

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan teori yang dikaji, jurnal penelitian terdahulu, pengolahan data, dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Profitabilitas sebagai variabel bebas yang diukur dengan *Return on Assets* (ROA) memberikan hasil bahwa profitabilitas tidak dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan pada perusahaan industri *electronic game* dan multimedia yang terdaftar di NASDAQ pada periode 2017 sampai 2019. Dengan demikian hipotesis pertama dalam penelitian ini ditolak.
2. Ukuran perusahaan sebagai variabel bebas yang diukur dengan logaritma natural dari total aset memberikan hasil bahwa ukuran perusahaan tidak dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan pada industri *electronic game* dan multimedia yang terdaftar di NASDAQ pada periode 2017 sampai 2019. Dengan demikian hipotesis kedua dalam penelitian ini ditolak.
3. *Leverage* sebagai variabel bebas yang diukur dengan *debt to equity ratio* memberikan hasil bahwa *Leverage* dapat memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap nilai perusahaan pada industri *electronic game* dan multimedia yang terdaftar di NASDAQ pada periode 2017 sampai 2019. Dengan demikian hipotesis ketiga dalam penelitian ini diterima.

V.2. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan manfaat yang dapat berupa saran untuk berbagai pihak, yaitu untuk investor asing ataupun lokal dan perusahaan di industri *electronic game* dan multimedia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dari hasil yang telah diperoleh. Berikut adalah saran-sarannya yang dibagi dari 2 aspek:

1. Aspek teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai referensi terkait variabel yang digunakan maupun objek penelitiannya yaitu perusahaan di industri *electronic game* dan multimedia yang terdaftar di NASDAQ. Disarankan untuk peneliti berikutnya dapat mengembangkan model regresi dengan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi nilai perusahaan lainnya.

2. Aspek praktis

a. Bagi Perusahaan pada industri *electronic game* dan multimedia

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pertimbangan manajemen perusahaan untuk meningkatkan nilai perusahaan atau kinerja keuangan mereka, terutama perusahaan di industri *electronic game* dan multimedia yang terdaftar di NASDAQ. Dari hasil penelitian, *leverage* dapat meningkatkan nilai perusahaan, artinya pendanaan penggunaan hutang dapat memberikan sinyal baik oleh investor. Profitabilitas tidak memberikan hasil yang signifikan terhadap nilai perusahaan, tetapi perusahaan tetap dianjurkan untuk memiliki profitabilitas yang baik untuk kepentingan bertahannya perusahaan. Kemudian ukuran perusahaan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan, hal ini mengartikan bahwa perusahaan pada industri *electronic gaming* dan multimedia tidak perlu terburu-buru untuk mengekspansi perusahaannya bahkan sampai *joint venture* dalam usaha menguasai pasar. Hal itu akan menjadi sia-sia bila manajemen tidak dapat mengelolah aset perusahaan dengan baik.

Kemudian peneliti berharap dapat mendorong perusahaan-perusahaan *game private* yang ada di Indonesia untuk melakukan *go-public* dan mempertimbangkan aspek yang harus diperkuat untuk meningkatkan nilai perusahaan atau kinerja keuangannya.

b. Bagi Investor

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada investor asing ataupun lokal, dalam mengambil keputusan berinvestasi pada perusahaan di industri *electronic game* dan multimedia yang terdaftar di NASDAQ.

Dalam penelitian ini profitabilitas dan ukuran perusahaan tidak dapat mempengaruhi nilai perusahaan. Tetapi *leverage* dapat meningkatkan nilai perusahaan. Jadi *leverage* dapat menjadi indikator untuk investor dalam mengambil keputusan investasi.