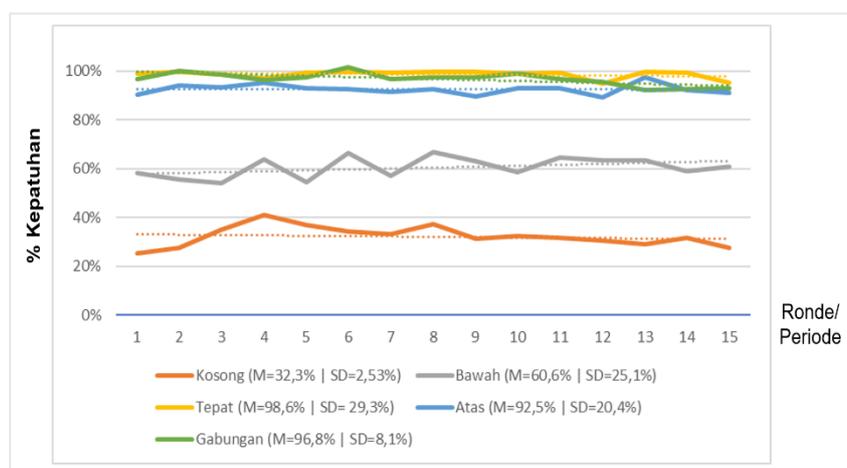
Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, analisis nonparametrik, dan analisis regresi untuk menguatkan statistik deskriptif dan pengujian hipotesis serta deteksi faktor determinan lainnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Total jumlah subjek eksperimen yang dianalisis sebanyak 196 subjek yang terdiri dari Grup Kontrol sebanyak 36 orang, Perlakuan 1 (bawah) sebanyak 35 orang, Perlakuan 2 (tepat) sebanyak 29 orang, Perlakuan 3 (atas) sebanyak 32 orang, dan Perlakuan 4 (gabungan) sebanyak 64 orang. Hasil uji *chi-square* menunjukkan tidak ada beda signifikan antarkategori sehingga tidak ada perbedaan karakter antara grup kontrol dan perlakuan.

Gambar 1 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata rasio kepatuhan dalam 15 ronde/periode pelaporan antargrup. Perbedaan mencolok terlihat antara *cluster* grup tepat, atas, dan gabungan dengan *cluster* grup bawah dan grup kosong. Grup kosong memiliki rata-rata kepatuhan terendah untuk semua periode pelaporan. Pada grup kosong kepatuhan meningkat pada periode 1



Gambar 1 Grafik Rata-rata Kepatuhan per Grup selama 15 Periode Pelaporan

Tabel 3 Hasil Uji *Pairwise Comparison*

Row	Sample 1-Sample 2	Test Statistic	Std. Error	Std. Test Statistic	Sig.	Adj. Sig. ^a
1	Kosong-Bawah	-328.066	47.186	-6.953	.000	.000
2	Kosong-Atas	-1393.886	48.295	-28.862	.000	.000
3	Kosong-Gabungan	-1472.448	41.412	-35.556	.000	.000
4	Kosong-Tepat	-1503.716	49.599	-30.317	.000	.000
5	Bawah-Atas	-1065.820	48.618	-21.922	.000	.000
6	Bawah-Gabungan	-1144.382	41.789	-27.385	.000	.000
7	Bawah-Tepat	-1175.649	49.915	-23.553	.000	.000
8	Atas-Gabungan	-78.562	43.037	-1.825	.068	.679
9	Atas-Tepat	109.830	50.964	2.155	.031	.312
10	Gabungan-Tepat	31.268	44.496	.703	.482	1.000

Each row tests the null hypothesis that the Sample 1 and Sample 2 distributions are the same.

Asymptotic significances (2-sided tests) are displayed. The significance level is .05.

a. Significance values have been adjusted by the Bonferroni tepation for multiple tests.

s.d. 4 namun selanjutnya cenderung mengalami penurunan. Rata-rata kepatuhan terendah pada grup kosong terjadi pada periode 1 sebesar 25% dan tertinggi pada periode 4 sebesar 41%. Rata-rata kepatuhan pada grup bawah berkisar di angka 54% pada periode 3 dan 67% pada periode 8 dengan kepatuhan antar periode cenderung datar dan tidak menunjukkan adanya pola kenaikan atau penurunan yang kontinu. Untuk grup tepat, atas, dan gabungan terdapat perbedaan rerata minor di mana grup atas berada pada rata-rata kepatuhan paling rendah (92,5%) jika dibandingkan dengan grup gabungan (96,8%) dan tepat (98,6%).

4.2 Pengujian Hipotesis

Tabel 3 menunjukkan perbedaan kepatuhan yang signifikan ($p < 0,05$) untuk 7 pasang grup. Grup Kontrol dan Grup Perlakuan 1 s.d 4, pada empat pasang grup pertama, secara statistik memiliki perbedaan yang signifikan, sehingga memberikan dukungan diterimanya $H1$. Angka pada *test statistics* dari keempat pasang grup pertama memiliki koefisien negatif, menunjukkan bahwa Grup Kontrol ("Kosong") memiliki kepatuhan rata-rata yang secara signifikan lebih rendah dibandingkan Grup Perlakuan, sehingga mendukung $H2$. Sebagai tambahan, untuk kombinasi pasangan antara Grup Perlakuan, perbedaan kepatuhan yang signifikan ($p < 0,05$)

ditemukan antara *cluster* Grup Tepat, Atas, dan Gabungan dengan *cluster* Grup Bawah (baris ke-5 s.d. ke-7). Sebaliknya, tidak terdapat perbedaan signifikan antara pasangan Grup Perlakuan non-Kosong, yaitu kombinasi antara Grup Tepat, Atas, dan Gabungan (baris ke-8 s.d. ke-10). Dari hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kepatuhan antara Grup Perlakuan dibandingkan dengan Grup Kontrol.

Selanjutnya, model regresi akan digunakan untuk mengetahui lebih jauh hubungan antara penerapan formulir *prefilled* pada kepatuhan. Model regresi yang digunakan menggunakan menggunakan *random effect* karena variabel utama dalam penelitian ini adalah perlakuan (bawah, atas, tepat, gabungan) yang tidak berubah antarwaktu. Subjek i akan selalu mendapat satu perlakuan yang sama untuk periode 1 – 15. Jika variabel utama konstan dari waktu ke waktu, *fixed effect* tidak dapat digunakan untuk memperkirakan pengaruhnya terhadap variabel dependen (Woolridge 2018, 473). Hasil uji Hausman juga menunjukkan hasil estimasi disarankan menggunakan *random effect* ($\text{Prob} > \chi^2 = 0.6570$). Mengingat tiap titik data pengamatan dari kelima belas periode pelaporan berasal dari subjek yang sama, model regresi akan menggunakan *cluster robust standard error*, agar lebih efisien dalam mengakomodasi heteroskedastisitas dan dependensi subjek akibat pengukuran berulang.

$$\begin{aligned}
 KP_{it} = & \beta_0 + \beta_1 OG_{it} + \beta_2 OG_{it}^2 + \\
 & \delta_3 Bawah_i + \delta_4 Tepat_i + \delta_5 Atas_i + \\
 & \delta_6 Gabungan_i + \delta_7 RA_{it-1} + \\
 & \delta_8 Bawah_i \cdot RA_{it-1} + \delta_9 Tepat_i \cdot \\
 & RA_{it-1} + \delta_{10} Atas_i \cdot RA_{it-1} + \\
 & \delta_{10} Gabungan_i \cdot RA_{it-1} + \Gamma X_i + \\
 & \alpha_i + \varepsilon_{it} \tag{1}
 \end{aligned}$$

i = subjek eksperimen

t = periode/ronde eksperimen ke-t

KP_{it} = Kepatuhan Pajak yaitu persentase antara omzet yang dilaporkan (OS) dibandingkan dengan omzet dari permainan *effort* (OG) subjek *i* pada periode ke-t. OG_t = Omzet dari *effort* subjek *i* pada eksperimen ke-t, dalam jutaan. $Bawah_i$ = *Dummy* variabel perlakuan Bawah (1= bawah, 0= lainnya) subjek *i*. $Tepat_i$ = *Dummy* variabel perlakuan Tepat (1= tepat, 0= lainnya) subjek *i*. $Gabungan_i$ = *Dummy* variabel perlakuan Gabungan (1= gabungan, 0= lainnya) subjek *i*. RA_{it-1} = *Dummy* variabel pelaksanaan audit (1= diaudit, 0= tidak diaudit) subjek *i* pada periode ke-t-1.

Dalam ketiga model pada Tabel 4, koefisien omzet dari *effort* bertanda positif, dan omzet dari *effort*² bertanda negatif, dengan keduanya tidak signifikan secara statistik. Penambahan omzet sejalan dengan peningkatan kepatuhan, namun akan mengalami penurunan pada saat mencapai omzet tertentu yang lebih besar. Koefisien perlakuan omzet *prefilled* bertanda positif dan signifikan secara statistik sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efek omzet *prefilled* terhadap kepatuhan jika dibandingkan dengan tanpa *prefilled*. Perlakuan Bawah memiliki efek terkecil terhadap kepatuhan dibandingkan dengan perlakuan Atas, Gabungan, dan Tepat. Efek kepatuhan tertinggi terdapat pada perlakuan Tepat. Audit periode t-1 memiliki efek positif yang signifikan terhadap kepatuhan. Variabel Kontrol tidak ada yang signifikan secara statistik dalam ketiga model tersebut.

Penambahan variabel interaksi pada Model 2 dan 3 digunakan untuk mendeteksi bagaimana pengaruh interaksi omzet *prefilled* dan audit terhadap kepatuhan. Di luar ekspektasi, ditemukan bahwa efek interaksi variabel justru memiliki efek negatif yang signifikan terhadap kepatuhan, berbeda bila dibandingkan dengan

Tabel 4 Estimasi Regresi Panel Data *Random Effect*

Kepatuhan	Model 1	Model 2	Model 3
	RE+Variabel Kontrol	RE+Interaksi	RE+Interaksi +Variabel Kontrol
Omzet dari <i>Effort</i>	0.206 (0.161)	0.243 (0.086)	0.251 (0.081)
Omzet dari <i>Effort</i> ²	-0.00155 (0.123)	-0.00180 (0.063)	-0.00185 (0.059)
Bawah	29.24*** (0.000)	29.89*** (0.000)	31.06*** (0.000)
Tepat	66.80*** (0.000)	69.44*** (0.000)	70.17*** (0.000)
Atas	60.79*** (0.000)	62.75*** (0.000)	63.64*** (0.000)
Gabungan	65.03*** (0.000)	68.05*** (0.000)	68.84*** (0.000)
Audit t-1	4.527** (0.002)	17.10*** (0.000)	17.05*** (0.000)
Bawah x Audit t-1		-9.387** (0.001)	-9.382** (0.001)
Tepat x Audit t-1		-16.20*** (0.000)	-16.14*** (0.000)
Atas x Audit t-1		-14.00*** (0.000)	-14.00*** (0.000)
Gabungan x Audit t-1		-19.13*** (0.000)	-19.08*** (0.000)
Konstanta	35.82* (0.022)	22.04*** (0.000)	31.33* (0.045)
Variabel Kontrol	Ya	Tidak	Ya
<i>Chi-square</i>	873.0	726.9	952.1
<i>R</i> ² <i>Within</i>	0.0127	0.0467	0.0467
<i>R</i> ² <i>Between</i>	0.728	0.715	0.730
<i>R</i> ² <i>Overall</i>	0.565	0.564	0.575

p-values in parentheses * p<0.05, ** p<0.01, *** p<0.001

N= 196, Observations: 2940

tanpa interaksi. Hal ini mungkin terjadi karena subjek merasa omzet *prefilled* yang berasal dari otoritas dianggap angka yang "benar", sehingga dilakukannya pemeriksaan oleh otoritas justru menimbulkan kesan negatif. Pemeriksaan yang dilakukan pada kelompok yang tidak patuh akan meningkatkan kepatuhan, namun jika pemeriksaan dilakukan pada kelompok yang patuh justru akan mengurangi kepatuhan (Alm dan Malézieux, 2020). Omzet *prefilled* yang disajikan oleh otoritas pajak dianggap sebagai nilai referensi yang benar (Doxey, 2019; Epley et al., 2004) sehingga nilai pelaporan pajak yang direferensikan dari data *prefilled* dianggap sebagai bentuk perilaku patuh. Pemeriksaan pada grup *prefilled* mungkin menimbulkan kekecewaan karena subjek diperiksa meski sudah merasa patuh dengan mengikuti data *prefilled* yang diberikan. Studi menunjukkan bahwa pembayar pajak yang patuh ingin agar pembayar pajak yang tidak patuh mendapat hukuman, dan bukan sebaliknya (OECD, 2004).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa formulir *prefilled* berupa data omzet untuk individu yang menghitung pajak penghasilannya dengan sistem pajak presumsi dari omzet usaha memiliki efek yang signifikan dalam meningkatkan kepatuhan. Ketepatan data dalam formulir *prefilled* menjadi hal yang penting dalam memengaruhi kepatuhan. Kepatuhan Grup Bawah lebih baik daripada Grup Kontrol. Kepatuhan untuk Grup Atas dan Gabungan tidak berbeda dengan kepatuhan pajak Grup Tepat, yang semuanya lebih tinggi dibandingkan dengan Grup Kontrol dan Grup Bawah. Perlu sikap kehati-hatian dalam melaksanakan pemeriksaan jika telah mengimplementasikan formulir *prefilled* karena dapat menimbulkan efek negatif terhadap kepatuhan perpajakan.

6. IMPLIKASI DAN KETERBATASAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan literatur yang terkait dengan kepatuhan pajak. Dari penelitian ini diperoleh bukti bahwa

formulir *prefilled* dapat memengaruhi perilaku kepatuhan perpajakan individu. Penelitian ini dapat menjadi telaahan awal dalam penerapan formulir *prefilled* di Direktorat Jenderal Pajak (DJP). Untuk selanjutnya, penelitian ini dapat diperluas dengan mengumpulkan bukti empiris melalui *field experiment* dengan menggunakan subjek WP yang sesungguhnya.

Di luar aspek behavioral kepatuhan perpajakan, hal penting lainnya dalam penerapan formulir *prefilled* yang tidak tercakup dalam penelitian ini adalah terkait investasi biaya dari sudut pandang otoritas. Biaya awal implementasi formulir *prefilled* dapat mencakup investasi teknologi informasi yang mampu mempercepat kapabilitas perolehan data, analisis, dan data *matching*. Selain itu, dalam masa pra-peluncuran, kemungkinan terdapat pengeluaran terkait pelaksanaan survei, *pilot project*, ataupun desain aplikasi. Setelah terimplementasi, akan terdapat pos biaya pemeliharaan untuk program ini, terutama untuk mengelola keamanan jaringan dan kecepatan akses layanan SPT. Penelitian teoretis maupun empiris dalam area ini masih amat terbuka.

Akibat keterbatasan sumber daya, desain deviasi kesalahan estimasi omzet *prefilled* dalam penelitian ini berkisar pada tingkat $\pm 75\%$; semakin besar deviasi maka gambaran terhadap efek perlakuan menjadi lebih jelas, dengan konsekuensi terdapat penambahan subjek eksperimen. Selain itu, terdapat beberapa keterbatasan terkait desain penelitian. Penggunaan desain antarsubjek tidak dapat mendeteksi perubahan perilaku jika subjek yang sebelumnya murni patuh kemudian diberikan perlakuan *prefilled*. Lebih jauh, desain penelitian memungkinkan adanya pembayaran iuran wajib yang melebihi laba. Dengan kata lain, tidak ada konsekuensi bahwa subjek harus membayar lebih (*payoff* negatif) jika melakukan pelaporan omzet yang jauh lebih besar dari laba yang sebenarnya; desain yang ada hanya dapat memberikan konsekuensi *payoff* minimum nol. Hukuman yang diberikan dalam penelitian ini hanya berupa pengurangan pendapatan dan tidak dapat sepenuhnya menangkap konsekuensi lain dari ketidakpatuhan, misalnya hukuman penjara. Hal ini tidak lepas dari keterbatasan penggunaan metode

laboratorium eksperimen secara lebih umum, di mana hanya aspek-aspek tertentu dari realita yang ada saja yang dapat ditangkap. Misalnya di dunia nyata, bisa saja penghasilan seseorang tidak hanya diperoleh dari satu sumber, namun terdapat sumber lainnya sehingga otoritas pajak tidak akan bisa mengetahui seluruh penghasilan subjek karena sulit untuk dideteksi.

PENGHARGAAN

Terima Kasih kami ucapkan kepada LPDP Kemenkeu yang telah memberikan bantuan biaya untuk penelitian dalam artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Allingham, M., & Sandmo, A. (1972). Income tax evasion: a theoretical analysis. *Journal of Public Economics*, 1(3–4), 323–338. [https://doi.org/10.1016/0047-2727\(72\)90010-2](https://doi.org/10.1016/0047-2727(72)90010-2)
- [2] Alm, J., Bloomquist, K. M., & McKee, M. (2015). On the external validity of laboratory tax compliance experiments. *Economic Inquiry*, 53(2), 1170–1186. <https://doi.org/10.1111/ecin.12196>
- [3] Alm, J., & Malézieux, A. (2020). 40 years of tax evasion games: A meta-analysis. *RePEc: Research Papers in Economics*. <https://ideas.repec.org/p/tul/wpaper/2004.html>
- [4] Bătrâncea, L., Nichita, R. A., Bătrâncea, I., & Moldovan, B. (2012). Tax compliance models: From economic to behavioral approaches. *Transylvanian Review of Administrative Sciences*, 8(36), 13–26. <https://doaj.org/article/40aa094df1fb4dd989542f67c61b2d1c>
- [5] Benndorf, V., Rau, H. A., & Sölch, C. (2019). Minimizing learning in repeated real-effort tasks. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 22, 239–248. <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2019.04.002>
- [6] Bruner, D. M., Jones, M. L., McKee, M., & Vossler, C. A. (2015). Tax reporting behavior: underreporting opportunities and prepopulated tax returns. *RePEc: Research Papers in Economics*. <https://econpapers.repec.org/RePEc:apl:wpaper:15-11>
- [7] Castaneda, J. L. (2021, July 22). *How tax systems impose psychological burdens on taxpayers*. World Bank. <https://blogs.worldbank.org/governance/how-tax-systems-impose-psychological-burdens-taxpayers>
- [8] Chen, D. L., Schonger, M., & Wickens, C. (2016). oTree—An open-source platform for laboratory, online, and field experiments. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 9, 88–97. <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2015.12.001>
- [9] Doxey, M. M., Lawson, J., & Stinson, S. R. (2021). The effects of prefilled tax returns on taxpayer compliance. *Journal of the American Taxation Association*, 43(2), 63–85. <https://doi.org/10.2308/jata-18-055>
- [10] Epley, N., Keysar, B., Van Boven, L., & Gilovich, T. (2004). Perspective taking as egocentric anchoring and adjustment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 87(3), 327–339. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.87.3.327>
- [11] Feld, L. P., & Frey, B. S. (2007). Tax compliance as the result of a psychological tax contract: The role of incentives and responsive regulation. *Law & Policy*, 29(1), 102–120. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9930.2007.00248.x>
- [12] Fochmann, M., Müller, N., & Overesch, M. (2021). Less cheating? The effects of prefilled forms on compliance behavior. *Journal of Economic Psychology*, 83, 102365. <https://doi.org/10.1016/j.joep.2021.102365>
- [13] Klun, M. (2009). Pre-filled income tax returns: Reducing compliance costs for personal income taxpayers in Slovenia. *Financial Theory and Practice*, 33(2), 219–233. <http://fintp.ijf.hr/upload/files/ftp/2009/2/klun.pdf>
- [14] Kotakorpi, K., & Laamanen, J. (2016). Prefilled income tax returns and tax compliance: Evidence from a natural experiment. *RePEc: Research Papers in Economics*. <https://econpapers.repec.org/RePEc:tam:wpaper:1604>
- [15] Lignier, P., Evans, C., & Tran-Nam, B. (2015). Measuring tax compliance costs: Evidence from Australia. *Social Science Research Network*, 121–140. <http://ecite.utas.edu.au/102219>
- [16] OECD Publishing. (2004). *Tax administration 2004: Comparative information on OECD and other advanced and emerging economies*. OECD
- [17] OECD Publishing. (2021). *Tax administration 2017: Comparative information on OECD and other advanced and emerging economies*. OECD
- [18] Ritsatos, T. (2014). Tax evasion and compliance: From the neo classical paradigm to behavioural economics, a review. *Journal of Accounting & Organizational Change*, 10(2), 244–262.

- [19] Röseler, L. & Schütz, A. (2022). *Hanging the anchor off a new ship: A meta-analysis of anchoring effects*. 10.31234/osf.io/wf2tn.
- [20] Tversky, A. & Kahneman, D. (1974). Judgment under uncertainty: Heuristics and biases: Biases in judgments reveal some heuristics of thinking under uncertainty. *Science*, 185(4157), 1124-1131.
- [21] Van Dijk, W.W., Goslinga, S., Terwel, B.W. & Van Dijk, E. (2020). How choice architecture can promote and undermine tax compliance: Testing the effects of prepopulated tax returns and accuracy confirmation. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 87, 101-574.
- [22] Wei, F. & Wen, J.F. (2019). *The optimal turnover threshold and tax rate for SMEs*. International Monetary Fund.
- [23] Wooldridge, Jeffrey M., 1960-. (2012). *Introductory econometrics : A modern approach*. Mason. South-Western Cengage Learning

LAMPIRAN

Desain Eksperimen

1. Pengantar

Selamat Datang

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam penelitian ini. Data Anda dijamin keamanannya. Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan secara anonim.

Untuk melaksanakan penelitian ini, maka:

1. Pastikan Anda berada **di tempat yang nyaman**.
2. Menyiapkan **Laptop/PC** yang dilengkapi dengan **koneksi internet yang baik** untuk mengakses penelitian ini agar menghasilkan **tampilan yang optimal**. Jika Anda ingin menggunakan HP maka **gunakan mode desktop** pada browser Anda.
3. Menyiapkan **alat tulis (pensil/pena/kertas)** untuk mencatat.

Anda akan dapat menyetujui informed consent dan menyimak instruksi permainan ini pada halaman berikutnya.

Jumlah uang yang Anda akan terima pada permainan ini akan bergantung pada keputusan yang Anda buat dan parameter-parameter di dalam eksperimen. Keputusan pemain lain tidak akan berpengaruh pada poin Anda.

Jika ada pertanyaan dapat disampaikan ke peneliti (Rizal) melalui whatsapp di <http://wa.me/628569041762>. Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah siap.

Lembar Persetujuan/Informed Consent

Dengan hormat,

Perkenalkan, saya Rizal Ash Shiddieqi adalah mahasiswa pada Magister Ekonomika Pembangunan Universitas Gadjah Mada.

Dengan ini saya mengharapkan Anda berkenan untuk berpartisipasi dan bekerjasama dalam eksperimen daring yang bertujuan untuk mengetahui pengambilan keputusan Anda atas sebuah set permainan dengan informasi tertentu. Anda akan mendapatkan instruksi permainan yang harus Anda baca dengan seksama serta sesi latihan sebelum memulai eksperimen yang sebenarnya. Eksperimen ini terdiri dari tiga bagian yaitu instruksi, permainan, dan kuesioner singkat.

Keikutsertaan Anda bersifat anonim, data disimpan dan digunakan hanya untuk penelitian dan tidak akan diekspose ke pihak lain. Semua informasi yang berkaitan dengan identitas subjek penelitian akan dirahasiakan dan hanya akan diketahui oleh peneliti. Hasil penelitian akan dipublikasikan tanpa identitas subjek penelitian.

Estimasi total waktu partisipasi Anda dalam eksperimen ini adalah kurang lebih 45 menit hingga 60 menit namun hal ini tergantung dari bagaimana Anda memahami instruksi dan waktu yang Anda butuhkan untuk memutuskan alokasi Anda. Anda akan bermain dalam 3 periode latihan dan ditambah dengan 15 periode permainan inti. Penelitian ini akan melibatkan sekitar 180 responden yang merupakan mahasiswa aktif atau civitas akademika yang berusia minimal 18 tahun.

Responden akan mendapatkan kompensasi langsung berupa uang bergantung dari keputusan yang dilakukan dalam eksperimen. Untuk peserta yang menyelesaikan semua bagian penelitian ini akan minimal mendapatkan pembayaran berupa participant fee sebesar Rp15.000 serta tambahan sampai dengan Rp100.000 yang akan disalurkan melalui uang elektronik tergantung dari kesempatan yang ada dan keputusan yang Anda lakukan.

A. Kesukarelaan untuk mengikuti penelitian

Partisipasi Anda di dalam penelitian ini sepenuhnya bersifat sukarela dan Anda bebas untuk memilih berpartisipasi atau tidak. Jika Anda memutuskan untuk mengikuti eksperimen ini, Anda diperbolehkan mengundurkan diri sewaktu-waktu tanpa adanya penalti atau konsekuensi apapun. Peneliti dapat menghentikan keikutsertaan Anda dalam kegiatan ini dalam kondisi-kondisi tertentu.

B. Kewajiban Subjek Penelitian

Sebagai subjek penelitian, diharapkan Anda dapat mengikuti aturan dan memahami petunjuk penelitian pada halaman berikutnya. Bila ada yang belum jelas, Anda dapat bertanya lebih lanjut kepada peneliti. Meskipun penelitian ini dilakukan secara online, diharapkan masing-masing peserta tidak berkomunikasi satu sama lain.

C. Risiko

Terdapat risiko kemungkinan kebingungan dalam mengikuti penelitian namun demikian penulis juga menyediakan salinan digital instruksi yang dapat diunduh untuk dapat dibaca ulang, kemungkinan kelelahan mata dan kebosanan dapat juga terjadi karena waktu eksperimen 45 s.d 60 menit namun demikian penelitian ini dapat dijeda dan dilanjutkan kembali sesuai fleksibilitas waktu yang Anda miliki dalam rentang 24 jam dengan mengklik kembali link yang Anda dapatkan.

D. Manfaat

Informasi yang dikumpulkan dalam eksperimen ini akan berguna untuk memahami perilaku individu ketika dihadapkan pada pilihan atas informasi yang disediakan. Pemahaman ini dapat digunakan untuk menjadi kontribusi di bidang akademik dan menjadi masukan dalam pengembangan kebijakan.

E. Pembiayaan

Seluruh biaya dari studi ini akan ditanggung oleh tim peneliti. Anda tidak akan diminta untuk mengeluarkan biaya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Namun demikian, Peneliti tidak menanggung biaya listrik serta akses internet yang Anda gunakan selama mengikuti penelitian ini.

F. Informasi Tambahan

Jika Anda mempunyai pertanyaan apapun tentang penelitian ini dan Anda membutuhkan penjelasan lebih lanjut, Anda dapat menghubungi Rizal Ash Shiddieqi via nomor hp 08569041762 atau email rizal.ash.shiddieqi@mail.ugm.ac.id.

Anda juga dapat menanyakan tentang eksperimen ini kepada Komite Etik Penelitian Kedokteran dan Kesehatan Fakultas Kedokteran UGM, Telp. 08112666869 atau Telp: 0274 – 588688 pswt 17225 ataupun melalui email: mhrec_fmugm@ugm.ac.id.

G. Persetujuan

Partisipasi Anda bersifat sukarela. Jika Anda:

1. telah membaca lembar persetujuan ini;
2. setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini;
3. berusia minimal 18 tahun; dan
4. merupakan mahasiswa aktif atau civitas akademika.

maka Anda bisa memilih (mencentang) "Ya" untuk setuju mengikuti penelitian ini dan sebaliknya Anda bisa memilih (mencentang) "Tidak" untuk meninggalkan penelitian.

- Ya
- Tidak

2. Instruksi

Instruksi Eksperimen

Ingat! Anda tidak dapat menggunakan fitur **back page** atau **kembali ke halaman sebelumnya** dalam eksperimen ini.

Maka dari itu, mohon pastikan Anda membaca dan memahami dengan seksama seluruh instruksi yang ada pada setiap halaman dan menjawab pertanyaan dengan benar sebelum melanjutkan ke halaman berikutnya sehingga Anda dapat memahami apa yang harus Anda lakukan di dalam eksperimen ini.

A. Pengantar

Dalam eksperimen ini, Anda berperan menjadi warga desa **Nusa Makmur** yang sudah tinggal dan dibesarkan di desa tersebut sejak lahir. Saat ini Anda bekerja sebagai pengusaha di desa tersebut. Usaha Anda saat ini tergolong dalam skala Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Pemerintah desa Nusa Makmur **mewajibkan setiap pengusaha untuk mencatat, membayar, dan melaporkan iuran wajib**. Iuran wajib tersebut akan **digunakan untuk membiayai pembangunan fasilitas umum di desa Nusa Makmur**.

Nusa makmur menetapkan **penghitungan iuran wajib** dengan cara yaitu:

- Tarif iuran wajib dikali **dengan omzet usaha (bukan dari laba) sebagai dasar pengenaan iuran wajib**.
- Tarif iuran wajib telah **diturunkan dari 20% ke 15%**.

Anda selaku pengusaha di desa Nusa Makmur diwajibkan untuk **mencatat, membayar dan melaporkan pajak dalam 15 periode**.

Sebagai bentuk **pengawasan atas pembayaran dan pelaporan iuran wajib** ke desa maka pemerintah desa Nusa Makmur melaksanakan pemeriksaan terhadap pengusaha di desa Nusa Makmur pada akhir periode pembayaran dan pelaporan. Pemeriksaan ini dilakukan secara acak dengan probabilitas diperiksa sebesar **20%** untuk masing-masing pengusaha pada setiap periode pelaporan.

Atas pemeriksaan yang dilakukan, jika terdapat ketidaksesuaian antara omzet usaha dengan omzet yang dilaporkan dalam hal ini **omzet yang dilaporkan lebih rendah daripada omzet usaha yang sebenarnya** maka pemerintah desa Nusa Makmur akan menetapkan denda sebesar **200% dari selisih iuran wajib yang masih kurang dibayar (yaitu: iuran wajib yang sebenarnya dikurangi dengan iuran wajib yang dilaporkan)**.

Isilah pertanyaan berikut yang terkait dengan informasi di atas dengan benar untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

- 1) Anda adalah warga desa?
 - a. Nusa Jaya
 - b. Nusa Makmur
- 2) Apa pekerjaan Anda di desa tersebut?
 - a. Karyawan
 - b. Kepala Desa
 - c. Pengusaha
- 3) Skala kategori besar usaha Anda di desa tersebut adalah?
 - a. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)
 - b. Usaha Besar
- 4) Kewajiban Anda sebagai pengusaha UMKM di desa Nusa Makmur adalah?
 - a. Mencatat dan membayar iuran wajib
 - b. Membayar dan melaporkan iuran wajib
 - c. Mencatat dan membayar melaporkan iuran wajib
 - d. Mencatat, membayar, dan melaporkan iuran wajib
- 5) Besarnya pembayaran iuran wajib dihitung dari? (Dasar pengenaan iuran wajib)
 - a. Laba (rugi)

- b. Omzet Usaha
- 6) Apakah ada penurunan tarif, berapa besarnya?
 - a. Tidak Ada
 - b. Ada, dari 20% ke 15% dari Laba
 - c. Ada, dari 20% ke 10% dari Omzet Usaha
 - d. Ada, dari 20% ke 15% dari Omzet Usaha
- 7) Pilih penghitungan iuran wajib dan pendapatan bersih yang paling tepat (Anda dapat menggunakan kalkulator)

	Omset	Laba	Tarif	Iuran Wajib	Pendapatan Bersih
a.	100,000,000	55,000,000	20%	20,000,000	35,000,000
b.	100,000,000	55,000,000	15%	15,000,000	40,000,000
c.	100,000,000	55,000,000	10%	5,500,000	49,500,000
d.	100,000,000	55,000,000	15%	11,000,000	44,000,000

- 8) Anda harus melaporkan iuran wajib dalam berapa periode?
 - a. 15 Periode
 - b. 12 Periode
- 9) Berapa probabilitas pemeriksaan yang dilakukan oleh Nusa Makmur?
 - a. Tidak diketahui
 - b. 20% dari total seluruh wajib pajak Nusa Makmur
 - c. 20% dari total seluruh periode pelaporan pajak
 - d. 20% untuk masing-masing pengusaha pada setiap pelaporan pajaknya.
- 10) Besar total denda jika terdapat iuran wajib yang masing kurang dibayar?
 - a. sebesar 100% dari selisih iuran wajib yang kurang dibayar
 - b. sebesar 200% dari selisih iuran wajib yang kurang dibayar
 - c. sebesar 300% dari selisih iuran wajib yang kurang dibayar
- 11) Dari beberapa pilihan di bawah ini, pilih hitungan denda yang tepat (Anda dapat menggunakan kalkulator)

	Iuran Wajib yang sebenarnya	Iuran Wajib yang dilaporkan	Selisih
a.	3,100,000	2,100,000	1,000,000
	Total Denda=	$(200\% * 2,100,000) = 4,200,000$	

	Iuran Wajib yang sebenarnya	Iuran Wajib yang dilaporkan	Selisih
b.	3,100,000	2,100,000	1,000,000
	Total Denda=	$(200\% * 3,100,000) = 6,200,000$	

	Iuran Wajib yang sebenarnya	Iuran Wajib yang dilaporkan	Selisih
c.	3,100,000	2,100,000	1,000,000
	Total Denda=	$(200\% * 1,000,000) = 2,000,000$	

Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah selesai menjawab semua pertanyaan

B. Perolehan Omzet Usaha melalui Permainan Huruf Random

Perolehan omzet usaha Anda di desa Nusa Makmur diwakili dengan Permainan Huruf Random. Permainan ini digunakan sebagai *proxy* untuk omzet riil yang Anda dapatkan dalam suatu periode. Usaha Anda dalam mengerjakan permainan ini sama dengan usaha Anda untuk memperoleh pendapatan. Untuk itu Anda harus berusaha dengan optimal untuk mendapatkan omzet usaha yang optimal.

Permainan ini terdiri dari encoding satu huruf dari 26 huruf abjad dan angka yang diacak secara random uniform untuk setiap pertanyaan. Anda harus mengalokasikan angka yang benar untuk setiap huruf abjad. Kode enkripsi dapat ditemukan dalam tabel di bawah isian angka untuk huruf yang muncul. Permainan ini dibagi menjadi tiga mode waktu yaitu 30, 45, atau 60 detik. Masing-masing mode waktu mewakili biaya atau cost yang harus dikeluarkan, setiap jawaban benar untuk masing-masing mode waktu memiliki poin berbeda yang mewakili omzet yang didapatkan. Anda bebas memilih mode waktu sesuai dengan preferensi Anda.

Berikut adalah tangkapan layar dari permainan agar Anda dapat lebih mudah memahami:

Pilih Waktu Permainan

Berikut adalah game huruf random dengan waktu permainan setiap ronde tiga pilihan mode waktu yaitu 30, 45, atau 60 detik. Masing-masing mode waktu mewakili biaya atau cost yang harus dikeluarkan, setiap jawaban benar untuk masing-masing mode waktu memiliki poin berbeda yang mewakili omzet yang didapatkan yaitu:

Waktu (detik)	Biaya	Poin/Omzet Setiap Jawaban Benar
30	30% dari Total Omzet	7,500,000 EU
45	45% dari Total Omzet	6,500,000 EU
60	60% dari Total Omzet	5,500,000 EU

30 Detik
 45 Detik
 60 Detik

Misalnya Anda memilih waktu 30 detik, maka akan muncul sebagai berikut:

The screenshot shows a game interface titled "Game - Periode Inti ke-2" with a timer of 0:23. It displays the following information:

- Omzet: 7,500,000 EU
- Biaya: 2,250,000 EU
- Laba: 5,250,000 EU

The word to be decoded is "K". The code entered is "45". A "Submit" button is visible. Below the game area is a mapping table:

S	U	H	Q	K	A	Y	N	D	L	Z	I	F	Y	T	C	R	J	B	M	G	V	P	E	W	
17	40	84	54	45	39	67	14	58	97	34	80	93	40	80	15	66	75	74	71	86	96	54	22	32	58

An arrow points from the letter 'K' in the word field to the number '45' in the code field. Another arrow points from the number '45' in the code field to the letter 'K' in the mapping table. A red box highlights the '45' in the code field.

Pada contoh ini Anda sudah menjawab satu jawaban benar (lihat hasil omzet dan biaya di kiri atas tangkapan layar). Satu jawaban benar pada mode 30 detik yaitu 7.500.000 EU dengan biaya sebesar $30\% \times 7.500.000 = 2.250.000$ EU.

Jawaban benar untuk kode yang harus dimasukkan untuk huruf K adalah 45. Caranya dengan melihat tabel enkripsi di bawahnya di mana huruf K berada di atas angka 45.

Kursor akan otomatis aktif di kotak code sehingga Anda dapat langsung menulis angka dan menekan tombol enter pada keyboard atau meng-klik tombol submit pada layar.

Jika jawaban benar maka akan lanjut ke huruf random berikutnya misalnya:

Game - Periode Inti ke-3
 Time left to complete this page: 0:10

Omset : EU
 Biaya : EU
 Laba : EU

Word:

Code:

N	C	A	P	O	W	K	B	G	H	X	U	D	J	Y	M	I	E	V	L	S	R	T	F	Q	Z
97	70	91	97	31	90	96	14	93	76	80	97	25	82	58	87	35	12	85	37	75	65	83	22	49	72

Jawaban benar untuk code yang harus dimasukkan untuk huruf Z adalah 72. Caranya dengan melihat tabel enkripsi di bawahnya di mana huruf Z berada di atas angka 72.

Jika jawaban Anda salah, maka akan muncul notifikasi adanya kesalahan dan harus memasukkan angka yang benar untuk dapat lanjut ke pertanyaan berikutnya sepanjang masih ada waktu.

Huruf yang muncul dalam pertanyaan serta urutan huruf dan angka dalam tabel enkripsi dirandom dengan distribusi uniform.

Setelah waktu berakhir (sesuai mode yang dipilih) maka hasil permainan huruf random akan muncul.

Misal Anda mendapat 8 jawaban benar maka pendapatan yang Anda dapatkan adalah:

Hasil
 Periode latihan ke-3

Waktu bermain 30 Detik dan jawaban yang benar adalah 8, dengan rincian:

Omset	Biaya	Laba
8 x 7,500,000 EU	30% x 60,000,000 EU	60,000,000 EU - 18,000,000 EU
60,000,000 EU	18,000,000 EU	42,000,000 EU

Semakin banyak jawaban benar maka semakin banyak omzet usaha Anda. Hasil dari permainan ini selanjutnya akan digunakan untuk keperluan pelaporan iuran wajib pada tahap berikutnya.

Sekali lagi diingatkan bahwa tidak ada fitur back page atau kembali ke halaman sebelumnya dalam eksperimen ini sehingga hanya ada satu kesempatan untuk melakukan pencatatan omzet sebelum mengklik tombol lanjut.

Pilih Jawaban yang benar

1. Jika Anda mendapatkan pertanyaan seperti ini, maka kode angka yang benar adalah:

Game - Periode Inti ke-2
 Time left to complete this page: 0:23

Omset : 7,500,000 EU
 Biaya : 2,250,000 EU
 Laba : 5,250,000 EU

Word: **T**
 Code:

S	U	H	Q	K	A	X	N	D	O	L	Z	I	F	Y	T	C	R	J	B	M	G	V	P	E	W
17	40	84	54	45	39	67	14	58	97	34	80	93	40	80	15	66	75	74	71	86	96	54	22	32	58

- a. 17
 - b. 80
 - c. 15
2. Jika Anda mendapatkan pertanyaan seperti ini, maka kode angka yang benar adalah:

Game - Periode Inti ke-3
 Time left to complete this page: 0:10

Omset : 15,000,000 EU
 Biaya : 4,500,000 EU
 Laba : 10,500,000 EU

Word: **X**
 Code:

N	C	A	P	O	W	K	B	G	H	X	U	D	J	Y	M	I	E	V	L	S	R	T	F	Q	Z
97	70	91	97	31	90	96	14	93	76	80	97	25	82	58	87	35	12	85	37	75	65	83	22	49	72

- a. 70
- b. 80
- c. 76

Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah selesai menjawab semua pertanyaan.

C. Penghitungan Iuran Wajib

Perhatikan dan pahami cerita berikut ini:

Misalkan pada periode ini, dengan usaha yang Anda lakukan dengan permainan huruf random, Anda memperoleh:

- (1) omzet sebesar 100juta
- (2) Biaya yang dibutuhkan untuk memperoleh omzet ini adalah 45% dari omzet yaitu sebesar 45juta
- (3) sehingga Anda mendapatkan laba sebesar 55juta.

Pilih Jawaban yang benar

- 1. Jika Anda melaporkan omzet sebesar 100juta, berapakah pendapatan bersih Anda setelah dikurangi iuran wajib? (tarif iuran wajib adalah 15% dikali dengan omzet dilaporkan)

	Omset yang dilaporkan	Laba	Iuran Wajib yang dilaporkan	Pendapatan Bersih
a.	100,000,000	55,000,000	20,000,000	35,000,000
b.	100,000,000	55,000,000	8,250,000	46,750,000
c.	100,000,000	55,000,000	15,000,000	40,000,000

2. Jika Anda melaporkan omzet hanya sebesar 40 juta (melaporkan omzet lebih rendah dari omzet usaha), berapakah pendapatan bersih Anda setelah dikurangi iuran wajib?

	Omset yang dilaporkan	Laba	Iuran Wajib yang dilaporkan	Pendapatan Bersih
a.	40,000,000	55,000,000	4,000,000	51,000,000
b.	40,000,000	55,000,000	6,000,000	49,000,000
c.	40,000,000	55,000,000	10,000,000	45,000,000

3. Jika dalam kondisi nomor 2 dan kemudian Anda diperiksa, berapakah pendapatan bersih Anda setelah dikurangi denda yang harus Anda bayarkan? Tarif denda adalah 200% dikali dengan iuran wajib yang masih kurang dibayar (yaitu: iuran wajib yang sebenarnya dikurangi dengan iuran wajib yang dilaporkan)

	Laba	Iuran Wajib yang dilaporkan	Iuran Wajib yang sebenarnya	Iuran wajib yang masih kurang dibayar	Denda	Pendapatan bersih sebelum denda	Pendapatan bersih dikurangi denda
a.	55,000,000	6,000,000	15,000,000	9,000,000	4,500,000	49,000,000	44,500,000
b.	55,000,000	6,000,000	15,000,000	9,000,000	8,000,000	49,000,000	41,000,000
c.	55,000,000	6,000,000	15,000,000	9,000,000	18,000,000	49,000,000	31,000,000

4. Jika dalam kondisi nomor 2 (melaporkan omzet lebih rendah dari omzet usaha) namun Anda tidak termasuk dalam probabilitas pengusaha yang diperiksa, berapakah pendapatan bersih Anda?

- a. Tetap 49 juta
- b. Naik menjadi 55 juta

c. Turun menjadi 31 juta

Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah selesai menjawab semua pertanyaan

D. Pelaporan iuran wajib

Dari omzet yang Anda dapatkan dari permainan huruf random pada tahap sebelumnya, selanjutnya Anda melaporkannya dalam form berikut.

Untuk memudahkan, hanya field omzet yang perlu Anda isi, untuk field lain akan terisi **secara otomatis** untuk menghitung iuran wajib sesuai dengan omzet yang dilaporkan.

Berikut adalah tangkapan layar dari penelitian agar Anda dapat lebih mudah memahami.

Pelaporan iuran Wajib

Periode latihan ke-1

Dari penghasilan yang Anda dapatkan dari game sebelumnya Anda diharapkan melaporkan **iuran wajib** dengan form berikut.

Hanya field omzet yang perlu Anda isi, untuk field lain akan terisi secara otomatis

Pelaporan iuran Wajib

Omzet : EU

Jumlah **iuran wajib** : EU

Masukkan Omzet yang akan Anda Laporkan

Jumlah pendapatan bersih/pembayaran yang mungkin bisa Anda dapatkan pada periode ini : EU

Pastikan kembali bahwa pengisian pelaporan **iuran wajib** benar-benar sesuai dengan keputusan Anda.

Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah yakin dengan isian pelaporan Anda

Penjelasan kolom/field:

- ❑ Jumlah iuran wajib terutang dimunculkan sesuai omzet yang Anda masukkan dalam kolom omzet dengan penghitungan **15%** dikali omzet yang dilaporkan.
- ❑ Jumlah pendapatan bersih/pembayaran yang mungkin didapat adalah jumlah *payoff* yang mungkin bisa Anda dapatkan sesuai data pelaporan iuran wajib yang Anda sampaikan dengan penghitungan Laba dikurangi iuran wajib yang dilaporkan.

Misalkan Anda melaporkan omzet sebesar 50.000.000 maka jumlah iuran wajib yang dipotong dari Laba Anda sebesar $15\% \times 30.000.000$ yaitu 4.500.000

Setiap keputusan Anda dalam melaporkan omzet akan mempengaruhi jumlah *payoff* yang mungkin bisa Anda dapatkan sehingga Anda harus memahaminya dengan baik.

Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah memahami instruksi di atas.

E. Kuesioner Singkat

Setelah Anda menyelesaikan 3 periode latihan dan 15 periode inti. Selanjutnya Anda akan mengisikuesioner yang berisi kurang-lebih 10 pertanyaan singkat setelah Anda menyelesaikan 15 periode permainan inti. Seluruh pertanyaan harus diisi sehingga Anda dapat melanjutkan ke tahap pencairan *payoff*.

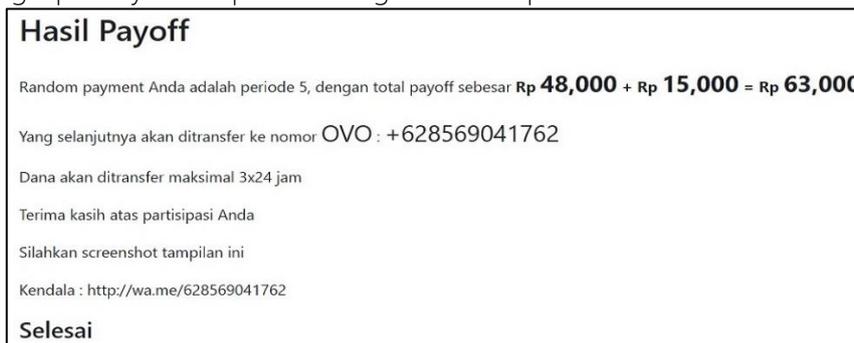
F. Penghitungan dan Pencairan Payoff

Dalam permainan ini Anda akan mendapatkan penghasilan atau pendapatan yang diukur dalam satuan EU (Eksperimen Unit) di mana 1.000 EU dapat dikonversikan menjadi 1 (satu) rupiah *payoff*. Misal Anda mendapatkan 50.000.000 EU maka dapat dikonversikan menjadi *payoff* Rp50.000,-. Untuk memudahkan *payoff* maka konversi menjadi rupiah akan dibulatkan dalam angka rupiah penuh.

Metode pencairan payoff dalam penelitian ini adalah hanya satu periode dari 15 periode permainan. Pencairan payoff Anda bisa jadi berasal dari periode manapun antara periode 1 sampai 15 yang dipilih secara acak dengan komputer. Maka pastikan Anda selalu mengoptimalkan keputusan Anda dalam setiap periode.

Pemilihan acak dilakukan dengan Anda memasukkan dua digit angka random antara 11 s.d 99 yang kemudian dienkripsi ke angka random antara 1 s.d 15 dengan distribusi uniform untuk menentukan periode permainan mana yang menjadi basis payoff Anda. Nilai pembayaran EU akan dikonversi ke rupiah dengan dibagi 1.000 dan dibulatkan dalam ribuan penuh. payoff ini akan ditambah uang partisipasi sebesar 15.000. Anda dapat memilih salah satu dari opsi transfer uang untuk pembayaran Anda ke OVO atau GOPAY.

Berikut adalah tangkapan layar dari penelitian agar Anda dapat lebih mudah memahami.



Instruksi eksperimen dalam bentuk pdf dapat Anda unduh di link berikut

[Download File Instruksi](#)

Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah memahami seluruh instruksi di atas dan selamat bermain.

Selanjutnya subjek akan melakukan latihan sebanyak 3 periode, 1 periode permainan terdiri dari melakukan *effort* dengan permainan huruf random, mengisi laporan (*Kosong*), dan mendapat tanda terima. Selama periode latihan tidak ada pemeriksaan.

Subjek akan mendapat notifikasi periode latihan selesai telah selesai dan diminta bersiap untuk memasuki periode inti.

Perhatian!

Perhatian! Sesi latihan telah usai. Anda akan mulai masuk ke permainan riil di periode berikutnya. Segala keputusan Anda akan berpengaruh pada pendapatan Anda dari eksperimen ini.

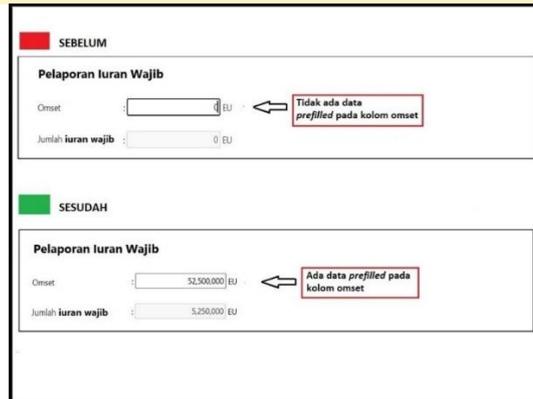
Khusus untuk grup perlakuan, setelah notifikasi periode latihan selesai ada notifikasi *prefilled* PERHATIAN!!!

Saat ini pemerintah desa Nusa Makmur meningkatkan kapasitas analisis sehingga mampu mengestimasi omzet yang diperoleh oleh Anda dalam suatu periode.

Estimasi omzet langsung diisikan (*prefilled*) dalam kolom omzet pada form pelaporan. Jumlah estimasi omzet *prefilled* tergantung dari ketersediaan data sehingga bisa saja terjadi deviasi.

Pastikan Anda memeriksa isian omzet *prefilled* tersebut, Anda dapat melakukan penyesuaian jika isian omzet *prefilled* tersebut tidak tepat menurut Anda.

Submit laporan jika Anda sudah yakin dengan isian Anda. Segala konsekuensi dari pengisian laporan iuran wajib merupakan tanggung jawab Anda sepenuhnya.



3. Permainan inti

Pada bagian ini subjek akan melakukan permainan inti sebanyak 15 periode. Satu periode terdiri dari:

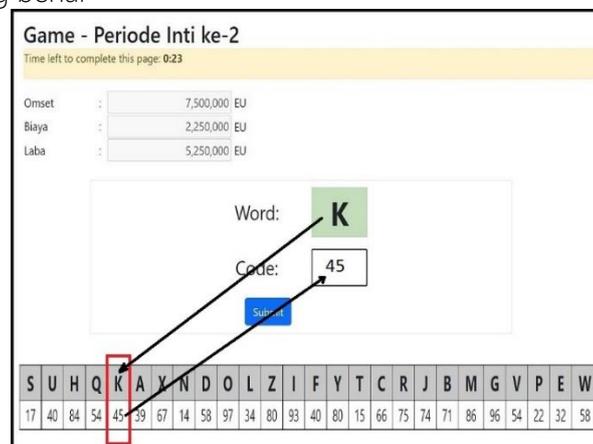
- 1) Dimulai dengan mengerjakan permainan huruf random seperti penjelasan sebelumnya
 - a. Memilih mode waktu

Berikut adalah game huruf random dengan waktu permainan setiap ronde tiga pilihan mode waktu yaitu 30, 45, atau 60 detik. Masing-masing mode waktu mewakili biaya atau cost yang harus dikeluarkan, setiap jawaban benar untuk masing-masing mode waktu memiliki poin berbeda yang mewakili omzet yang didapatkan yaitu:

Waktu (detik)	Biaya	Poin/Omzet Setiap Jawaban Benar
30	30% dari Total Omzet	7,500,000 EU
45	45% dari Total Omzet	6,500,000 EU
60	60% dari Total Omzet	5,500,000 EU

30 Detik
 45 Detik
 60 Detik

- b. Mengisi jawaban yang benar



- 2) Memeriksa dan mencatat hasil pendapatan Anda dari permainan tersebut

Hasil
Periode latihan ke-3
 Waktu bermain 30 Detik dan jawaban yang benar adalah 8, dengan rincian:

Omset	Biaya	Laba
8 x 7,500,000 EU	30% x 60,000,000 EU	60,000,000 EU - 18,000,000 EU
60,000,000 EU	18,000,000 EU	42,000,000 EU

3) Melaporkan iuran wajib (sesuai perlakuan yang diterapkan)

Pelaporan iuran Wajib
Periode latihan ke-1
 Dari penghasilan yang Anda dapatkan dari game sebelumnya Anda diharapkan melaporkan **iuran wajib** dengan form berikut.
 Hanya field omset yang perlu Anda isi, untuk field lain akan terisi secara otomatis

Pelaporan iuran Wajib

Omset : EU Masukkan Omset yang akan Anda Laporkan

Jumlah **iuran wajib** : EU

Jumlah pendapatan bersih/pembayaran yang mungkin bisa Anda dapatkan pada periode ini : EU

Pastikan kembali bahwa pengisian pelaporan **iuran wajib** benar-benar sesuai dengan keputusan Anda.

Tekan tombol 'Lanjut' jika Anda sudah yakin dengan isian pelaporan Anda

4) Memastikan bahwa Anda sudah yakin dengan nilai omzet yang Anda laporkan

Pelaporan Kont
Periode latihan ke-3
 Dari penghasilan yang Anda da
 Hanya field omset yang perlu A

Peringatan!! X

Apakah Anda sudah yakin dengan pelaporan Anda?
 Setelah memilih "Ya" maka Anda tidak dapat melakukan perubahan data.

Tidak
Ya

Jika Anda memilih "Ya" maka lanjut ke proses angka 5, jika memilih "Tidak" maka akan kembali ke proses angka 3

5) Setelah menekan tombol lanjut Anda akan mendapat bukti pelaporan dengan tampilan sebagai berikut:



- 6) Akan muncul notifikasi jika periode pelaporan Anda saat ini masuk dalam periode yang diperiksa sebagaimana penjelasan sebelumnya.



Rangkaian nomor 1 sampai dengan 6 adalah satu periode dan akan dilakukan sebanyak 15 Periode Permainan inti.

Setelah selesai semua periode maka akan dilanjutkan dengan kuesioner singkat dan input angka random untuk pencairan pendapatan dalam rupiah.

4. Survey Akhir

Kuesioner

Terima kasih banyak telah menyelesaikan seluruh periode latihan dan permainan inti.

Selanjutnya Anda dimohon untuk mengisi kuesioner berikut. Tidak ada jawaban benar dan salah.

Peneliti menjamin kerahasiaan seluruh data pribadi Anda. Seluruh data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk tujuan studi semata.

Apabila Anda memiliki pertanyaan terkait dengan kuisisioner ini, Anda bisa menghubungi kami melalui whatsapp di <http://wa.me/628569041762>

- 1) Apakah Anda pernah/sedang bekerja?
 - a. Ya, bekerja sebagai Wirausahawan
 - b. Ya, bekerja sebagai Pekerja Paruh Waktu
 - c. Ya, bekerja sebagai Pegawai
 - d. Belum pernah bekerja
- 2) Berapa lama masa pengalaman kerja Anda?
 - a. 0 – 3 tahun

- b. 3 – 6 tahun
 - c. Lebih dari 6 tahun
- 3) Menurut Anda, berapa besar probabilitas dari kemungkinan diperiksa yang Anda rasakan dalam permainan ini?
- a. Kurang dari 20%
 - b. 20%
 - c. 30%
 - d. 40%
 - e. 50%
 - f. Lebih dari 50%
- 4) Seberapa adilkah penghitungan iuran wajib dalam penelitian ini? (tarif dikali dengan omzet, bukan dikali laba)
- a. Tidak Adil
 - b. Cukup Adil
 - c. Adil
 - d. Sangat Adil
- 5) Seberapa mudahkan penghitungan iuran wajib dalam penelitian ini?
- a. Tidak Mudah
 - b. Cukup Mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat Mudah
- 6) Seberapa setuju Anda dengan penurunan tarif dari 20% ke 15% di Nusa Makmur?
- a. Tidak Setuju
 - b. Cukup Setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat Setuju
- 7) Seberapa besar kepercayaan Anda terhadap Nusa Makmur terkait dengan perhitungan estimasi *prefilled* omzet yang diterapkan dalam form pelaporan iuran wajib?
- a. Tidak Percaya
 - b. Cukup Percaya
 - c. Percaya
 - d. Sangat Percaya
- 8) Seberapa perlukah penerapan *prefilled* omzet dalam form pelaporan iuran wajib?
- a. Tidak Perlu
 - b. Cukup Perlu
 - c. Perlu
 - d. Sangat Perlu
- 9) Seberapa sering Anda lupa untuk mencatat omzet usaha Anda dari permainan ini?
- a. Tidak pernah lupa
 - a. 1 s.d. 2 periode
 - b. 3 s.d 5 periode
 - c. 6 s.d 10 periode
 - d. Lebih dari 10 periode
- 10) Menurut Anda, seberapa mengertikah Anda tentang pajak?
- a. Tidak Mengerti
 - b. Cukup Mengerti
 - c. Mengerti
 - d. Sangat Mengerti

- 11) Seberapa besar pemahaman Anda terkait penggunaan pajak untuk pembiayaan negara?
 - a. Tidak Paham
 - b. Cukup Paham
 - c. Paham
 - d. Sangat Paham
- 12) Apakah Anda Sudah memiliki NPWP (Nomor Pokok Wajib Pajak)?
 - a. Sudah punya
 - b. Belum punya
- 13) Jika belum memiliki NPWP, Bagaimana minat Anda untuk memiliki NPWP?
 - a. Tidak Berminat
 - b. Cukup Berminat
 - c. Berminat
 - d. Sangat Berminat
- 14) Jika sudah memiliki NPWP, apakah Anda pernah melaporkan SPT (Surat Pemberitahuan) Pajak?
 - a. Belum pernah
 - b. Sudah pernah

Data untuk Pencairan Pembayaran

Terimakasih banyak telah meluangkan waktu untuk mengikuti penelitian ini. Halaman ini adalah tahap akhir dari penelitian. Mohon masukkan data Anda dengan benar dan akurat. Data nomor telepon dan alamat email akan kami gunakan untuk menghubungi partisipan terkait kompensasi yang akan didapatkan. Apabila Anda memiliki pertanyaan terkait dengan kuisisioner ini, Anda bisa menghubungi kami melalui whatsapp di <http://wa.me/628569041762>.

- 1) Umur (tahun):
- 2) Jenis Kelamin
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
- 3) Provinsi Anda berada saat ini:
- 4) Tingkat pendidikan yang sedang berlangsung atau sudah diselesaikan
 - a. Diploma 3 (D3)
 - b. Sarjana (S1/D4)
 - c. Magister (S2)
 - d. Doktoral (S3)
- 5) Fakultas :
- 6) Program Studi:
- 7) Saat ini Anda sedang di semester berapa?
- 8) Rata-rata pengeluaran setiap bulan
 - a. Di bawah 500 ribu
 - b. 500 ribu s.d 1 juta
 - c. 1 jt s.d 1,5 jt
 - d. 1,5 jt s.d 2 jt
 - e. 2 jt s.d 2,5 jt
 - f. di atas 2,5 jt
- 9) Nomor HP OVO/GOPAY :
- 10) Email alternatif:
- 11) Metode penerimaan yang diinginkan:
 - a. OVO
 - b. GOPAY
- 12) Seberapa menariknya eksperimen ini bagi Anda?

- a. Tidak Menarik
- b. Cukup Menarik
- c. Menarik
- d. Sangat Menarik

Kritik dan saran yang ingin Anda sampaikan: