



**DETERMINAN NILAI PERUSAHAAN PADA INDUSTRI  
*ELECTRONIC GAMING* DAN MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

**RAYHAN ADHA 1710111161**

**PROGRAM SARJANA MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**2021**



**DETERMINAN NILAI PERUSAHAAN PADA INDUSTRI  
*ELECTRONIC GAMING* DAN MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi**

**RAYHAN ADHA 1710111161**

**PROGRAM SARJANA MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA  
2021**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rayhan Adha

NIM. : 1710111161

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 26 Januari 2021

Yang menyatakan,



(Rayhan Adha)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rayhan Adha  
NIM. : 1710111161  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Program Studi : SI Manajemen  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Ekklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Skripsi saya yang berjudul :

**Determinan Nilai Perusahaan Pada Perusahaan Industri *Electronic Gaming*  
dan Multimedia**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 26 Januari 2021  
Yang menyatakan,



(Rayhan Adha)

# SKRIPSI

## DETERMINAN NILAI PERUSAHAAN PADA PERUSAHAAN INDUSTRI *ELECTRONIC GAMING DAN MULTIMEDIA*

*Dipersiapkan dan disusun oleh :*

**RAYHAN ADHA 1710111161**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal : 4 Februari 2021  
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima**



**Dr. Desmintari.,SE.,MM**  
Ketua Penguji



**Drs. Nurmatias.,MM.,CFMP**  
Penguji I



**Tri Siswantini.,SE.,MM**  
Penguji II



**Dr. Dianwicakasih A., SE., Ak., M.Ak., CA., CSRS**  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis



**Wahyudi, S.E., M.M.**  
Ketua Program Studi  
Program Sarjana

Disahkan di : Jakarta  
Pada tanggal : 3 Maret 2021

# *Determinant of Firm Value in Electronic Gaming and Multimedia Industry*

**By Rayhan Adha**

## ***Abstract***

*The aim of this research is to analyze determinant of firm value, which is profitability, firm size, and leverage on Electronic Gaming and Multimedia Industry. The sample of this study are 12 companies of Electronic Gaming and Multimedia Industry classified by ychart.com and listed on NASDAQ. The sampling method used is purposive sampling. This type of research is a quantitative study using Data Panel Regression as analytical techniques with 5% level of significance. The result of this research showed that profitability and firm size have no effect on firm value. While leverage has a significant effect on firm value.*

***Keyword:*** *firm value, profitability, firm size, leverage*

# Determinan Nilai Perusahaan Pada Industri *Electronic Gaming* dan Multimedia

Oleh Rayhan Adha

## Abstrak

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk menganalisis determinan nilai perusahaan yaitu profitabilitas, ukuran perusahaan dan *leverage* pada perusahaan Industri *Electronic Gaming* dan Multimedia. Sampel pada penelitian ini adalah perusahaan-perusahaan Industri *Electronic Gaming* dan Multimedia yang diklasifikasi oleh ychart.com dan terdaftar di NASDAQ. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis data Regresi Data Panel dengan tingkat signifikansi 5%. Setelah dianalisis, menghasilkan penelitian yaitu bahwa profitabilitas dan ukuran perusahaan tidak dapat mempengaruhi nilai perusahaan. Tetapi *leverage* dapat mempengaruhi nilai perusahaan secara positif dan signifikan

**Kata Kunci:** nilai perusahaan, profitabilitas, ukuran perusahaan, *leverage*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

Jalan RS. Fatmawati No. 1 Pondok Labu, Jakarta Selatan 12450,  
Telepon 021-7656971, Fax.021-7656904  
Website: <http://www.feb.upnvj.ac.id/>, Email: [febupnvj@upnvj.ac.id](mailto:febupnvj@upnvj.ac.id)

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**  
**SEMESTER GANJIL TA. 2020/2021**

Pada hari ini Kamis, tanggal 4 Februari 2021 telah dilaksanakan Ujian Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Rayhan Adha  
Nomor Induk Mahasiswa : 1710111161  
Program Studi : S1 Manajemen

**“DETERMINAN NILAI PERUSAHAAN PADA PERUSAHAAN INDUSTRI *ELECTRONIC GAMING* DAN MULTIMEDIA”**

Dinyatakan yang bersangkutan *Lulus* / ~~*Tidak Lulus*~~ \*)

**Tim Penguji**

No	Dosen Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Desmintari.,SE.,MM	Ketua Penguji	
2	Drs. Nurmatias.,MM.,CFMP	Penguji I	
3	Tri Siswantini.,SE.,MM	Penguji II **)	

Catatan :

\*) Coret yang tidak perlu

\*\*) Dosen Pembimbing

JAKARTA, 4 FEBRUARI 2021

MENGESAHKAN  
A.n. Dekan  
Kepala Program Studi Sarjana  
Manajemen

Wahyudi.,S.E.,M.M.



## PRAKATA

Penulis panjatkan puji dan syukur terhadap Allah SWT atas keberkahan dan karunia-Nya, sehingga karya ilmiah yang berjudul “**Determinan Nilai Perusahaan pada Perusahaan Industri *Electronic Gaming dan Multimedia***” yang dilaksanakan dari bulan Agustus 2020 sampai Bulan Februari 2021 ini berhasil diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada Tri Siswantini, S.E., M.M. sebagai Pembimbing 1 dan Drs. Alfida Aziz, S.E., M.M. sebagai Pembimbing 2, yang telah banyak memberikan saran dan arahan yang berguna bagi penelitian ini.

Disamping itu, penulis sangat berterima kasih kepada Ayah saya Irwan Gunawan dan Ibu Saya Widyawati serta Abang dan Kakak saya yang telah memperhatikan dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyusun karya ilmiah ini. Penulis juga menyampaikan terima kasihnya kepada teman-teman dan senior-senior Perguruan Silat Pusaka Slipi Betawi yang memberikan nasihat kepada penulis untuk tetap tegar dalam menghadapi segala tantangan.

Akhir kata, karya ilmiah inipun dapat diselesaikan dengan baik dan penulis berharap dapat memberikan manfaat kepada pembacanya.

Jakarta, 4 Februari 2021



Rayhan Adha

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Perumusan Masalah .....	8
I.3. Tujuan Penelitian .....	8
I.4. Manfaat Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
II.1. Landasan Teori.....	10
II.1.1. Grand Theory : Signalling Theory .....	10
II.1.2. Nilai Perusahaan.....	11
II.1.2.1. Faktor yang Mempengaruhi Nilai Perusahaan .....	12
II.1.2.2. Metode Pengukuran Nilai Perusahaan .....	13
II.1.3. Profitabilitas .....	14
II.1.3.1. Metode Penilaian Profitabilitas (Rasio Profitabilitas).....	15
II.1.4. Ukuran Perusahaan.....	17
II.1.5. <i>Leverage</i> .....	19

II.2	Hasil Penelitian Sebelumnya.....	20
II.2.1	Pengaruh Profitabilitas terhadap Nilai Perusahaan .....	24
II.2.2	Pengaruh Ukuran Perusahaan terhadap Nilai Perusahaan.....	25
II.2.3	Pengaruh <i>Leverage</i> terhadap Nilai Perusahaan.....	26
II.3.	Model Penelitian .....	26
II.4.	Hipotesis.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>29</b>
III.1.	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel .....	29
III.1.1.	Variabel Terikat .....	29
III.1.2.	Variabel Bebas .....	30
III.2.	Populasi dan Sampel .....	31
III.2.1.	Populasi .....	31
III.2.2.	Sampel.....	31
III.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	32
III.4.	Teknik Analisis Data.....	32
III.5.	Uji Model Regresi .....	33
III.6.	Uji Asumsi Klasik Normalitas .....	34
III.7.	Uji Hipotesis.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
IV.1.	Deskripsi Objek Penelitian.....	35
IV.2.	Deskripsi Data Penelitian .....	37
IV.2.1.	Hasil Uji Asumsi Klasik Normalitas.....	41
IV.2.2.	Statistik Deskriptif .....	42
IV.3.	Uji Hipotesis dan Analisis Data .....	45
IV.3.1.	Metode Analisis Regresi Data Panel.....	45
IV.3.2.	Hasil Uji Hipotesis .....	49
IV.3.2.1.	Hasil Uji Statistik t.....	49
IV.3.2.2.	Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	50
IV.4.	Pembahasan.....	51
IV.5.	Keterbatasan Penelitian.....	54

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>55</b>
V.1. Kesimpulan .....	55
V.2. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sampel Data Fenomena .....	5
Tabel 2. Pengelompokan Ukuran Perusahaan.....	18
Tabel 3. Matriks Penelitian Sebelumnya terkait dengan Profitabilitas, Ukuran Perusahaan dan <i>leverage</i> terhadap Nilai Perusahaan.....	20
Tabel 4. Kriteria Sampel .....	36
Tabel 5. Daftar Perusahaan yang Menjadi Sampel .....	36
Tabel 6. <i>Price to Book Value</i> Perusahaan Industri Electronic Gaming dan Multimedia .....	37
Tabel 7. <i>Return on Assets</i> Perusahaan Industri Electronic Gaming dan Multimedia .....	38
Tabel 8. Ln(Total Aset) Perusahaan Industri Electronic Gaming dan Multimedia .....	39
Tabel 9. <i>Debt to Equity Ratio</i> Perusahaan Industri Electronic Gaming dan Multimedia .....	40
Tabel 10. Statistik Deskriptif .....	43
Tabel 11. Hasil Uji Chow .....	46
Tabel 12. Hasil Uji Hausman .....	46
Tabel 13. Hasil Uji <i>Lagrange Multiplier</i> .....	47
Tabel 14. <i>Random Effect Model</i> .....	48
Tabel 15. Hasil Uji Statistik t.....	49
Tabel 16. Uji Koefisien Determinasi .....	50

## DAFTAR GAMBAR/GRAFIK

Gambar 1. <i>Market Value</i> Industri <i>Video Game</i> Seluruh Dunia dari Tahun 2012 sampai Tahun 2020 .....	1
Gambar 2. Kerangka Pikiran.....	28
Gambar 3. Uji Normalitas .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Populasi Industri *Electronic Gaming* dan Multimedia
- Lampiran 2 Laporan Keuangan
- Lampiran 3 Harga Saham di NASDAQ
- Lampiran 4 Data Perhitungan *Price to Book Value*
- Lampiran 5 Data Perhitungan *Return on Assets*
- Lampiran 6 Data Perhitungan Logaritma Natural dari Total Aset
- Lampiran 7 Data Perhitungan *Debt to Equity Ratio*
- Lampiran 8 *Output* Statistik Deskriptif dari EViews
- Lampiran 9 *Output* Uji Chow, Uji Hausman dan Uji *Lagrange Multiplier* dari EViews
- Lampiran 10 *Output* Uji Normalitas dari EViews
- Lampiran 11 *Output Random Effect Model* dari EViews