



SKRIPSI

**PENGARUH *CURRENT RATIO*, *NET PROFIT MARGIN*, DAN
RETURN ON EQUITY TERHADAP HARGA SAHAM
PERUSAHAAN SUB SEKTOR GAME YANG TERDAFTAR DI
NASDAQ PERIODE 2012 – 2022**

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata 1
untuk mencapai Gelar Sarjana Manajemen

Oleh :

Yoga Indra Khatama

NPM. 20810181

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama mahasiswa : Yoga Indra Khatama

NPM : 20810181

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul "**Pengaruh *Current Ratio*, *Net Profit Margin*, Dan *Return On Equity* Terhadap Harga Saham Perusahaan Sub Sektor Game Yang Terdaftar Di Nasdaq Periode 2012 – 2022**" yang saya buat ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah disampaikan untuk mendapatkan gelar pada Program Studi Manajemen atau pada program lainnya. Karya ini adalah milik saya, karena itu pertanggungjawaban sepenuhnya berada di tangan saya.

Semarang, 8 Juli 2024



Yoga Indra Khatama

PERSETUJUAN PENYELESAIAN BIMBINGAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PENYELESAIAN BIMBINGAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Draft Skripsi yang berjudul:

PENGARUH *CURRENT RATIO*, *NET PROFIT MARGIN*, DAN *RETURN ON EQUITY* TERHADAP HARGA SAHAM PERUSAHAAN SUB SEKTOR GAME YANG TERDAFTAR DI NASDAQ PERIODE 2012 – 2022

Disusun Oleh:

Yoga Indra Khatama

NPM. 20810181

Telah menyelesaikan Bimbingan Skripsi

Pembimbing I



Ira Setiawati, S.E., M.Si.
NPP. 146501457

Pembimbing II



Rita Meiriyanti, S.E, M.M
NPP. 218601571

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

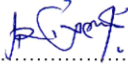

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Yoga Indra Khatama
NPM : 20810181
Program Studi : Manajemen
Judul Skripsi : PENGARUH *CURRENT RATIO*, *NET PROFIT MARGIN*,
DAN *RETURN ON EQUITY* TERHADAP HARGA
SAHAM PERUSAHAAN SUB SEKTOR GAME YANG
TERDAFTAR DI NASDAQ PERIODE 2012 – 2022

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji :

Tanggal : 26 Juli 2024

Dewan Penguji

Penguji 1	: Ira Setiawati, S.E., M.Si.	()
	NPP. 146501457	
Penguji 2	: Rita Meiriyanti, S.E, M.M.	()
	NPP. 218601571	
Penguji 3	: Dhea Rizky Amelia, S.E., M.E.	()
	NPP. 219501569	

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH *CURRENT RATIO*, *NET PROFIT MARGIN*, DAN
RETURN ON EQUITY TERHADAP HARGA SAHAM
PERUSAHAAN SUB SEKTOR GAME YANG TERDAFTAR DI
NASDAQ PERIODE 2012 – 2022**

Disusun Oleh:

Yoga Indra Khatama

NPM. 20810181

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, pada tanggal 26 Juli 2024 dan dinyatakan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Gelar Sarjana Manajemen (S.M.) pada Program Studi Manajemen Universitas PGRI Semarang

Pembimbing 1



Ira Setiawati, S.E., M.Si.
NPP. 146501457

Pembimbing 2



Rita Meiriyanti, S.E, M.M.
NPP. 218601571

Mengetahui

Dekan



Dr. Heri Prabowo, S.E., M.M.
NPP. 187901540

Ketua Program Studi



Dr. Bayu Kurniawan, S.Kom., M.M.
NPP. 219001572

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Peace, Love, Unity, and Respect.” – SLANK

“Look around in our perspective, do not acting too naive.” – The SIGIT

“World is full of amateurs, they’re acting like a pro” – The SIGIT

“Power tends to corrupt. Absolute power corrupts absolutely” - Lord Acton

“Wise people learn when they can; fools learn when they must.” - Duke of Wellington

“Sufficient money, if managed well, is far better than a large amount that is not well managed.” – Abdul Dudul

“Pegang erat sampahmu hingga kau temukan tempatnya” – Abdul Dudul

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Kedua orang tua saya (Bapak Endro Tri Setyono dan Ibu Sri Wahyuni) yang mengatakan bahwa warisan terbaik adalah ilmu yang bermanfaat.

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Current Ratio*, *Net Profit Margin*, dan *Return On Equity* terhadap harga saham pada perusahaan sub sektor game yang terdaftar di NASDAQ selama periode 2012-2022. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan kausal komparatif. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh dari laporan keuangan perusahaan yang diakses melalui situs web resmi NASDAQ, Yahoo Finance, dan Macrotrends.

Populasi dalam penelitian ini adalah perusahaan sub sektor game yang terdaftar di NASDAQ, dengan sampel sebanyak enam perusahaan yang dipilih menggunakan metode purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Variabel independen dalam penelitian ini adalah *Current Ratio* ($X1$), *Net Profit Margin* ($X2$), dan *Return On Equity* ($X3$), sedangkan variabel dependen adalah harga saham (Y). Metode penelitian yang digunakan adalah regresi data panel dengan aplikasi EViews 13.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa *Current Ratio* dan *Net Profit Margin* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap harga saham, sementara *Return On Equity* memiliki pengaruh signifikan terhadap harga saham. Temuan ini memberikan wawasan yang berharga bagi pengembang dan penerbit game lokal dalam mengelola sistem keuangan mereka serta bagi akademisi dalam pengembangan literatur di bidang manajemen keuangan.

Kata Kunci: *Current Ratio*, *Net Profit Margin*, *Return On Equity*, Harga Saham, Industri Game, NASDAQ.

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of Current Ratio, Net Profit Margin, and Return On Equity on stock prices in the gaming sub-sector companies listed on NASDAQ during the period of 2012-2022. The research method used is quantitative with a causal-comparative approach. The data utilized are secondary data obtained from the financial reports of companies accessed through official NASDAQ websites, Yahoo Finance, and Macrotrends.

The population of this study comprises gaming sub-sector companies listed on NASDAQ, with a sample of six companies selected using purposive sampling based on specific criteria. The independent variables in this study are Current Ratio (X1), Net Profit Margin (X2), and Return On Equity (X3), while the dependent variable is stock price (Y). The research method used is panel data regression with the application of EViews 13.

The results of the data analysis indicate that Current Ratio and Net Profit Margin do not have a significant effect on stock prices, while Return On Equity has a significant effect on stock prices. These findings provide valuable insights for local game developers and publishers in managing their financial systems and for academics in developing literature in the field of financial management.

Keywords: Current Ratio, Net Profit Margin, Return On Equity, Stock Prices, Gaming Industry, NASDAQ.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH *CURRENT RATIO*, *NET PROFIT MARGIN*, DAN *RETURN ON EQUITY* TERHADAP HARGA SAHAM PERUSAHAAN SUB SEKTOR GAME YANG TERDAFTAR DI NASDAQ PERIODE 2012 – 2022”. terselesaikannya Skripsi ini tidak terlepas dari peran dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih, terutama kepada yang saya hormati:

1. Dr. Sri Suciati, M. Hum., selaku Rektor Universitas PGRI Semarang, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dr. Heri Prabowo, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, yang telah memberikan kesempatan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi pada Program Studi Manajemen.
3. Dr. Bayu Kurniawan, S.Kom., M.M., selaku Ketua Program Studi Manajemen yang telah memberikan kesempatan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi pada Program Studi Manajemen.
4. Ira Setiawati, S.E., M.Si., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang berarti hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Rita Meiriyanti, S.E, M.M., selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketekunan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Endro Tri Setyono dan Ibu Sri Wahyuni yang senantiasa memberi dukungan semangat, motivasi dan doa serta pengorbanan baik segi moral maupun material kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca skripsi ini.

Semarang, 8 Juli 2024



Yoga Indra Khatama

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PENYELESAIAN BIMBINGAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAKSI	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Masalah Penelitian	10
1.3 Pertanyaan Penelitian	10
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.5 Manfaat Penelitian.....	11
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 <i>Signalling Theory</i>	14
2.2 Pasar Modal.....	15
2.3 Saham	16

2.4	Rasio Keuangan.....	21
2.5	Kajian Penelitian Terdahulu.....	24
2.6	Pengaruh Antar Variabel dan Pengembangan Hipotesis.....	27
2.7	Model Empiris Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		30
3.1	Desain Penelitian.....	30
3.2	Populasi, Sampel, Teknik Pengambilan Sampel.....	30
3.3	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5	Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Deskripsi Pengumpulan Data di Lapangan.....	40
4.2	Deskripsi Umum Objek/Tempat Penelitian.....	41
4.3	Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
4.4	Hasil Uji Model Data Panel.....	50
4.5	Hasil Uji Asumsi Klasik.....	52
4.6	Hasil Uji Regresi Data Panel.....	54
4.7	Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		65
LAMPIRAN.....		71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Fluktuasi Harga Saham Sub Sektor Games.....	6
Tabel 1.2 Fluktuasi Harga Saham Sub Sektor Games.....	6
Tabel 1.3 Perbandingan Sub Sektor Games dengan S&P 500.....	7
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	31
Tabel 4.1 Daftar Sampel Perusahaan.....	40
Tabel 4.2 Harga Saham Sub Sektor Games 2012-2022.....	46
Tabel 4.3 Current Ratio Sub Sektor Games 2012-2022.....	47
Tabel 4.4 Net Profit Margin Sub Sektor Games 2012-2022.....	48
Tabel 4.5 Return On Equity Sub Sektor Games 2012-2022.....	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Chow.....	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Hausman.....	51
Tabel 4.8 Hasil Uji Legrance Multiplier.....	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Multikolinearitas.....	53
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis.....	56
Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Perkiraan Global Revenue Sektor Games.....	1
Gambar 2.1 Pengembangan Model Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	54

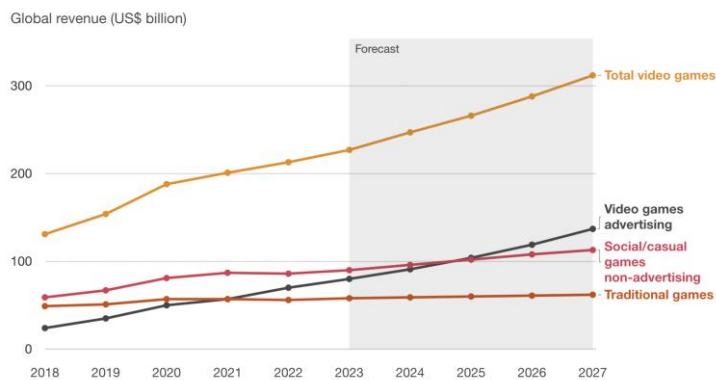
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sektor *gaming* merupakan salah satu kekuatan utama dalam industri *Entertainment & Media* (E&M) secara global. Sektor yang terus berkembang ini makin menarik perhatian orang dari berbagai kelompok demografis terutama kaum muda, industri *game* menjadi semakin populer sebagai medium kreativitas, pengeluaran konsumen, dan periklanan. Pendapatan total dari *game* diharapkan meningkat dari US\$227 miliar pada tahun 2023 menjadi US\$312 miliar pada tahun 2027, menunjukkan *CAGR* (*Compounded annual growth rate*) sebesar 7.9%. Dengan keyakinan yang meningkat, pendapatan periklanan diproyeksikan hampir menggandakan diri antara tahun 2022 dan 2027, dan akan mencapai US\$100 miliar pada tahun 2025 (PwC, 2023).

Gambar 1.1
Grafik Perkiraan *Global Revenue* 2018 – 2027 untuk sektor *Game*



Sumber: PwC's *Global Entertainment & Media Outlook, 2023*

Keseriusan sektor ini ditunjukkan oleh pemain besar seperti Microsoft (NASDAQ:MSFT) yang pada Januari 2022, menginvestasikan USD 68,7 miliar untuk mengakuisisi Activision Blizzard, Inc., sebuah perusahaan video *game* Amerika, dan memperluas kehadirannya dalam industri *game* berbasis *cloud* global. Dengan itu, Microsoft akan menjadi perusahaan *game* terbesar ketiga di dunia berdasarkan pendapatan, setelah Tencent dan Sony. Akuisisi yang direncanakan ini mencakup waralaba ikonik dari studio Activision, Blizzard, dan King seperti "*Warcraft*," "*Diablo*," "*Overwatch*," "*Call of Duty*," dan "*Candy Crush*," serta aktivitas *eSports* global melalui Major League Gaming. Perusahaan ini memiliki studio di seluruh dunia dengan hampir 10.000 karyawan.

Tanda dari pentingnya *game* dalam pengalaman E&M, video *game* telah menjadi sumber materi kunci bagi beberapa film paling populer. Film-film berdasarkan kepemilikan intelektual (IP) *game* mencatat tahun yang luar biasa di *box office* Amerika Utara pada tahun 2022, berkat penampilan *Sonic the Hedgehog 2* dari Paramount dan *Uncharted* dari Sony. Pada tahun 2023, film *The Super Mario Bros.* menjadi film pertama berdasarkan IP permainan yang meraup lebih dari US\$1 miliar di *box office* global dan telah menjadi salah satu dari 20 film dengan pendapatan tertinggi sepanjang masa. Netflix memiliki setidaknya lima film berbasis IP *game* dalam tahap perencanaan atau produksi. Sementara itu, *The Last of Us*, sebuah seri HBO Max yang bergengsi dan mendapat pujian kritis berdasarkan video *game* yang sama, telah semakin mengukuhkan kekuatan *game* sebagai aset.

Di Indonesia, industri *game* masih sering diabaikan dan dianggap sebelah mata, namun dengan berjalannya waktu, industri *game* dari studio lokal mulai banyak terlihat dan dilirik kancan Internasional, salah satu contohnya, bisa dilihat dari judul “*Dreadout*” yang dikembangkan oleh studio lokal asal Bandung “Digital Happiness” berhasil mendapatkan jumlah unduhan sebanyak 2.5 juta kali, dengan keuntungan yang didapat dari IP (*Intellectual Property*) *Dreadout* ditaksir mencapai 4 juta dolar AS atau sekitar Rp 56 miliar, serta mendapatkan adaptasi layar lebar (South China Morning Post, 2020).

Menurut Pandangan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2021/2022), sub-sektor aplikasi dan *game* di Indonesia berkontribusi sebesar IDR31,25 triliun terhadap PDB pada tahun 2021, dengan pertumbuhan kedua tertinggi (9.17%) setelah sub-sektor televisi dan radio (9.48%). Peningkatan ini juga berdampak positif pada peningkatan jumlah lapangan kerja, diperkirakan sekitar 10.917 orang baru bekerja di sub-sektor ini pada tahun yang sama. Selain jumlahnya, kualitas *game* lokal juga mendapat pengakuan global, terbukti dari sejumlah pengembang *game* yang memenangkan penghargaan internasional bergengsi. Salah satu contohnya adalah “*A Space for The Unbound*”, yang berhasil memenangkan beberapa penghargaan internasional sebelum dirilis, termasuk di Japan Game Awards 2022 dan Tokyo Game Show 2020.

Semakin banyaknya *game* buatan luar negeri yang mulai menambahkan fitur Bahasa Indonesia, menunjukkan keseriusan pasar industri *game* luar negeri terhadap pasar Indonesia. Sayangnya perkembangan industri ini masih sedikit mendapatkan dukungan di negeri sendiri, dan lebih bisa berkembang di pasar luar

negeri, yang disebabkan oleh banyak faktor seperti minimnya edukasi tentang industri *game*, pola pikir masyarakat tentang *game* gratis, yang menyebabkan normalisasi penggunaan *game* bajakan.

Dikarenakan perusahaan *game* lokal belum ada yang melakukan IPO (*initial public offering*), objek penelitian ini mengambil sampel dari perusahaan industri *game* luar negeri yang didapatkan dari pasar modal NASDAQ yang berpusat di New York, Amerika Serikat.

Pertumbuhan industri ini tidak hanya mencerminkan perubahan pola konsumsi hiburan, tetapi juga menciptakan ekosistem bisnis yang dinamis dan penuh potensi untuk terus berinovasi, merespon perubahan tren konsumen, dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Menjaga keberlanjutan pertumbuhan di tengah persaingan yang semakin ketat. Meskipun membawa peluang besar, juga menuntut adaptasi yang cepat dan strategi yang matang. Peningkatan daya beli konsumen, transformasi gaya hidup, dan adopsi teknologi oleh masyarakat menjadi pendorong utama pertumbuhan sektor ini.

Perkembangan *hardware* yang lebih cepat dan efisien memberikan keleluasaan kepada pengembang *game* untuk menciptakan grafis yang realistis dan *gameplay* yang lebih interaktif. Selain itu, perangkat seluler yang semakin canggih juga memberikan akses *game* yang lebih mudah dan fleksibel, memperluas pangsa pasar *game*. Dukungan teknologi seperti *Virtual Reality (VR)* dan kecerdasan buatan (*AI*) telah mengubah paradigma dalam industri *game*. *VR* memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif, di mana pemain merasa benar-benar terlibat dalam dunia virtual. Sementara itu, integrasi *AI* memungkinkan pengembangan karakter

yang lebih cerdas dan alur cerita yang dinamis, menciptakan pengalaman bermain yang lebih personal dan menarik. Dukungan konektivitas nirkabel yang semakin optimal membawa perubahan signifikan dalam cara pemain berinteraksi dengan satu sama lain. *Game multiplayer* secara daring menjadi lebih mudah diakses, menciptakan komunitas global yang terhubung, mendukung pertumbuhan *eSports*, di mana kompetisi *game* menjadi arena yang sangat kompetitif dan populer.

Banyak bisnis berkembang dan menjadi perusahaan besar, yang terjadi bersamaan dengan perubahan bisnis, ekonomi, dan teknologi yang menjadi semakin kompetitif. Jumlah modal yang dibutuhkan akan meningkat seiring bisnis perusahaan berkembang. Perusahaan mungkin perlu beralih ke sumber pendanaan dari luar untuk menjaga kelangsungan bisnis dan membiayai operasinya. Ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan bisnisnya agar dapat bersaing dengan perusahaan lain (Ramadhani & Zannati, 2018).

Harga saham naik karena ada perubahan nilai harga yang terjadi di dalam perdagangan, meraup lebih banyak pendapatan, dimungkinkan korporasi untuk menyisihkan sebagian besar pendapatan tersebut sebagai dividen (Govia et al., 2019). Ketika didapat harga dari saham terus meningkat, itu merupakan tanda bahwa perusahaan mengelola bisnisnya dengan baik. Perusahaan membutuhkan kepercayaan investor untuk menanamkan modalnya atau berinvestasi di dalamnya (Indrawati & Suprihadi, 2016). Dalam kegiatan jual beli saham, terdapat fluktuasi harga yang ditandai dengan naik turunnya harga saham, yang dipengaruhi oleh permintaan dan penawaran di pasar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa nilai saham sangat terkait erat dengan performa keuangan perusahaan.

Tabel 1.1
Data Fluktuasi Harga Saham Perusahaan Sub Sektor *Game*

	TTWO (Take Two Interactive)		EA (Electronic Arts)		ATVI (Activision Blizzard)	
	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>
2022	104.13	-41.41%	121.2628	-6.84%	75.7341	15.74%
2021	177.72	-14.47%	130.1631	-7.69%	65.4321	-28.00%
2020	207.79	69.72%	141.0105	33.75%	90.876	57.27%
2019	122.43	18.93%	105.4304	36.24%	57.7823	28.63%
2018	102.94	-6.23%	77.3836	-24.89%	44.9214	-26.07%
2017	109.78	122.72%	103.0278	33.39%	60.7652	76.41%
2016	49.29	41.48%	77.2365	14.61%	34.4454	-5.96%
2015	34.84	24.30%	67.3907	46.17%	36.6292	94.07%
2014	28.03	61.37%	46.1056	104.95%	18.8738	14.08%
2013	17.37	57.77%	22.4963	57.99%	16.5448	70.11%
2012	11.01	-18.75%	14.2391	-29.51%	9.7259	-12.56%

Sumber: macrotrends.com

Tabel 1.2
Data Fluktuasi Harga Saham Perusahaan Sub Sektor *Game*

	NTES (NetEase)		GRVY (Gravity)		MSFT (Microsoft)	
	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>
2022	70.6422	-27.31%	40.32	-40.81%	237.2767	-28.02%
2021	97.1836	7.12%	68.12	-62.31%	329.6268	52.48%
2020	90.7206	57.94%	180.74	383.26%	216.1826	42.53%
2019	57.4395	34.65%	37.4	-10.85%	151.6703	57.03%
2018	42.6593	-31.44%	41.95	-11.22%	96.5859	20.80%
2017	62.2177	62.22%	47.25	795.73%	79.9558	40.72%
2016	38.3538	20.73%	5.275	233.86%	56.8203	15.07%
2015	31.7684	85.29%	1.58	-34.16%	49.3803	22.70%
2014	17.1449	30.34%	2.3996	-34.86%	40.2461	27.54%
2013	13.1539	88.95%	3.684	-30.75%	31.5546	44.28%
2012	6.9614	-5.17%	5.32	-8.28%	21.8697	5.84%

Sumber: macrotrends.com

Tabel 1.3
Perbandingan Perubahan Harga Saham pertahun dengan Indeks S&P 500

	AVERAGE GAMES	S&P 500	
	Annual %	Stock Prices	Annual %
2022	-21.44%	3,839.50	-19.44%
2021	-8.81%	4,766.18	26.89%
2020	107.41%	3,756.07	16.26%
2019	27.44%	3,230.78	28.88%
2018	-13.18%	2,506.85	-6.24%
2017	188.53%	2,673.61	19.42%
2016	53.30%	2,238.83	9.54%
2015	39.73%	2,043.94	-0.73%
2014	33.90%	2,058.90	11.39%
2013	48.06%	1,848.36	29.60%
2012	-11.41%	1,426.19	13.41%

Sumber: macrotrends.com dan diolah oleh penulis (2024)

Dari data diatas, fluktuasi harga saham perusahaan di sektor *game* selama rentang waktu 2012 hingga 2022 menunjukkan pola yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan indeks harga saham S&P 500. Data menunjukkan bahwa perusahaan di sektor *gaming* mengalami fluktuasi harga yang signifikan selama periode tersebut, dengan kenaikan harga yang mencolok pada tahun 2013 (48.06%) dan 2017 (188.53%), diikuti oleh penurunan yang cukup besar pada tahun 2018 (-13.18%) dan 2022 (-21.44%). Perlu diperhatikan bahwa fluktuasi harga saham pada tahun 2020 (107.41%) juga mencolok, yang mungkin dipengaruhi oleh dampak pandemi COVID-19, beberapa pemerintahan negara di dunia memberikan stimulus serta penurunan nilai bunga yang sangat rendah. Sementara itu, indeks harga saham S&P 500 menunjukkan pola yang lebih stabil selama periode yang sama, meskipun tidak terhindar dari fluktuasi. Analisis lebih lanjut diperlukan untuk memahami

faktor-faktor apa yang menyebabkan fluktuasi harga saham yang signifikan pada perusahaan di sektor *gaming*, sementara indeks S&P 500 cenderung lebih stabil.

Analisis teknis ialah jenis pendekatan keuangan dalam berinvestasi yang melihat informasi harga saham historis dan membandingkannya dengan aktivitas perdagangan serta iklim ekonomi pada periode waktu tersebut. Sementara itu, analisis fundamental ialah metode analisis harga saham berfokus pada keberhasilan organisasi yang menerbitkan saham, serta studi ekonomi yang akan mempengaruhi masa depan dari perusahaan (Elviani et al., 2019). Untuk dapat mengevaluasi analisis fundamental dapat digunakan rasio keuangan seperti likuiditas, profitabilitas, dan solvabilitas.

Likuiditas, juga dikenal sebagai modal kerja, ialah metrik guna untuk menganalisis status likuiditas korporasi dengan cara membandingkan unsur-unsur neraca, khususnya total aktiva (aset) lancar dengan total kewajiban (liabilitas) lancar (Kosim & Safira, 2020). Likuiditas digunakan untuk menentukan kesediaan korporasi dalam menanggung hutang jangka pendeknya yaitu dengan cara memanfaatkan aset perusahaan saat ini (Lukman et al., 2022). *Curent Ratio* (CR) adalah rasio likuiditas yang dipakai dalam penelitian ini. CR mengukur kemampuan korporasi dalam menyanggupi kewajiban lancarnya dengan memanfaatkan ketersediaan aset lancarnya. Semakin tinggi CR, semakin mampu perusahaan memenuhi kewajiban langsungnya (Kinata Catherine et al., 2021).

Hery (2016) berpendapat bahwa Rasio Profitabilitas merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam menghasilkan laba dari aktivitas normal bisnisnya. Selain itu bisa pula dipakai untuk mengevaluasi

keefektifan manajerial perusahaan. Dalam studi ini, rasio Profitabilitas yang digunakan adalah *Net Profit Margin* (NPM) dan *Return On Equity* (ROE). NPM adalah perbandingan antara laba bersih dengan penjualan. Semakin besar NPM, maka kinerja perusahaan akan semakin produktif, sehingga akan meningkatkan kepercayaan investor untuk menanamkan modalnya pada perusahaan tersebut. Rasio ini menunjukkan berapa besar persentase laba bersih yang diperoleh dari setiap penjualan. ROE menentukan laba bersih sehabis pajak menggunakan dana pribadi. Semakin tinggi ROE, semakin bagus posisi dari perusahaan mengenai labanya (Kasmir, 2018).

Penelitian yang dilakukan Amanah et al., (2014), dan Hanie & Saifi (2018), menunjukkan bahwa secara parsial variabel *Current Ratio* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap harga saham, *Current Ratio* juga diungkapkan memiliki pengaruh yang signifikan dalam penelitian Suryana Nanang & Anggadini Sri Dewi (2020), hal ini tidak sejalan dengan penelitian Elvina et al. (2021) yang menyatakan bahwa *Current Ratio* tidak memiliki pengaruh terhadap harga saham.

Dalam *Journal Of Accounting And Finance Management*, penelitian yang dilakukan oleh Markonah & Ferry Cahaya (2023), Laulita & Yanni (2022), serta Ramadhani & Zannati (2018), NPM memiliki pengaruh signifikan terhadap harga saham, sedangkan menurut Digdowiseiso K. & Fadillah N. (2022), dan Elviani et al. (2019), NPM tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap harga saham.

Penelitian yang dilakukan Murad (2021), menunjukkan bahwa secara parsial variabel *Return On Equity* memiliki pengaruh signifikan terhadap harga saham, ROE juga diungkapkan memiliki pengaruh yang signifikan dalam penelitian

Junaeni (2019) dan Anwar & Rahmalia (2019), hal ini tidak sejalan dengan penelitian Oktaviani (2015) yang menyatakan bahwa ROE tidak memiliki pengaruh terhadap harga saham.

Berdasarkan adanya ketidaksesuaian antara hasil penelitian dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang tidak konsisten, serta untuk memperkuat teori dan hasil penelitian sebelumnya maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam pengaruh *current ratio* (CR), *net profit margin* (NPM), dan *return on equity* (ROE) terhadap harga saham. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul "PENGARUH *CURRENT RATIO*, *NET PROFIT MARGIN*, DAN *RETURN ON EQUITY* TERHADAP HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN SUB SEKTOR *GAME* YANG TERDAFTAR DI NASDAQ PERIODE 2012 - 2022"

1.2 Masalah Penelitian

Terjadinya fluktuasi harga saham yang cukup signifikan dari rentang waktu 2012 – 2022, jika dibandingkan dengan harga Indeks Harga Saham S&P 500 yang cenderung lebih stabil.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Apakah *Current Ratio* berpengaruh signifikan terhadap harga saham perusahaan industri *game* yang terdaftar di NASDAQ tahun 2012-2022?
2. Apakah *Net Profit Margin* berpengaruh signifikan terhadap harga saham perusahaan industri *game* yang terdaftar di NASDAQ tahun 2012-2022?
3. Apakah *Return On Equity* berpengaruh signifikan terhadap harga saham perusahaan industri *game* yang terdaftar di NASDAQ tahun 2012-2022?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang ingin diteliti oleh penulis maka yang menjadi tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Current Ratio* terhadap harga saham perusahaan industri *game* yang terdaftar di NASDAQ.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Net Profit Margin* terhadap harga saham perusahaan industri *game* yang terdaftar di NASDAQ.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Return On Equity* terhadap harga saham perusahaan industri *game* yang terdaftar di NASDAQ.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

A. Manfaat Teoritis:

1. Untuk memperkuat wawasan akademik dalam bidang manajemen analisis laporan keuangan, khususnya pada pengaruh likuiditas dan profitabilitas terhadap harga saham.
2. Referensi atau informasi tambahan yang bermanfaat bagi pembaca dan peneliti lain yang tertarik dalam riset serupa.
3. Memperkaya pemikiran dan pemahaman pada pengembangan ilmu manajemen keuangan dalam konteks industri *game*.

B. Manfaat Praktis:

1. Bagi Akademik:

Memberikan kontribusi sebagai referensi penting di lingkungan Program Studi Manajemen. Informasi dan temuan dari penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang berfokus pada aspek keuangan dalam industri *game*. Hal ini dapat memperkaya literatur akademis di bidang tersebut.

2. Bagi Perusahaan:

Memberikan wawasan yang berharga kepada perusahaan-perusahaan pengembang dan penerbit *game* lokal, sebagai landasan pertimbangan, memberikan masukan, saran, dan informasi strategis bagi perusahaan lokal dalam mengelola sistem keuangan mereka. Dengan demikian, perusahaan dapat mengambil langkah-langkah yang lebih terarah untuk meningkatkan kinerja keuangan mereka di masa mendatang.

3. Bagi Penulis:

Implementasi ilmu dan teori yang diperoleh penulis selama kuliah, khususnya dalam mata kuliah keuangan. Melalui penelitian ini, penulis dapat menerapkan pengetahuan akademisnya dalam konteks praktis, mengasah keterampilan penelitian, dan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu di bidang manajemen keuangan.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Bab I Pendahuluan

Berisi mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka

Berisi tentang penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka konseptual, dan hipotesis yang berguna sebagai dasar pemikiran dalam pembahasan masalah yang diteliti.

Bab III Metode Penelitian

Berisi tentang kerangka proses berpikir, variabel penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan pengujian data, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang deskripsi objek penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian, hasil uji hipotesis serta pembahasan.

Bab V Simpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Signalling Theory

Signaling theory, pertama kali dikemukakan oleh Spence (1973), menjelaskan bahwa perusahaan memberikan isyarat atau sinyal melalui informasi kepada pihak eksternal, seperti investor, untuk mencerminkan kondisi perusahaan. Hal ini dilakukan karena adanya asimetri informasi antara pihak internal dan eksternal perusahaan. Menurut Ratnasari et al. (2017), perusahaan menggunakan sinyal ini untuk menunjukkan realisasi kemauan pemilik dan prospek perusahaan di masa mendatang. Brigham dan Houston (2016) mendefinisikan *signaling theory* sebagai sikap manajemen dalam memberi petunjuk kepada investor mengenai pandangan mereka terhadap prospek perusahaan. Sinyal dapat berbentuk promosi, laporan keuangan ataupun informasi lain yang melaporkan jika perusahaan tersebut lebih baik daripada perusahaan lain, sehingga akan mendorong investasi melalui pembelian saham perusahaan. Semakin banyak investor, kenaikan volume transaksi perdagangan bisa terjadi. Keadaan ini akan berakibat pada peningkatan harga pasar saham perusahaan ataupun nilai perusahaan. Dengan demikian, perusahaan berupaya memberikan informasi kepada pihak eksternal untuk mengurangi asimetri informasi dan menghindari *underestimate* terhadap perusahaan.

2.2 Pasar Modal

2.2.1 Pengertian Pasar Modal

Situmorang (2008) secara teoritis mendefenisikan pasar modal sebagai perdagangan instrumen keuangan (sekuritas) jangka panjang, baik dalam bentuk modal sendiri (*stock*) maupun hutang (*bonds*), baik yang diterbitkan oleh pemerintah maupun oleh perusahaan swasta.

Pasar modal menghubungkan pemberi modal atau investor dengan pihak yang membutuhkan modal (perusahaan). Modal ini akan menjadi sumber pendanaan bagi perusahaan, serta menjadi sumber keuntungan bagi pemberi modal yang nantinya menghasilkan laba dari dividen beserta *capital gain* yang didapat. Investor perlu berhati-hati dalam melakukan transaksi saham, baik dalam memilih untuk mentransaksikan atau menyimpan sahamnya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pertimbangan terlebih dahulu diantaranya elemen harga saham sebelum mulai untuk menanam modal atau berinvestasi (Dewi, 2015).

NASDAQ, didirikan pada 8 Februari 1971 oleh National Association of Securities Dealers, awalnya fokus pada teknologi. Menggunakan metode kapitalisasi pasar untuk pembobotan indeks, NASDAQ menghitung kapitalisasi pasar dengan jumlah saham dikali harga terkini. Awalnya sebagai OTC (*over the counter*) yang tidak mencatat transaksi di pasar saham, NASDAQ sekarang diakui sebagai bursa dengan 3.097 perusahaan terdaftar hingga April 2021, tanpa lagi dianggap sebagai singkatan (OCBC, 2022).

2.2.2 Manfaat Pasar Modal

Banyak manfaat pasar modal di dalam dunia perekonomian. Beberapa manfaat keberadaan pasar modal antara lain:

1. Menyediakan sumber pembiayaan (jangka panjang) bagi dunia usaha sekaligus memungkinkan alokasi sumber dan secara optimal.
2. Memberikan wahana investasi bagi investor sekaligus memungkinkan upaya diversifikasi.
3. Menyediakan *leading indicator* bagi tren ekonomi negara.
4. Penyebaran kepemilikan, keterbukaan dan profesionalisme, menciptakan iklim berusaha yang sehat.
5. Menciptakan lapangan kerja/profesi yang menarik.

2.2.3 Instrumen Keuangan yang Dipasarkan Di Pasar Modal

Menurut Hartono (2008) instrumen pasar modal pada prinsipnya adalah semua surat-surat berharga (efek) yang umum diperjual belikan pasar modal diantaranya saham biasa, saham *preferen*, obligasi, obligasi konversi, *right insue*, dan waran. Saham merupakan salah satu instrumen pada pasar modal, dan dalam penelitian ini, penulis akan meneliti signifikansi rasio keuangan terhadap harga saham.

2.3 Saham

2.3.1 Pengertian Saham

Saham pada dasarnya merupakan bukti dari kepemilikan sebuah perusahaan. Menurut Darmadji & Fakhrudin (2012) saham didefinisikan sebagai suatu tanda

penyertaan atau kepemilikan seseorang atau badan usaha di dalam suatu perusahaan atau perseroan terbatas.

Husnan (2015) menyatakan bahwa saham adalah secarik kertas yang dapat menunjukkan hak pemberi modal, yaitu hak yang dimiliki atas kertas tersebut yaitu untuk memperoleh bagian dari prospek atau kekayaan dari perusahaan yang menerbitkan saham tersebut. Jadi, saham adalah dapat diartikan sebagai secarik kertas yang dapat menunjukkan bukti kepemilikan perusahaan dan hak pemodal atas perusahaan.

2.3.2 Jenis-Jenis Saham

Saham yang diterbitkan oleh suatu perusahaan terdiri dari beberapa jenis. Menurut Nor Hadi (2013), jenis saham dapat dibagi sebagai berikut:

1. Ditinjau dari Segi Kemampuan dalam Hak Tagih atau Klaim:

- a. Saham Biasa (*Common Stock*):

Saham biasa menempatkan pemiliknya paling akhir dalam klaim atas aset perusahaan. Pemegang saham biasa memperoleh keuntungan jika perusahaan mencatat laba. Mereka memiliki prioritas paling akhir dalam pembagian dividen dan aset perusahaan saat likuidasi.

- b. Saham *Preferen* (*Preferred Stock*):

Saham *preferen* merupakan gabungan (*hybrid*) antara obligasi dan saham biasa. Artinya disamping memiliki karakteristik seperti obligasi, juga memiliki karakteristik seperti saham biasa. Karakteristik obligasi misalnya, saham *preferen* memberikan hasil yang tetap seperti bunga

obligasi. Saham *preferen* biasanya memberikan pilihan tertentu atas pembagian dividen. Ada pembeli saham preferen yang menghendaki penerimaan dividen yang besarnya tetap setiap tahun, adapula yang menghendaki untuk didahulukan dalam pembagian dividen dan lain sebagainya. Memiliki karakteristik seperti saham biasa, sebab tidak selamanya saham *preferen* bisa memberikan penghasilan seperti yang dikehendaki pemegangnya.

2. Ditinjau dari Kinerja Perdagangan:

Ada beberapa jenis saham yang dapat diperdagangkan di pasar modal, antara lain saham unggulan (*blue chip stock*) yang berasal dari perusahaan terkemuka dengan reputasi tinggi dan stabil dalam pembayaran dividen, saham pendapatan (*income stock*) yang mampu membayar dividen lebih tinggi dari sebelumnya, saham pertumbuhan (*growth stock*) dari perusahaan dengan pertumbuhan pendapatan tinggi dan menjadi pemimpin di industri yang sama, saham spekulatif (*speculative stock*) yang memiliki potensi pendapatan di masa depan meskipun tidak konsisten, saham siklikal (*counter cyclical stock*) yang tidak terpengaruh oleh kondisi ekonomi makro atau situasi bisnis umumnya, dan saham bertahan (*defensive stock*) yang harganya tetap tinggi selama resesi ekonomi dan seringkali memberikan dividen tinggi karena kemampuan perusahaan untuk menghasilkan pendapatan bahkan dalam kondisi resesi.

2.3.3 Manfaat dan Keuntungan Saham

Menurut Asmana (2018), manfaat atau keuntungan berinvestasi dalam bentuk saham meliputi:

1. *Dividen*: Bagian keuntungan perusahaan yang dibagikan kepada pemegang saham.
2. *Capital Gain*: Keuntungan dari selisih harga saham.

2.3.4 Risiko Investasi Saham

Menurut Asmana (2018) selain adanya keuntungan, investasi dalam bentuk saham juga mengandung risiko. Risiko tersebut diantaranya :

1. Tidak Ada Pembagian Dividen: Terjadi jika perusahaan memilih untuk menggunakan laba untuk ekspansi usaha daripada membayar dividen.
2. Likuidasi: Pemegang saham akan mendapatkan haknya setelah aset perusahaan digunakan untuk melunasi kewajiban.
3. *Delisting* Saham: Saham dapat dihapus dari pencatatan bursa, membuatnya tidak dapat diperdagangkan.
4. *Capital Loss*: Terjadi jika harga jual saham lebih rendah dari harga beli, mengakibatkan kerugian modal.

2.3.5 Harga Saham

Harga saham terjadi dikarenakan adanya sebuah mekanisme pasar berupa permintaan dan penawaran yang akhirnya membentuk sebuah kesepakatan untuk sebuah harga dari suatu saham. Harga saham merupakan suatu refleksi atau cerminan dari suatu perusahaan yang bersangkutan. Sebuah harga saham akan mengalami penurunan apabila terjadi sebuah kondisi dimana penawaran yang

berlebihan. Namun sebaliknya, sebuah harga saham akan mengalami kenaikan apabila kondisi yang terjadi yaitu permintaan yang berlebihan.

Perusahaan dengan manajemen yang baik dan menghasilkan laba yang meningkat dari waktu ke waktu akan menjadikan saham tersebut incaran para investor untuk menanamkan modal di perusahaan tersebut, yang akan berimbas dengan meningkatkannya harga sahamnya (Sullivan, Arthur 2003).

1. Faktor yang Mempengaruhi Harga Saham

Harga saham selalu mengalami perubahan setiap harinya, bahkan setiap detiknya di waktu saham tersebut diperdagangkan. Dengan adanya hal tersebut investor harus mampu mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi harga saham yang bersangkutan. Menurut Brigham dan Houston (2006), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi harga saham bisa berasal dari faktor internal maupun eksternal perusahaan.

Adapun faktor internal perusahaan yaitu adalah laba perusahaan, pertumbuhan aktiva, likuiditas, nilai kekayaan total, penjualan, kebijakan pembagian dividen, pengumuman laporan keuangan perusahaan yang meliputi laporan arus kas, peramalan laba sebelum akhir tahun fiskal dan setelah akhir tahun fiskal, nilai perusahaan dan lain-lain. Sementara itu, beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi harga saham adalah berbagai kebijakan pemerintah, kegiatan perekonomian pada wilayah tertentu, perubahan nilai tukar mata uang, rumor ataupun berita yang keluar secara umum, kebijakan penetapan suku bunga yang dilakukan bank sentral dan keadaan bursa saham itu sendiri.

Menurut Hin (2001) dalam terdapat enam istilah mengenai harga saham, yaitu sebagai berikut:

1. *Open* (pembukaan): harga terjadi pada transaksi pertama suatu saham.
2. *Close* (penutupan): harga terjadi pada transaksi terakhir suatu saham.
3. *High* (tertinggi): harga tertinggi transaksi yang tercapai.
4. *Low* (rendah): harga terendah transaksi yang tercapai suatu saham.
5. *Bid* (minat beli): harga jual yang diminati pembeli untuk melakukan transaksi.
6. *Ask* (minat jual): harga yang diminati penjual untuk melakukan transaksi.

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Yuhani (2021), Ridha et al. (2019) dan Sari (2017), harga saham yang digunakan dalam penelitian adalah harga saham pada saat penutupan (*closing price*) yaitu pada saat tanggal 31 Desember. Harga Penutupan (*Closing Price*) dinilai sangat penting karena harga penutupan menjadi pedoman untuk Harga Pembukaan (*Opening Price*) di hari berikutnya. Selain itu, Harga Penutupan (*Closing Price*) juga digunakan untuk memperkirakan harga saham di periode selanjutnya.

2.4 Rasio Keuangan

2.4.1 Pengertian Rasio Keuangan

Rasio keuangan merupakan kegiatan membandingkan angka-angka yang ada dalam laporan keuangan dengan cara membagi satu angka dengan angka lainnya. Dari hasil rasio keuangan ini akan terlihat kondisi kesehatan perusahaan yang bersangkutan (Kasmir, 2008). Misalnya antara utang dan modal, antara kas dan

total aset, antara harga pokok produksi dengan total penjualan, dan sebagainya. Dalam hubungannya dengan keputusan yang diambil oleh perusahaan, analisis rasio bertujuan untuk menilai efektivitas keputusan yang telah diambil perusahaan dalam rangka menjalankan aktivitas perusahaannya (Prastowo dan Juliaty, 2002).

Rasio keuangan, membantu kita untuk mengidentifikasi beberapa kelemahan dan kekuatan keuangan perusahaan. Rasio tersebut memberikan dua cara, bagaimana membuat perbandingan dan data keuangan perusahaan yang berarti: (1) kita dapat meneliti rasio antar waktu (katakanlah untuk tahun terakhir) untuk meneliti arah pergerakannya; dan (2) kita dapat membandingkan rasio perusahaan dengan rasio perusahaan lainnya. Tujuan dari penggunaan suatu rasio saat menganalisis informasi keuangan secara sederhana dilakukan dengan membuat standar tolak ukur atas informasi yang akan dianalisis agar rasio dari dua perusahaan yang berbeda dapat dibandingkan atau juga satu perusahaan dengan batas-batas waktu yang berbeda (Keown, 2011). Setiap rasio keuangan memiliki tujuan, kegunaan, dan arti tertentu. Kemudian, setiap hasil dari rasio yang diukur diinterpretasikan sehingga menjadi berarti bagi pengambilan keputusan. Berikut ini adalah bentuk-bentuk rasio keuangan yaitu rasio likuiditas, rasio profitabilitas, dan rasio solvabilitas.

2.4.2 Rasio Keuangan yang Digunakan dalam Penelitian

1. *Current Ratio* (Rasio Lancar)

Rasio untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam membayar kewajiban jangka pendek atau utang yang segera jatuh tempo pada saat

ditagih secara keseluruhan (Kasmir, 2018). Yang termasuk dalam aktiva lancar seperti kas, piutang dagang, efek, persediaan dan aktiva-aktiva lainnya. Sedangkan yang termasuk dalam hutang lancar meliputi, hutang dagang, hutang wesel, hutang bank, hutang gaji dan hutang lainnya yang menuntut untuk segera dibayarkan. *Current Ratio* menggambarkan tingkat kemampuan aktiva lancar perusahaan dalam memenuhi hutang lancarnya. Semakin tinggi tingkat *Current Ratio* menunjukkan kinerja keuangan jangka pendeknya semakin baik. Menurut Kasmir (2018) Rumus untuk mencari rasio lancar sebagai berikut:

$$\text{Current Ratio} = \frac{\text{Aktiva Lancar}}{\text{Hutang Lancar}} \times 100\%$$

Jika nilai CR rendah, maka perusahaan sedang mengalami kesulitan dalam membayar utang jangka pendeknya. Akan tetapi, jika nilai CR terlalu tinggi, maka perusahaan kurang efisien dalam menggunakan aktiva lancarnya. Menurut Kasmir (2018) “Aktiva lancar (*current assets*) merupakan harta perusahaan yang dapat dijadikan uang dalam waktu singkat (maksimal satu tahun). Utang lancar (*current liabilities*) merupakan kewajiban perusahaan jangka pendek (maksimal satu tahun). Artinya, utang ini segera harus dilunasi dalam waktu paling lama satu tahun”.

2. Net Profit Margin (NPM)

Margin laba bersih (*Net Profit Margin*) merupakan ukuran keuntungan dengan membandingkan antara laba setelah bunga dan pajak dibandingkan

dengan penjualan. Rasio ini menunjukkan pendapatan bersih perusahaan atas penjualan (Kasmir, 2018). Artinya bahwa rasio ini digunakan untuk mengukur efektivitas dari keseluruhan operasi perusahaan. NPM sering digunakan untuk mengevaluasi efisiensi perusahaan dalam mengendalikan beban yang berkaitan dengan penjualan. Semakin tinggi NPM, maka semakin baik operasi perusahaan begitu pula sebaliknya. NPM dapat dihitung dengan rumus (Kasmir, 2018):

$$NPM = \frac{\text{Laba Bersih Setelah Pajak}}{\text{Penjualan}} \times 100\%$$

3. Return on Equity (ROE)

Menurut Hery (2016), ROE merupakan rasio yang menunjukkan seberapa besar kontribusi ekuitas dalam menciptakan laba bersih. Semakin tinggi hasil pengembalian atas ekuitas artinya semakin tinggi jumlah laba bersih yang dihasilkan dari setiap rupiah dana yang tertanam dalam ekuitas. Menurut Hantono (2015), ROE adalah rasio yang menunjukkan tingkat yang diperoleh pemilik bisnis dari modal yang telah dikeluarkan untuk bisnis tersebut. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung ROE (Hery, 2016) :

$$ROE = \frac{\text{Laba Bersih Setelah Pajak}}{\text{Total Ekuitas}} \times 100\%$$

2.5 Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Teknik Analisis	Temuan
FRIDA PURWANINGTYAS (2019)	Variabel Bebas : - CR - QR - ROA Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	(ROA) lebih dominan berpengaruh terhadap harga saham, dibandingkan dengan <i>current ratio</i> (CR) dan <i>quick ratio</i> (QR)
Ika Hermawati (2008)	Variabel Bebas : - NPM - EPS - OPM - PBV - ROA - ROE - DER Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	Hubungan antara NPM, EPS, ROA, BV, OPM, ROE dengan harga saham mempunyai hubungan yang positif, sedangkan hubungan antara DER dengan harga saham adalah negatif.
Achmad Syaiful Susanto (2011)	Variabel Bebas : - ROA - CR - DER Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	Secara parsial, ROA, CR dan DER tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap harga saham, sementara secara simultan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap harga saham.
Yosua Eko Susilo (2015)	Variabel Bebas : - PBV - PER - ROA - ROE - NPM - OPM Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	<i>Return On Equity (ROE)</i> , <i>Price to Book Value (PBV)</i> , dan <i>Operasi Profit Margin (OPM)</i> berpengaruh terhadap Harga Saham . Sementara <i>Return On Asset (ROA)</i> , <i>Price to Earning Ratio (PER)</i> dan <i>Net Profit Margin (NPM)</i> tidak berpengaruh pada Harga Saham
Wisnu Adi Andrian (2015)	Variabel Bebas : - GPM - OPM - NPM - ROA - ROE Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	ROE dan ROA berpengaruh signifikan terhadap perubahan harga saham, sedangkan GPM, OPM, dan NPM tidak. Uji f menunjukkan ROE, ROA, GPM, OPM, dan NPM secara bersama- sama berpengaruh signifikan terhadap harga saham dan variabel ROA memiliki pengaruh dominan terhadap

			harga saham dibandingkan variabel lain.
Yoshinta Irene Jehanu (2017)	Variabel Bebas : - EPS - PER - GPM - NPM - ROE Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	EPS dan NPM secara parsial berpengaruh positif signifikan terhadap harga saham. Sedangkan variable PER, GPM, dan ROE berpengaruh negative signifikan terhadap harga saham. Secara simultan variable EPS, PER, GPM, NPM dan ROE berpengaruh terhadap harga saham.
Fauziah Husain (2021)	Variabel Bebas : - <i>Current Ratio</i> - Quick Ratio - ROA - ROE Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	<i>CR</i> secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Harga Saham, <i>QR</i> secara parsial berpengaruh negatif. <i>ROA</i> dan <i>ROE</i> secara parsial tidak berpengaruh signifikan. Rasio Likuiditas serta Rasio Profitabilitas berpengaruh signifikan terhadap Harga Saham.
Herry Setiawan, Inge Lengga Sari Munthe, Asmaul Husna (2018)	Variabel Bebas : - BV - OPM - DER - ROA - ROE Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	secara parsial ROA dan BV yang berpengaruh dan signifikan terhadap harga saham sedangkan secara simultan rasio ROA, ROE, OPM, BV dan DER berpengaruh signifikan terhadap harga saham.
Haryanto dan Toto Sugiharto (2003)	Variabel Bebas : - ROI - ROA Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	Rasio profitabilitas yang mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap harga saham adalah ROA.
Ilham Reza Fahlevi (2013)	Variabel Bebas : - ROA - CR - DR Variabel Terikat : - Harga Saham	Regresi Berganda	Likuiditas, profitabilitas, dan solvabilitas secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap harga saham, <i>current ratio</i> (CR) dan <i>return on assets</i> (ROA) memiliki pengaruh signifikan, sedangkan debt to equity ratio (DER) tidak.

Sumber: Diolah dari berbagai referensi

2.6 Pengaruh Antar Variabel dan Pengembangan Hipotesis

2.6.1 Pengaruh *Current Ratio* terhadap Harga Saham

Semakin tinggi *current ratio*, semakin terlihat sanggup perusahaan membayar karena perusahaan memiliki aset lancar yang cukup untuk melunasi kewajiban jangka pendeknya. Di sisi lain, *current ratio* yang rendah menunjukkan bahwa perusahaan tidak menguntungkan.

Menurut Fahmi (2017), jika perusahaan yang memiliki rasio likuiditas tinggi akan diminati para investor dan akan berimbas pula pada harga saham yang cenderung akan naik karena tingginya permintaan. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Octaviani & Komalasarai (2017), Yahya (2020), Cinthia (2019) dan Erlina (2015) yang menyatakan bahwa *Current Ratio* berpengaruh signifikan terhadap harga saham. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah :

H1 : *Current Ratio* berpengaruh terhadap harga saham

2.6.2 Pengaruh *Net Profit Margin* terhadap Harga Saham

Nilai NPM yang tinggi pada suatu perusahaan menunjukkan kemampuan perusahaan untuk memperoleh laba yang tinggi pada tingkat penjualan tertentu. Sebaliknya mengindikasikan penjualan yang terlalu rendah dibandingkan dengan tingkat biaya yang terlalu tinggi, yang secara umum menunjukkan manajemen yang tidak efisien (Erlina, 2018). Peningkatan laba bersih akan menunjukkan bahwa perusahaan mampu memenuhi kebutuhannya sehingga dapat membuka investasi baru dan melakukan ekspansi untuk mensejahterakan pemilik perusahaan serta meningkatkan kesejahteraan karyawan. Hal ini akan meningkatkan kepercayaan

investor untuk menanamkan modalnya pada perusahaan tersebut yang membuat harga saham akan meningkat.

Hasil dari penelitian ini terbukti konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Markonah & Ferry Cahaya (2023), dan Ramadhani & Zannati (2018), yang menyatakan bahwa NPM memiliki pengaruh yang signifikan terhadap harga saham. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah :

H2 : *Net Profit Margin* berpengaruh terhadap harga saham

2.6.3 Hubungan *Return On Equity* terhadap Harga Saham

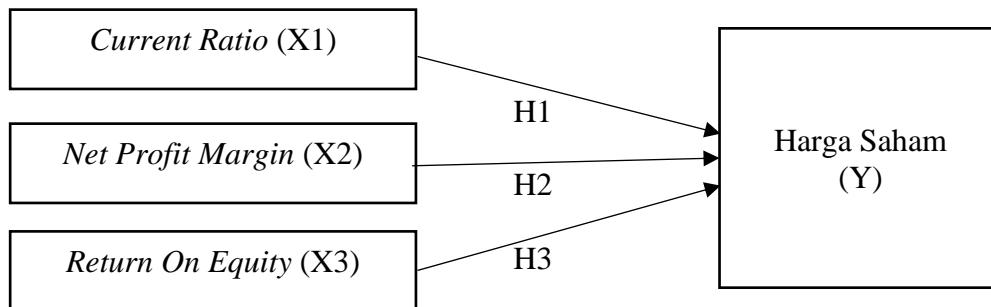
Menurut Kasmir (2021), ROE atau rentabilitas modal sendiri adalah rasio yang digunakan untuk mengukur laba bersih setelah pajak dibandingkan dengan modal sendiri. Junaeni (2019) dalam *Asia Pasific Journal of Management and Education*, menyatakan bahwa ROE yang lebih tinggi menunjukkan kinerja terbaik perusahaan dalam mengelola modalnya untuk menghasilkan keuntungan bagi para pemegang saham. Peningkatan laba bersih perusahaan juga akan berdampak pada peningkatan nilai ROE, membuat investor lebih tertarik untuk membeli saham perusahaan, yang pada gilirannya akan memengaruhi peningkatan harga saham.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Ratih et al. (2013) dan Ahmad Murad (2021) yang menyatakan bahwa ROE memiliki pengaruh terhadap harga saham. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah :

H3 : *Return On Equity* berpengaruh terhadap harga saham

2.7 Model Empiris Penelitian

Gambar 2.1
Pengembangan Model Penelitian



Sumber : Dikembangkan untuk studi ini, 2024

H1 : *Current Ratio* berpengaruh terhadap harga saham.

H2 : *Net Profit Margin* berpengaruh terhadap harga saham.

H3 : *Return On Equity* berpengaruh terhadap harga saham.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan data berupa angka dan menerapkan analisis statistik. Dari segi kejelasan, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian asosiatif yang bertujuan untuk menemukan hubungan antara dua variabel atau lebih. Sementara dari segi karakteristiknya, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kausal komparatif, yang bertujuan untuk memahami hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2015).

3.2 Populasi, Sampel, Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, konsep populasi merujuk pada cakupan generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel, di sisi lain, merupakan bagian dari totalitas populasi yang mempertahankan karakteristik dan jumlah tertentu. Dalam konteks penelitian ini, populasi terdiri dari sejumlah perusahaan yang beroperasi di industri *game*, baik sebagai pengembang maupun penerbit, yang terdaftar di National Association of Securities Dealers Automated Quotations Stock Market (NASDAQ) selama periode 2012 hingga 2022, dengan total 6 perusahaan.

Proses pemilihan sampel dilakukan melalui metode *purposive sampling*, yang melibatkan seleksi sampel dari populasi berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih mewakili secara signifikan karakteristik yang ditentukan.

Kriteria untuk pemilihan sampel termasuk di antaranya:

1. Perusahaan harus beroperasi di industri *game* (baik sebagai pengembang maupun penerbit).
2. Terdaftar di NASDAQ selama periode 2012-2022.
3. Menerbitkan laporan keuangan tahunan secara berturut-turut selama periode 2012-2022.
4. Memiliki data yang lengkap terkait variabel yang digunakan dalam penelitian.
5. Telah melakukan penawaran umum perdana (*IPO*) sebelum tahun 2012.

3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3.1
Definisi Operasional dan Indikator pada Penelitian

No.	Variabel	Definisi	Proxy
1.	Harga Saham (Y)	Nilai atau harga suatu saham yang terjadi dibursa pada waktu tertentu. Harga saham ditentukan oleh para pelaku pasar, permintaan, dan penawaran saham yang bersangkutan dipasar modal (Putranto & Darmawan, 2018).	Harga Saham Penutupan (<i>closing price</i>) (Yuhani, 2021), (Ridha et al., 2019) dan (Sari, 2017),

2.	<i>Current Ratio (X1)</i>	Rasio ukuran kemampuan perusahaan untuk membayar kewajiban jangka pendek atau hutang yang segera jatuh tempo pada saat ditagih secara keseluruhan. Dengan kata lain, berapa banyak aset jangka pendek yang tersedia untuk menutupi kewajiban jangka pendek atau hutang yang akan jatuh tempo (Kasmir 2018)	$\frac{\textit{Current Assests}}{\textit{Current Liabilities}}$ (Kasmir, 2018)
3.	<i>Net Profit Margin (X2)</i>	Rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam menghasilkan <i>net income</i> dari kegiatan operasi pokoknya. Semakin besar angka yang dihasilkan, menunjukkan kinerja yang semakin baik (Kasmir, 2018)	$\frac{\textit{Earning After Tax}}{\textit{Net Sales}} \times 100\%$ (Kasmir, 2018)
4.	<i>Return on Equity (X3)</i>	Rasio pengukuran laba bersih setelah pajak dengan modal sendiri. Rasio ini menunjukkan penggunaan ekuitas yang efisien (Kasmir, 2018)	$\frac{\textit{Earning After Tax}}{\textit{Equity}} \times 100\%$ (Kasmir, 2018)

Sumber : dari berbagai sumber dan dikembangkan untuk studi ini, 2024

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang merujuk pada informasi yang diperoleh tanpa perlu melakukan observasi langsung pada perusahaan yang bersangkutan. Data tersebut diperoleh dari berbagai sumber, termasuk situs web NASDAQ (www.nasdaq.com), yahoo finance, macrotrends, dan situs web masing-masing perusahaan, dengan rentang periode data yang meliputi tahun 2012 hingga 2022.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua cara, yakni studi dokumentasi dan studi pustaka. Studi dokumentasi melibatkan

penggunaan data laporan keuangan perusahaan dan harga saham pada akhir periode yang telah ditetapkan. Data ini terkait dengan perusahaan industri *game* yang masih terdaftar di NASDAQ selama periode 2012-2022, dan telah dipublikasikan serta didokumentasikan secara resmi di situs web NASDAQ, situs web masing-masing perusahaan, serta Yahoo Finance.

Sementara itu, studi pustaka juga menjadi bagian dari proses pengumpulan data, yang mengacu pada sumber-sumber yang berkaitan dengan penelitian. Media yang digunakan untuk studi pustaka ini meliputi buku, jurnal, serta artikel-artikel yang dapat dipercaya dan tersedia di internet. Dalam proses ini, penggunaan sumber-sumber berkualitas tinggi dan terpercaya menjadi kunci untuk memastikan keakuratan dan validitas data yang digunakan dalam penelitian.

Dengan kombinasi dari kedua metode ini, diharapkan data yang diperoleh dapat mendukung analisis yang komprehensif serta memberikan landasan yang kuat bagi hasil penelitian. Hal ini juga memungkinkan untuk membantu memahami secara lebih mendalam tentang industri *game* dan faktor-faktor yang memengaruhi kinerja perusahaan di pasar saham.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses metodologis yang digunakan untuk mengolah sekumpulan data menjadi informasi yang bermakna dan berguna, sehingga karakteristik data tersebut dapat dipahami dengan lebih baik dan dapat memberikan wawasan yang diperlukan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada, terutama yang berkaitan dengan objek penelitian tertentu.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti memanfaatkan analisis statistik dan uji regresi sebagai alat untuk mengevaluasi dan menganalisis pengaruh dari variabel CR, NPM, dan ROE, terhadap harga saham perusahaan industri *game* yang terdaftar di NASDAQ selama periode tahun 2012 - 2022.

3.5.1 Uji Model Regresi Data Panel

Menurut Ghozali (2018) dalam pemilihan model yang tepat dalam penelitian, hal ini dilakukan melalui sejumlah pengujian. Menurut Widarjono (2007), ada tiga uji untuk memilih teknik estimasi data panel yang meliputi:

1. *Uji Chow*

Uji untuk menentukan model Regresi yang paling sesuai untuk data panel, yaitu *Common Effect Model* (CEM) atau *Fixed Effect Model* (FEM). Hasil uji *Chow* dapat disimpulkan dari nilai probabilitas *Cross-section*. Jika nilai probabilitasnya $> 0,05$, maka model yang direkomendasikan untuk digunakan adalah CEM. Sebaliknya, jika hasilnya berkebalikan, maka FEM akan dipilih (Savitri et al., 2021).

2. *Uji Hausman*

Uji untuk menentukan model regresi yang paling sesuai untuk data panel, yaitu *Random Effect Model* (REM) atau *Fixed Effect Model* (FEM). Jika nilai probabilitasnya $> 0,05$, maka model yang direkomendasikan untuk digunakan adalah REM. Namun, jika menghasilkan hasil yang sebaliknya, FEM akan dipilih (Savitri et al., 2021).

3. Uji Leverage Multiplier (LM)

Teknik ini menggunakan metode *Breusch Pagan*, jika nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05, model yang direkomendasikan untuk digunakan adalah *Common Effect Model* (CEM). Sebaliknya, jika nilai probabilitasnya kurang dari 0,05, model yang akan dipilih adalah *Random Effect Model* (REM) (Savitri et al., 2021).

3.5.2 Uji Asumsi Klasik

Regresi data panel memberikan alternatif model, *Common Effect*, *Fixed Effect* dan *Random Effect*. Model *Common Effect* dan *Fixed Effect* menggunakan pendekatan *Ordinary Least Squared* (OLS) dalam teknik estimasinya, sedangkan *Random Effect* menggunakan *Generalized Least Squares* (GLS) sebagai teknik estimasinya. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam regresi linier dengan pendekatan *Ordinary Least Squared* (OLS) meliputi uji Linieritas, Autokorelasi, Heteroskedastisitas, Multikolinieritas dan Normalitas. Walaupun demikian, tidak semua uji asumsi klasik harus dilakukan pada setiap model regresi linier dengan pendekatan OLS.

Uji linieritas hampir tidak dilakukan pada setiap model regresi linier, karena sudah diasumsikan bahwa model bersifat linier. Kalaupun harus dilakukan semata-mata untuk melihat sejauh mana tingkat linieritasnya. Autokorelasi hanya terjadi pada data *time series*. Pengujian autokorelasi pada data yang tidak bersifat *time series* (*cross section* atau panel) akan sia-sia semata atau tidaklah berarti. Multikolinieritas perlu dilakukan pada saat regresi linier menggunakan lebih dari

satu variabel bebas. Jika variabel bebas hanya satu, maka tidak mungkin terjadi multikolinieritas. Heteroskedastisitas biasanya terjadi pada data *cross section*, dimana data panel lebih dekat ke ciri data *cross section* dibandingkan *time series*. Uji normalitas pada dasarnya tidak merupakan syarat *BLUE* (*Best Linier Unbias Estimator*) dan beberapa pendapat tidak mengharuskan syarat ini sebagai sesuatu yang wajib dipenuhi. Pada regresi data panel, tidak semua uji asumsi klasik yang ada pada metode OLS dipakai, hanya multikolinieritas dan heteroskedastisitas saja yang diperlukan (Widarjono, 2007).

1. Uji Multikolinearitas

Metode korelasi berpasangan untuk mendeteksi multikolinearitas akan lebih bermanfaat karena dengan menggunakan metode tersebut peneliti dapat mengetahui secara rinci variabel bebas apa saja yang memiliki korelasi yang kuat (Napitupulu et al., 2021). Pengambilan keputusan metode korelasi berpasangan dilakukan bila:

- a) Nilai korelasi dari masing-masing variabel bebas $< 0,85$ maka tidak menolak H_0 atau tidak terjadi masalah multikolinieritas.
- b) Nilai korelasi dari masing-masing variabel bebas $> 0,85$ maka tolak H_0 atau terjadi masalah multikolinieritas.

2. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali (2018), uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari *residual* satu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu menggunakan grafik *residual*. Kriteria pengambilan keputusannya adalah, jika nilai *residual* tidak melebihi batas yang telah ditentukan, yaitu 500 dan -500, maka tidak terjadi gejala Heteroskedastisitas (Napitupulu et al., 2021).

3.5.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Menurut Ghozali (2018) analisis regresi linier berganda adalah model regresi yang melibatkan lebih dari satu variabel independen. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Model persamaan analisis regresi data panel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y_{it} = \alpha + \beta_1 X_{1it} + \beta_2 X_{2it} + \beta_3 X_{3it} + e_{it}$$

Keterangan :

Y_{it} = Harga Saham (Variabel terikat)

α = Konstanta

β_1, β_2 = Koefisien Regresi

X_{1it} = *Current Ratio* (Variabel bebas)

X_{2it} = *Net Profit Margin* (Variabel bebas)

X_{3it} = *Return on Equity* (Variabel bebas)

e = *Error*

3.5.4 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menyatakan hubungan antara variabel dependen, yaitu harga saham dengan variabel independen CR, NPM, dan ROE. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian dengan cara Uji t dan R^2 sebagai berikut :

1. Uji t

Menurut Ghozali (2018), uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi daripada variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan nilai t hitung masing-masing variabel independen dengan nilai t tabel dengan taraf signifikansi atau peluang kesalahan yang ditetapkan peneliti sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Sig. > 0,05, maka hipotesis ditolak. Artinya tidak ada pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).
- 2) Jika Sig. < 0,05, maka hipotesis diterima. Artinya ada pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

2. Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ghozali (2018), koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil menandakan kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas, sedangkan nilai

koefisien determinasi mendekati 1 menandakan kemampuan variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah $0 \leq R^2 \leq 1$, yang mengindikasikan:

- 1) Jika $R^2 = 0$, artinya model regresi yang terbentuk tidak sempurna, dimana variabel-variabel independen tidak dapat menjelaskan variasi variabel dependen.
- 2) Jika $R^2 = 1$, artinya model regresi yang terbentuk sempurna, dimana variabel-variabel independen dapat menjelaskan variasi variabel dependen dengan tepat.
- 3) Jika R^2 mendekati 1, artinya model regresi yang terbentuk telah semakin tepat untuk memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pengumpulan Data di Lapangan

Objek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel X) dan variabel dependen (variabel Y). Objek penelitian variabel X adalah *Current Ratio*, *Net Profit Margin*, dan *Return on Equity*. Sedangkan pada variabel Y adalah Harga Saham. Pada penelitian ini unit analisis yang digunakan adalah perusahaan sub sektor *game* yang terdaftar di NASDAQ. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang berupa angka-angka dari laporan keuangan. Data bersifat sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung melalui situs web NASDAQ, yahoo finance, macrotrends, dan situs resmi masing-masing perusahaan. Berikut ini merupakan daftar nama perusahaan sub sektor *game* yang akan diteliti :

Tabel 4.1
Daftar Perusahaan yang akan diteliti

No.	Kode	Nama Perusahaan	Tanggal IPO
1.	TTWO	Take-Two Interactive Software, Inc.	15 April 1997
2.	EA	Electronic Arts	26 Maret 1990
3.	ATVI	Activision Blizzard Inc.	22 Oktober 1993
4.	NTES	NetEase, Inc.	30 Juni 2000
5.	GRVY	GRAVITY Co., Ltd.	8 Februari 2005
6.	MSFT	Microsoft Corporation	13 Maret 1986

Sumber : Dikembangkan untuk studi ini, 2024

4.2 Deskripsi Umum Objek/Tempat Penelitian

4.2.1 Take-Two Interactive Software, Inc. (TTWO)

Take-Two Interactive Software, Inc. adalah perusahaan induk *game* video Amerika yang berbasis di New York City yang didirikan oleh Ryan Brant pada September 1993. Perusahaan ini memiliki dua label penerbitan utama, Rockstar Games dan 2K, yang mengoperasikan studio pengembangan *game* internal. Take-Two menciptakan label Private Division untuk mendukung penerbitan dari pengembang independen dan baru-baru ini mengumumkan studio internal baru untuk label tersebut yang disebut Intercept *Games*. Perusahaan ini juga membentuk Ghost Story Games yang dulunya adalah studio 2K dengan nama Irrational Games. Perusahaan mengakuisisi pengembang Socialpoint, Playdots, dan Nordeus untuk memperkuat posisinya di pasar *game mobile*. Perusahaan juga memiliki 50% saham organisasi esports profesional NBA 2K League. Portofolio gabungan Take-Two mencakup *franchise* seperti *BioShock*, *Borderlands*, *Grand Theft Auto*, *NBA 2K*, *WWE 2K*, dan *Red Dead*. Pada September 2023, Take-Two merupakan perusahaan *game* terbesar kedua yang diperdagangkan secara publik di Amerika dan Eropa setelah Electronic Arts, dengan perkiraan kapitalisasi pasar sebesar US\$23 miliar.

4.2.2 Electronic Arts Inc. (EA)

Perusahaan video *game* Amerika yang berkantor pusat di Redwood City, California. Didirikan pada Mei 1982 oleh mantan karyawan Apple, Trip Hawkins. Merupakan pelopor dalam industri *game* komputer rumahan awal dan mempromosikan desainer dan *programmer game* mereka sebagai "seniman

perangkat lunak". EA menerbitkan banyak *game* dan beberapa perangkat lunak produktivitas untuk komputer, yang semuanya dikembangkan oleh individu atau kelompok eksternal hingga *Skate or Die!* pada tahun 1987. Perusahaan ini beralih ke studio *game* internal, sering melalui akuisisi, seperti Distinctive Software yang menjadi EA Canada pada tahun 1991. Hingga tahun 2020-an, EA mengembangkan dan menerbitkan *game* dari *franchise* yang sudah mapan, termasuk *Battlefield*, *Need for Speed*, *The Sims*, *Medal of Honor*, *Command & Conquer*, *Dead Space*, *Mass Effect*, *Dragon Age*, *Army of Two*, *Apex Legends*, dan *Star Wars*, serta judul-judul EA Sports seperti *FC*, *FIFA*, *Madden NFL*, *NBA Live*, *NHL*, *PGA*, dan *UFC*. Sejak tahun 2022, judul-judul desktop mereka muncul di EA App, platform distribusi *game* digital untuk PC yang dikembangkan untuk menyaingi *Steam* milik Valve dan *Epic Games Store*. EA juga memiliki dan mengoperasikan studio *game* utama seperti DICE, Motive Studio, BioWare, dan Respawn Entertainment.

4.2.3 Activision Blizzard, Inc. (ATVI)

Activision Blizzard, Inc. adalah perusahaan induk *game* video Amerika yang berkantor pusat di Santa Monica, California. Saat ini, Activision Blizzard mencakup lima unit bisnis: Activision Publishing, Blizzard Entertainment, King, Major League Gaming, dan Activision Blizzard Studios. Didirikan pada Juli 2008 melalui penggabungan antara Activision, Inc. (induk perusahaan yang diperdagangkan secara publik dari Activision Publishing) dan Vivendi Games, perusahaan ini memiliki dan mengoperasikan studio anak perusahaan tambahan sebagai bagian dari Activision Publishing, termasuk Treyarch, Infinity Ward, dan

High Moon Studios. Beberapa properti intelektual utama yang diproduksi adalah *Call of Duty*, *Crash Bandicoot*, *Guitar Hero*, *Tony Hawk's*, *Spyro*, *Skylanders*, *World of Warcraft*, *StarCraft*, *Diablo*, *Hearthstone*, *Heroes of the Storm*, *Overwatch*, dan *Candy Crush Saga*. Di bawah Blizzard Entertainment, perusahaan ini berinvestasi dalam inisiatif esports untuk beberapa *game*-nya, terutama *Overwatch* dan *Call of Duty*. Judul-judul Activision Blizzard telah memecahkan sejumlah rekor perilisan. Pada Maret 2018, perusahaan ini merupakan perusahaan *game* terbesar di Amerika dan Eropa dalam hal pendapatan dan kapitalisasi pasar. Namun juga terlibat dalam kontroversi yang mencolok, termasuk tuduhan pelanggaran paten dan royalti yang tidak dibayar. Pada akhir Juli 2021, ATVI digugat oleh *Departemen Fair Employment and Housing California* atas tuduhan pelecehan seksual dan diskriminasi karyawan yang memicu penyelidikan oleh Komisi Sekuritas dan Bursa Amerika Serikat, protes kerja, pengunduran diri atau pemecatan beberapa karyawan, kehilangan sponsor acara perusahaan. Pada 18 Januari 2022, Microsoft mengumumkan niatnya untuk mengakuisisi Activision Blizzard seharga \$68.7 miliar. Akuisisi tersebut selesai pada 13 Oktober 2023. Saat ini, Activision Blizzard merupakan anak perusahaan dari Microsoft Gaming bersama dengan Xbox Game Studios dan ZeniMax Media.

4.2.4 NetEase, Inc. (NTES)

Perusahaan teknologi internet Tiongkok yang menyediakan layanan *online* yang berpusat pada konten, komunitas, komunikasi, dan perdagangan. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1997 oleh Ding Lei. NetEase mengembangkan dan

mengoperasikan *game online* PC dan *mobile*, layanan periklanan, layanan email, dan platform e-commerce di Tiongkok. Perusahaan ini merupakan salah satu dari perusahaan internet dan permainan video terbesar di dunia. NetEase memiliki layanan streaming musik on-demand (*NetEase Music*) dan juga memiliki beberapa peternakan babi. *Game-video* NetEase meliputi seri *Westward Journey*, *Tianxia III*, *Heroes of Tang Dynasty Zero*, *Ghost II*, *Nostos*, dan *Onmyoji*. NetEase juga bermitra dengan Blizzard untuk mengoperasikan versi Tiongkok dari *game-game* mereka, seperti *World of Warcraft*, *StarCraft II*, dan *Overwatch* dari tahun 2008 hingga 2023. Pada Agustus 2023, NetEase meluncurkan studio baru di AS yang dipimpin oleh veteran Bethesda dan BioWare.

4.2.5 Gravity Co., Ltd. (GRVY)

Perusahaan video *game* asal Korea Selatan yang dikenal karena pengembangan permainan perang *multiplayer Ragnarok Online*. Perusahaan ini mulai sebagai usaha kecil di Shinsa-dong, Kangnam-ku, Seoul, Korea Selatan, dan telah berkembang menjadi perusahaan internasional dengan beberapa divisi anak perusahaan. Pada 8 Februari 2005, Gravity Corporation melakukan penawaran umum perdana mereka dan diperdagangkan sebesar \$108 juta dolar Amerika Serikat di NASDAQ dengan simbol saham GRVY, menjadikannya perusahaan *game* Korea pertama yang terdaftar di NASDAQ. Perusahaan ini memiliki sejarah yang agak turbulen yang pada awalnya melibatkan konflik politik internal antara CEO Hakyu Kim (yang akhirnya meninggalkan perusahaan), dan presiden perusahaan Jung Ryool Kim (yang kemudian mengambil alih sebagai CEO), namun

sejak itu stabil dan mengembangkan operasi ke seluruh Asia utara dan tenggara melalui kemitraan yang diawasi dengan entitas perusahaan setempat. Namun, meskipun produk unggulannya, *Ragnarok Online*, dianggap sukses di Asia, operasi di Eropa dan Amerika Serikat tidak berkembang dengan baik dibandingkan dengan produk serupa yang dipasarkan dan dikembangkan di sana.

4.2.6 Microsoft Corporation (MSFT)

Microsoft Corporation adalah perusahaan multinasional Amerika dan perusahaan teknologi yang berkantor pusat di Redmond, Washington. Produk *software* terkenalnya adalah sistem operasi *Windows*, paket aplikasi produktivitas *Microsoft 365*, dan peramban web *Edge*. Produk *hardware* utamanya adalah konsol *Xbox* dan *Microsoft Surface*. Pada tahun 2022, Microsoft menempati peringkat ke-14 dalam peringkat Fortune 500 dari perusahaan terbesar di Amerika Serikat berdasarkan total pendapatan. Microsoft Gaming adalah divisi hiburan digital dan permainan video multinasional Amerika dari Microsoft yang berkantor pusat di Redmond, Washington, yang didirikan pada tahun 2022. CEO divisi ini adalah Phil Spencer, yang telah mengawasi *Xbox* sejak tahun 2014. Lima label pengembangan dan penerbitan Microsoft Gaming terdiri dari: *Xbox Game Studios*, Bethesda Softworks (penerbit ZeniMax Media), Activision, Blizzard Entertainment, dan King (penerbit Activision Blizzard). Sebelum tahun 2022, Microsoft memiliki beberapa jalur produk terkait permainan video, termasuk perangkat keras *Xbox*, operasi *Xbox*, dan studio pengembangan *game*. Microsoft Gaming diciptakan dengan pengumuman rencana Microsoft untuk mengakuisisi Activision Blizzard

untuk menyatukan semua kelompok *game* Microsoft dalam satu divisi. Dengan penyelesaian akuisisi pada tahun 2023, Microsoft menjadi salah satu perusahaan *game* terbesar, ketiga berdasarkan pendapatan dan terbesar berdasarkan jumlah karyawan.

4.3 Deskripsi Hasil Penelitian

4.3.1 Harga Saham

Harga saham yang digunakan dalam penelitian ini adalah harga saham penutupan (*closing price*) pada akhir bulan Desember untuk tiap tahunnya.

Tabel 4.2
Harga Saham Perusahaan sub-sektor *games* 2012-2022

HARGA SAHAM						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	104,13	121,26	75,73	70,64	40,32	237,28
2021	177,72	130,16	65,43	97,18	68,12	329,63
2020	207,79	141,01	90,88	90,72	180,74	216,18
2019	122,43	105,43	57,78	57,44	37,40	151,67
2018	102,94	77,38	44,92	42,66	41,95	96,59
2017	109,78	103,03	60,77	62,22	47,25	79,96
2016	49,29	77,24	34,45	38,35	5,28	56,82
2015	34,84	67,39	36,63	31,77	1,58	49,38
2014	28,03	46,11	18,87	17,14	2,40	40,25
2013	17,37	22,50	16,54	13,15	3,68	31,55
2012	11,01	14,24	9,73	6,96	5,32	21,87

Sumber : Data yang diolah (2024)

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa nilai harga saham selama tahun 2012-2022 yang tertinggi terdapat pada perusahaan Microsoft di tahun 2021,

sebesar US\$329,63 dan nilai harga saham terendah terdapat pada perusahaan Gravity Co. di tahun 2015, dengan harga per lembar sebesar US\$1,58.

4.3.2 Current Ratio

Merupakan tingkat kemampuan aktiva lancar perusahaan dalam memenuhi hutang lancarnya. CR dapat dihitung dengan rumus (Kasmir, 2016):

$$\text{Current Ratio} = \frac{\text{Current Assets}}{\text{Current Liabilities}}$$

Tabel 4.3
Current Ratio Perusahaan sub-sektor *games* 2012-2022

CUREENT RATIO						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	1,84	1,18	4,07	2,32	3,99	1,78
2021	1,89	2,43	5,21	2,24	4,12	2,08
2020	1,71	2,45	3,41	2,31	2,98	2,52
2019	1,45	2,82	2,50	2,23	2,78	2,53
2018	1,40	2,41	2,31	1,96	1,71	2,90
2017	1,30	2,15	1,78	2,61	1,69	2,92
2016	1,68	1,80	1,82	2,56	2,59	2,35
2015	1,84	1,35	1,30	2,95	4,63	2,47
2014	2,95	1,31	2,41	4,10	5,56	2,50
2013	2,57	1,21	2,60	5,39	5,20	2,71
2012	3,40	1,23	2,37	5,00	6,44	2,60

Sumber : Data yang diolah (2024)

Berdasarkan tabel 4.3, terlihat bahwa nilai *current ratio* tertinggi selama tahun 2012-2022 dicapai oleh perusahaan Gravity Co. pada tahun 2012, yaitu sebesar 6,44. Sementara itu, nilai *current ratio* terendah ditemukan pada perusahaan Electronic Arts pada tahun 2022, dengan nilai sebesar 1,18.

4.3.3 Net Profit Margin

Rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam menghasilkan *net income* dari kegiatan operasi pokoknya. NPM dapat dihitung dengan rumus (Kasmir, 2018):

$$\text{NPM} = \frac{\text{Earning After Tax}}{\text{Net Sales}} \times 100\%$$

Tabel 4.4
Net Profit Margin Perusahaan sub-sektor *games* 2012-2022

NET PROFIT MARGIN						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	11,93%	11,29%	20,10%	21,08%	17,85%	36,69%
2021	17,46%	14,87%	30,66%	19,24%	15,82%	36,45%
2020	13,09%	54,89%	27,17%	16,38%	15,38%	30,96%
2019	12,51%	20,59%	23,16%	35,86%	11,07%	31,18%
2018	9,68%	20,25%	24,64%	9,16%	10,85%	15,02%
2017	3,78%	19,96%	3,89%	19,80%	9,45%	26,39%
2016	-0,59%	26,30%	14,56%	30,39%	0,48%	22,53%
2015	-25,81%	19,38%	18,89%	29,55%	-50,00%	13,03%
2014	15,38%	0,22%	18,53%	40,63%	-57,14%	25,42%
2013	-2,43%	2,58%	21,54%	48,32%	-43,59%	28,08%
2012	-13,18%	1,83%	23,17%	43,77%	-28,26%	23,03%

Sumber : Data yang diolah (2024)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa nilai *net profit margin* selama tahun 2012-2022 yang tertinggi terdapat pada perusahaan Electronic Arts untuk tahun 2020, sebesar 54,89% dan nilai *net profit margin* terendah terdapat pada perusahaan Gravity Co. di tahun 2014, sebesar -57,14%.

4.3.4 Return On Equity

Rasio pengukuran laba bersih setelah pajak dengan modal sendiri, menunjukkan penggunaan ekuitas yang efisien. ROE dapat dihitung dengan rumus (Kasmir, 2018):

$$\text{ROE} = \frac{\text{Earning After Tax}}{\text{Equity}} \times 100\%$$

Tabel 4.5
Return On Equity Perusahaan sub-sektor games 2012-2022

RETURN ON EQUITY						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	10,97%	10,35%	7,86%	18,71%	25,11%	43,68%
2021	17,67%	10,68%	15,34%	16,98%	26,58%	43,15%
2020	15,93%	40,73%	14,61%	14,54%	35,21%	37,43%
2019	16,36%	19,11%	11,74%	33,93%	34,41%	38,35%
2018	11,65%	22,70%	16,22%	13,37%	41,18%	20,03%
2017	6,71%	23,82%	2,89%	23,06%	30,00%	29,06%
2016	-1,43%	34,04%	10,55%	30,16%	0,83%	28,53%
2015	-49,63%	28,82%	10,92%	22,97%	-57,69%	15,23%
2014	45,10%	0,33%	11,30%	20,37%	-40,82%	24,59%
2013	-5,02%	4,32%	14,90%	22,03%	-26,56%	27,69%
2012	-18,27%	3,09%	9,94%	23,00%	-16,67%	25,58%

Sumber : Data yang diolah (2024)

Berdasarkan tabel 4.5, terlihat bahwa nilai *return on equity* tertinggi selama tahun 2012-2022 dicapai oleh perusahaan Take Two Interactive pada tahun 2014 dengan angka sebesar 45,10%. Sebaliknya, nilai *return on equity* terendah ditemukan pada perusahaan Gravity Co. pada tahun 2015, yaitu sebesar -57,69%.

4.4 Hasil Uji Model Data Panel

Menurut Widarjono (2007), ada tiga uji untuk memilih teknik estimasi data panel yang meliputi:

4.4.1 Uji *Chow*

Uji untuk menentukan model Regresi yang paling sesuai untuk data panel, yaitu *Common Effect Model* (CEM) atau *Fixed Effect Model* (FEM). Hasil uji *Chow* dapat disimpulkan dari nilai probabilitas *Cross-section*. Jika nilai probabilitasnya > 0,05, maka model yang direkomendasikan untuk digunakan adalah CEM. Sebaliknya, jika hasilnya berkebalikan, maka FEM akan dipilih (Savitri et al., 2021). Berikut adalah hasil uji *Chow* yang dilakukan dalam Eviews:

Table 4.6 Hasil Uji *Chow*

Redundant *Fixed Effects* Tests

Equation: Untitled

Test *cross-section fixed effects*

Effects Test	Statistic	d.f.	Prob.
<i>Cross-section F</i>	1.999699	(5,57)	0.0924
<i>Cross-section Chi-square</i>	10.666847	5	0.0584

Sumber : Data yang diolah (2024)

Berdasarkan tabel 4.6, probabilitas *cross-section F* lebih besar dari 0,05 (0,0924). Oleh karena itu, model regresi yang akan digunakan adalah *Common Effect Model* (CEM).

4.4.2 Uji *Hausman*

Hausman telah mengembangkan suatu uji untuk memilih apakah metode *Fixed Effect* dan metode *Random Effect* lebih baik dari metode *Common Effect*. Uji Hausman ini didasarkan pada ide bahwa *Least Squares Dummy Variables* (LSDV) dalam metode metode *Fixed Effect* dan *Generalized Least Squares* (GLS) dalam metode *Random Effect* adalah efisien sedangkan *Ordinary Least Squares* (OLS) dalam metode *Common Effect* tidak efisien. Jika nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05, maka model yang direkomendasikan untuk digunakan adalah REM. Namun, jika menghasilkan hasil yang sebaliknya, FEM akan dipilih (Savitri et al., 2021). Berikut adalah hasil uji yang dilakukan dalam Eviews:

Table 4.7 Hasil Uji *Hausman*

Correlated *Random Effects* - Hausman Test

Equation: Untitled

Test *cross-section random effects*

Test Summary	Chi-Sq. Statistic	Chi-Sq. d.f.	Prob.
<i>Cross-section random</i>	5.930016	3	0.1151

Sumber : Data yang diolah (2024)

Berdasarkan tabel 4.7, probabilitas dari *Cross-section random* lebih besar dari 0,05 (0,1151), sehingga *Random Effect Model (REM)* akan dipilih.

4.4.3 Uji *Legrance Multiplier*

Uji Signifikansi *Random Effect* ini dikembangkan oleh *Breusch-Pagan*. Pengujian didasarkan pada nilai *residual* dari metode *Common Effect*. Jika nilai

probabilitasnya lebih besar dari 0,05, model yang direkomendasikan untuk digunakan adalah *Common Effect Model* (CEM). Sebaliknya, jika nilai probabilitasnya kurang dari 0,05, model yang akan dipilih adalah *Random Effect Model* (REM) (Savitri et al., 2021). Berikut adalah hasil uji LM yang dilakukan di Eviews:

Table 4.8 Hasil Uji *Legrance Multiplier*

Lagrange Multiplier Tests for *Random Effects*

Null hypotheses: No effects

Alternative hypotheses: Two-sided (Breusch-Pagan) and one-sided

(all others) alternatives

	Test Hypothesis		
	<i>Cross-section</i>	Time	Both
Breusch-Pagan	0.456773 (0.4991)	25.15451 (0.0000)	25.61129 (0.0000)

Sumber : Data yang diolah (2024)

Dari hasil uji LM di atas, dengan nilai probabilitas sebesar 0,4991 yang lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menggunakan regresi *Common Effect Model* (CEM).

4.5 Hasil Uji Asumsi Klasik

Karena model yang dipilih adalah CEM (*Common Effect Model*), uji asumsi klasik harus dilakukan. Uji asumsi klasik yang digunakan adalah multikolinearitas

dan heteroskedastisitas (Basuki & Yuliadi, 2014), (Napitupulu et al., 2021), (Widarjono, 2007)

4.5.1 Uji Multikolinearitas

Table 4.9 Hasil Uji Multikolinearitas

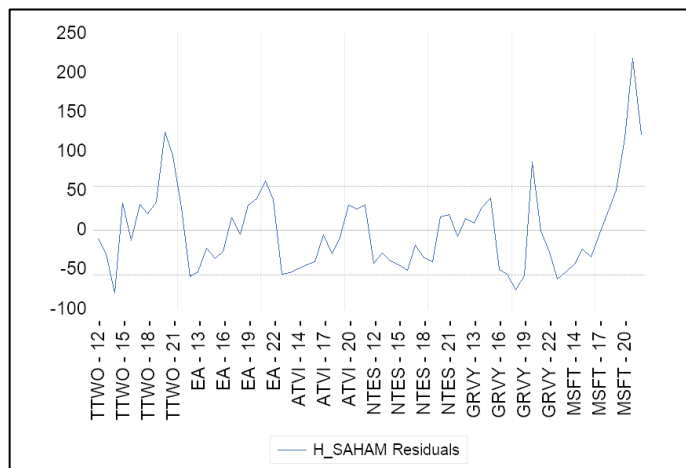
	CR	NPM	ROE
CR	1.000000	-0.217230	-0.287220
NPM	-0.217230	1.000000	0.849489
ROE	-0.287220	0.849489	1.000000

Sumber : Data yang diolah (2024)

Koefisien korelasi antara variabel-variabel menunjukkan tidak adanya multikolinearitas dalam model ini. Secara spesifik, koefisien korelasi antara X1 dan X2 adalah -0.217230, yang jauh di bawah batas 0.85. Demikian pula, koefisien korelasi antara X1 dan X3 adalah -0.287220, juga di bawah ambang batas 0.85. Bahkan korelasi antara X2 dan X3, sebesar 0.849489, masih berada sedikit di bawah batas. Nilai-nilai ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen tidak menunjukkan multikolinearitas, kesimpulan yang didukung oleh Napitupulu et al. (2021). Multikolinearitas dapat sangat merusak hasil analisis regresi, membuat sulit untuk menentukan pengaruh individu dari masing-masing variabel. Namun, dalam kasus ini, koefisien korelasi yang rendah meyakinkan bahwa model ini secara statistik valid, meningkatkan keandalan temuan dan interpretasi yang diambil dari analisis tersebut.

4.5.2 Uji Heteroskedastisitas

Gambar 4.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas melalui grafik *residual*



Sumber : Data yang diolah (2024)

Dari grafik *residual* yang ditampilkan, dapat dilihat bahwa garis biru yang menunjukkan nilai *residual* tidak melebihi batas yang telah ditentukan, yaitu 500 dan -500. Hal ini menunjukkan bahwa varians *residual* tetap konstan dalam rentang yang diperbolehkan. Konstansi varians *residual* ini adalah indikasi penting dalam analisis data, karena memastikan bahwa distribusi kesalahan atau *residual* dari model tidak bervariasi secara signifikan pada berbagai level prediksi. Dengan demikian, tidak terdapat indikasi adanya heteroskedastisitas dalam model ini. Heteroskedastisitas adalah kondisi di mana varians *residual* tidak konstan dan dapat mengakibatkan estimasi yang tidak efisien dan statistik uji yang tidak valid. Karena model ini tidak menunjukkan tanda-tanda heteroskedastisitas, dapat disimpulkan bahwa model ini telah lulus uji heteroskedastisitas sesuai dengan yang dinyatakan oleh Napitupulu et al. (2021). Dengan lulusnya uji ini, kita dapat lebih yakin bahwa model regresi yang digunakan memberikan estimasi yang akurat dan valid.

4.6 Hasil Uji Regresi Data Panel

4.6.1 Persamaan Regresi

$$\mathbf{H_SAHAM = 83.8131633476 - 11.7308174641*CR - 16.9369316841*NPM + 134.143170701*ROE}$$

Berdasarkan persamaan tersebut, dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta sebesar 83,81 artinya tanpa adanya variabel CR, NPM, dan ROE maka variabel H_SAHAM akan mengalami peningkatan sebesar 83,81%
2. Nilai koefisien beta variabel CR (X1) sebesar -11,73, jika nilai variabel lain konstan dan variabel variabel X1 mengalami peningkatan 1%, maka variabel H_SAHAM (Y) akan mengalami penurunan sebesar 11,73%, Begitu pula sebaliknya, jika nilai variabel lain konstan dan variabel X1 mengalami penurunan 1%, maka variabel H_SAHAM akan mengalami peningkatan sebesar 11,73%.
3. Nilai koefisien beta variabel NPM (X2) sebesar -16,93, jika nilai variabel lain konstan dan variabel variabel X2 mengalami peningkatan 1%, maka variabel H_SAHAM (Y) akan mengalami penurunan sebesar 16,93%, Begitu pula sebaliknya, jika nilai variabel lain konstan dan variabel X2 mengalami penurunan 1%, maka variabel H_SAHAM akan mengalami peningkatan sebesar 16,93%.
4. Nilai koefisien beta variabel ROE (X3) sebesar 134,14, jika nilai variabel lain konstan dan variabel variabel X3 mengalami peningkatan 1%, maka variabel H_SAHAM (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 134,14%, Begitu pula sebaliknya, jika nilai variabel lain konstan dan variabel X3

mengalami penurunan 1%, maka variabel H_SAHAM akan mengalami penurunan sebesar 134,14%.

4.6.2 Uji T (Hipotesis)

Pengujian hipotesis, atau uji t, digunakan untuk menguji hipotesis dan menentukan pengaruh parsial dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai probabilitas kurang dari 0,10, H_a diterima, yang menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh parsial yang signifikan terhadap variabel dependen. Hasil uji t adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis

Dependent Variable: H_SAHAM

Method: Panel Least Squares

Date: 05/18/24 Time: 16:40

Sample: 2012 2022

Periods included: 11

Cross-sections included: 6

Total panel (balanced) observations: 66

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	83.81316	20.05107	4.179984	0.0001
CR	-11.73082	6.237380	-1.880728	0.0647
NPM	-16.93693	65.22055	-0.259687	0.7960
ROE	134.1432	66.80936	2.007850	0.0490

Sumber : Data yang diolah (2024)

Efek parsial dari variabel independen terhadap variabel dependen adalah sebagai berikut:

- a. Hasil uji t untuk variabel CR (X1) menunjukkan nilai t sebesar -1,880728, yang lebih kecil dari nilai t-tabel sebesar 1,997729654, dan nilai signifikansi sebesar 0,0647, yang lebih kecil dari 0,10. Oleh karena itu, **H1 diterima**, yang berarti variabel CR memengaruhi harga saham perusahaan dalam subsektor *games*.
- b. Hasil uji t untuk variabel NPM (X2) menunjukkan nilai t sebesar -0,2596, yang lebih kecil dari nilai t-tabel sebesar 1,997729654, dan nilai signifikansi sebesar 0,7960, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, **H2 ditolak**, yang berarti variabel NPM tidak memengaruhi harga saham perusahaan dalam subsektor *games*.
- c. Hasil uji t untuk variabel ROE (X3) menunjukkan nilai t sebesar 2,007850, yang lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 1,997729654, dan nilai signifikansi sebesar 0,0490, yang kurang dari 0,05. Oleh karena itu, **H3 diterima**, yang berarti variabel ROE memengaruhi harga saham perusahaan dalam subsektor *games*.

4.6.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ghozali & Ratmono (2017), sebuah model dianggap memiliki kemampuan yang baik dalam menjelaskan variasi dalam variabel dependen apabila koefisien determinasinya (R^2) tinggi. R^2 memiliki rentang nilai antara 0 hingga 1, di mana semakin tinggi nilai R^2 , semakin baik pula model tersebut dalam

menjelaskan variasi dalam data. Namun, nilai R^2 yang rendah menandakan bahwa variabel independen yang digunakan dalam model tersebut hanya mampu menjelaskan sedikit dari variasi yang terjadi pada variabel dependen.

Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2

R-squared	0.243018
Adjusted R-squared	0.206390
S.E. of regression	56.44977
Sum squared resid	197567.7
Log likelihood	-357.7879
F-statistic	6.634743
Prob(F-statistic)	0.000586

Sumber : Data yang diolah (2024)

Dalam penelitian ini, nilai adjusted R-squared diperoleh sebesar 0,20639 atau setara dengan 20,64%. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel independen yang terdiri dari CR (*Current Ratio*), NPM (*Net Profit Margin*), dan ROE (*Return On Equity*) hanya mampu menjelaskan sekitar 20,64% dari harga saham perusahaan dalam subsektor *games* yang terdaftar di Nasdaq periode 2012 - 2022. Sisanya, sebesar 79,36%, dianggap dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian ini.

Penjelasan tentang seberapa besar variabel independen mampu menjelaskan variasi harga saham ini menjadi penting untuk mengevaluasi kecocokan model yang digunakan dalam penelitian. Meskipun nilai *adjusted R-squared* yang diperoleh tidak begitu tinggi, hal ini dapat mengindikasikan bahwa terdapat faktor-

faktor lain di luar variabel yang dipertimbangkan dalam penelitian yang juga berpengaruh terhadap harga saham perusahaan dalam subsektor *games* tersebut.

4.7 Pembahasan

4.7.1 Pengaruh *Current Ratio* Terhadap Harga Saham

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa CR berpengaruh negatif tidak signifikan terhadap harga saham. Dengan nilai t hitung sebesar -1,8807 dan nilai signifikan 0,0647 lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian mendukung hipotesis yang telah dikemukakan yaitu CR berpengaruh terhadap harga saham. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan temuan Latifah & Suryani (2020) dan Suryana Nanang & Anggadini Sri Dewi (2020), yang menemukan bahwa CR memengaruhi harga saham. Hal ini berbeda dengan hasil dari Wisma Dewi M. D. & Drs. Adiwibowo A. S. (2019) dan Elvina et al. (2021), yang menyimpulkan bahwa CR tidak berpengaruh signifikan terhadap harga saham.

Rasio Lancar menggambarkan tingkat kemampuan aktiva lancar perusahaan dalam memenuhi hutang lancarnya. Semakin tinggi tingkat Current Ratio menunjukkan kinerja keuangan jangka pendeknya semakin baik. Tingginya *Current Ratio* bisa dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu jumlah *cash flow*, maupun tingkat kredibilitas perusahaan tersebut dalam hubungannya dengan kreditur, yang menjamin stabilitas keuangan dan bisnis. Apabila pihak- pihak yang berkepentingan menggunakan rasio ini dalam menjalin kerjasamanya dengan

perusahaan, maka pada giliran selanjutnya akan mempengaruhi nilai perusahaan berdasarkan harga sahamnya.

4.7.2 Pengaruh *Net Profit Margin* Terhadap Harga Saham

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa NPM berpengaruh negatif tidak signifikan terhadap harga saham. Dengan nilai t hitung sebesar -0,2596 dan nilai signifikan 0,7960 lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian tidak mendukung hipotesis yang telah dikemukakan yaitu NPM berpengaruh terhadap harga saham. Hasil dari penelitian ini konsisten dengan temuan Ramzilah et al. (2021) dan Elviani et al. (2019), yang menyatakan bahwa NPM tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap harga saham. Bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Markonah & Ferry Cahaya (2023), dan Indriawati et al. (2022), yang mengatakan bahwa variabel NPM berpengaruh signifikan terhadap harga saham.

Margin Laba Bersih (NPM) menggambarkan jumlah laba bersih yang diperoleh oleh perusahaan dari setiap penjualan yang dilakukan. Semakin tinggi laba bersih, total penjualan juga meningkat. Namun, NPM tidak berpengaruh terhadap harga saham karena biaya tinggi yang dikeluarkan disebabkan karena sering kali perusahaan game menginvestasikan kembali sebagian besar pendapatan mereka ke dalam penelitian dan pengembangan untuk menciptakan produk baru dan teknologi yang lebih canggih, hal ini menyebabkan fluktuasi NPM karena tingkat laba yang digunakan untuk investasi pada periode tertentu. Net Profit Margin juga tidak mengukur kualitas dari laba yang dihasilkan, apakah laba yang

dihasilkan didapatkan dari laba operasi, penjualan, atau laba lain perusahaan, sehingga investor kurang tertarik dalam menggunakan rasio ini untuk melakukan investasi. Bachri & Muslih (2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa, meningkatnya harga saham bukan berarti dikarenakan adanya peningkatan pendapatan saja melainkan faktor lainnya sehingga tidak akan meningkatkan harga saham.

4.7.3 Pengaruh *Return On Equity* Terhadap Harga Saham

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa ROE berpengaruh positif signifikan terhadap harga saham. Dengan nilai t hitung sebesar 2.0078 dan nilai signifikan 0.0490. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian mendukung hipotesis yang telah dikemukakan yaitu ROE berpengaruh signifikan terhadap harga saham. Hasil ini sejalan dengan temuan Ahmad Murad (2021), Irawati Junaeni (2019), dan Anwar & Rahmalia (2019), yang menyatakan bahwa ROE berpengaruh signifikan terhadap harga saham. Berbeda dengan penelitian Oktaviani (2015) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh ROE terhadap harga saham.

ROE yang lebih tinggi menunjukkan kinerja terbaik perusahaan dalam mengelola modalnya untuk menghasilkan laba bagi pemegang saham. Peningkatan laba bersih perusahaan juga akan berdampak pada peningkatan nilai ROE, sinyal inilah yang membuat investor lebih tertarik untuk membeli saham perusahaan, yang pada gilirannya akan berdampak pada peningkatan harga saham, karena adanya peningkatan permintaan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis menyeluruh dan diskusi yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

1. Rasio Lancar (CR) menunjukkan dampak signifikan terhadap harga saham sepanjang periode 2012 hingga 2022. CR bisa digunakan sebagai dasar untuk menentukan naik turunnya harga saham. Semakin tinggi rasio ini, semakin tinggi kemampuan perusahaan untuk melunasi kewajiban hutang jangka pendeknya.
2. Margin Laba Bersih (NPM) menunjukkan kurangnya pengaruh terhadap harga saham dalam periode yang sama. Meskipun berfungsi sebagai ukuran profitabilitas, NPM tidak berkorelasi secara signifikan dengan pergerakan harga saham, menunjukkan bahwa investor tidak mempertimbangkan metrik ini sebagai penentu utama keputusan investasi di subsektor *game*.
3. *Return on Equity* (ROE) terbukti memiliki pengaruh terhadap harga saham antara tahun 2012 hingga 2022. ROE, yang mencerminkan efisiensi pemanfaatan modal dalam menghasilkan keuntungan bagi pemegang saham, muncul sebagai faktor penting yang memengaruhi harga saham,

dengan demikian menegaskan pentingnya dalam analisis investasi di dalam subsektor *game*.

4. Nilai Adjusted R-squared yang disesuaikan sebesar 20,64% menunjukkan bahwa CR, NPM, dan ROE secara kolektif menjelaskan sekitar satu per lima dari variasi harga saham subsektor *game* selama periode 2012 – 2022. Namun, perlu dicatat bahwa 79,36% sisanya diatributkan pada faktor-faktor lain yang belum dieksplorasi, menunjukkan keberadaan variabel tambahan yang mempengaruhi dinamika harga saham dalam subsektor *game* yang perlu dieksplorasi lebih lanjut.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk berbagai pemangku kepentingan:

1. Calon investor di pasar saham sebaiknya memprioritaskan analisis komprehensif kinerja perusahaan dan laporan keuangannya, dengan memanfaatkan informasi yang tersedia di situs-situs bursa saham sebelum membuat keputusan investasi. Hal ini melibatkan pertimbangan yang cermat terhadap faktor-faktor di luar CR, NPM, dan ROE yang dapat memengaruhi harga saham, sehingga memfasilitasi pemilihan investasi yang terinformasi.
2. Peneliti masa depan disarankan untuk melakukan investigasi lebih mendalam terhadap faktor-faktor tambahan yang dapat memengaruhi harga saham, seperti makroekonomi, fluktuasi nilai tukar mata uang, tren

inflasi, tingkat suku bunga, situasi politik, *news* (berita), faktor ekonomi mikro, persaingan industri, dan inovasi teknologi, serta rasio keuangan lain seperti Earning Per Share dan Debt to Equity Ratio. Dengan menggabungkan variabel-variabel ini ke dalam analisis, peneliti dapat meningkatkan akurasi prediksi dan ketangguhan model, sehingga berkontribusi pada pemahaman yang lebih tentang penentu harga saham dalam subsektor *game*.

3. Pengambilan sampel yang lebih luas dengan mencakup beberapa bursa saham, termasuk tetapi tidak terbatas pada NYSE, untuk menangkap rentang perusahaan *game* yang terdaftar secara global. Dengan memperluas cakupan analisis di luar perusahaan-perusahaan yang terdaftar di Nasdaq, peneliti dapat memberikan penilaian yang lebih komprehensif terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi pergerakan harga saham di berbagai wilayah geografis.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada studio game lokal untuk melakukan IPO, supaya dapat lebih dikenal secara global dengan semakin bertambahnya akses permodalan yang diharapkan dapat membantu untuk perkembangan dan inovasi pada industri game lokal agar bisa semakin kompetitif dan memperkuat posisi mereka dalam industri game internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipalguna, I., & Suarjaya, A. (2017). Pengaruh Likuiditas, Solvabilitas, Aktivitas, Profitabilitas, Dan Penilaian Pasar Terhadap Harga Saham Perusahaan Lq45 Di Bei. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 5(12).
- Agus Tri Basuki dan Immamudin Yuliandi, 2015, EKONOMETRIKA (TEORI & APLIKASI) : Mitra Pustaka Nurani (MATAN), Yogyakarta.
- Amanah, R., Atmanto, D., & Azizah, D. F. (2014). PENGARUH RASIO LIKUIDITAS DAN RASIO PROFITABILITAS TERHADAP HARGA SAHAM (Studi pada Perusahaan Indeks LQ45 Periode 2008-2012). In *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)/Vol* (Vol. 12, Issue 1). <https://media.neliti.com/media/publications/83167-ID-pengaruh-rasio-likuiditas-dan-rasio-prof.pdf>
- Anwar, Y., & Rahmalia, L. (2019). *The effect of return on equity, earning per share and price earning ratio on stock prices. The Accounting Journal of Binaniaga*, 4(01). <https://doi.org/10.33062/ajb.v4i01.360>
- Asmana, A. (2018). *Pengertian Saham, Jenis dan Harga Saham*. Blogspot.Com. <https://legalstudies71.blogspot.com/2018/10/pengertian-jenis-dan-harga-saham.html>
- Basuki, A. T., & Yuliadi, I. (2014). *ELECTRONIC DATA PROCESSING (SPSS 15 dan EVIEWS 7)*.
- Brigham, E. F. dan J. F. Houston. 2016. *Dasar-Dasar Manajemen Keuangan*. Edisi 14. Buku 1. Terjemahan N. I. Sallama dan F. Kusumastuti. Salemba Empat. Jakarta
- Darmadji, T., & Fakhrudin, H. M. (2012). *Pasar Modal di Indonesia Edisi 3*. In *Salemba Empat*.
- Dewi, L. K. (2015). *PENGARUH PROFITABILITAS, LEVERAGE DAN LIKUIDITAS TERHADAP HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN INDUSTRI MAKANAN DAN MINUMAN DI BURSA EFEK INDONESIA*. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Katalogis/article/view/6403>

- Dwi Prastowo, Rifka Juliaty. (2002). Analisis Laporan Keuangan Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Unit Penerbit & Percetakan AMP YKPN.
- Elviani, S., Simbolon, R., & Dewi, P. (2019). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HARGA SAHAM PERUSAHAAN TELEKOMUNIKASI. In *Jurnal Riset Akuntansi Multiparadigma (JRAM)* (Vol. 6, Issue 1). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/JRAM/article/view/1408>
- Elvina, Gunawan, E., & Saribu, H. D. T. (2021). Effect of Current Ratio, Inventory Turn Over and Time Interest Earned on Stock Prices in Cigarettes Sub-Sector Companies Listed on the Stock Exchange For the 2015-2019 Period. *Jurnal Mantik (Institute of Computer Science (IOCS))*, 5(3).
- Erlina, N. (2018). PENGARUH LIKUIDITAS, SOLVABILITAS, PROFITABILITAS TERHADAP NILAI PERUSAHAAN PERTAMBANGAN DI BURSA EFEK INDONESIA. *Jurnal Manajemen Kompeten*, 1(1). <https://doi.org/10.51877/mnjm.v1i1.17>
- Fahmi, Irham. (2017). Analisis Laporan Keuangan. Bandung: Alfabeta.
- Ghozali, I. (2018). Ghozali 2018. In *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Ghozali, I., & Ratmono, A. (2017). Analisis Multivariat dan Ekonometrika Teori, Konsep, dan Aplikasi dengan EVIEWS 10. In *Badan Penerbit Undip*.
- Govia, J., Dayani, V. O. S., Purba, Mohd. N., Ramayanti, E., Tanoto, M., Teng, S. H., & Cynthia, C. (2019). Pengaruh Laba per Saham, Rasio Hutang dan Pengembalian atas Aset (ROA) terhadap Harga Saham. 3(2), 21. <https://doi.org/10.33395/owner.v3i2.119>
- Hanie, U. P., & Saifi, M. (2018). PENGARUH RASIO LIKUIDITAS DAN RASIO LEVERAGE TERHADAP HARGA SAHAM Studi Pada Perusahaan Indeks LQ45 Periode 2014-2016. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 58(1).
- Hantono, H. (2015). Pengaruh Current Ratio dan Debt To Equity Ratio Terhadap Profitabilitas pada Perusahaan Manufaktur Sektor Logam dan Sejenisnya yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2009 -2013. *Jurnal Wira Ekonomi Mikroskil*, 5(1). <https://doi.org/10.55601/jwem.v5i1.222>
- Hartono, Jogyanto, 2008. Teori Portofolio dan Analisis Investasi. Yogyakarta: BPF
- Hery. (2016). Analisis Laporan Keuangan Integrated and Comprehensive Edition. In *PT Grasindo*.

- Hin, L. Thian. 2001. Panduan Berinvestasi Saham. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Husnan, S. (2015). Dasar-dasar Teori Portofolio & Analisis Sekuritas Edisi Kelima. In *UPP STIM YKPN*.
- Indrawati, S., & Suprihhadi, H. (2016). *PENGARUH PROFITABILITAS TERHADAP HARGA SAHAM EMITEN LQ45 YANG TERDAFTAR DI BEI* Heru Suprihhadi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya. www.jsx.co.id
- Indriawati, E., Hidayati, A. N., & Fuadilah Habib, M. A. (2022). Pengaruh Net Profit Margin (NPM), Return On Asset (ROA), Earning Per Share (EPS), dan Debt to Equity Ratio (DER) terhadap return saham sektor consumer goods industry pada Bursa Efek Indonesia periode 2017-2021. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 4(9). <https://doi.org/10.32670/fairvalue.v4i9.1576>
- Junaeni, I. (2019). Are the Most Dominant Affecting Stock Prices Other Than ROE? *Asia Pacific Journal of Management and Education*, 2(2). <https://doi.org/10.32535/apjme.v2i2.553>
- Kasmir. (2014). Analisis Laporan Keuangan, Edisi Satu, Cetakan Ketujuh. *Raja Grafindo Persada*, V(2015).
- Kasmir, (2018). *Analisi Laporan keuangan*. Depok: Rajawali Pers.
- Keown, A. J. (2011). Manajemen Keuangan Prinsip-Prinsip dan Aplikasi. In *Book*.
- Kinata Catherine, Cinthya, & Purba Mohd. Nawi. (2021). *PENGARUH DEBT TO EQUITY RATIO, CURRENT RATIO, TOTAL ASSETTURNOVER DAN PRICE TO BOOK VALUE TERHADAP HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN SEKTOR CONSUMER GOODS YANG TERDAFTAR DI BEI TAHUN 2017-2020*.
- Kosim, B., & Safira, M. (2020). *PENGARUH LIKUIDITAS, LEVERAGE DAN PROFITABILITAS TERHADAP HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN SUB SEKTOR PERTAMBANGAN BATU BARA YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA*. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/motivasi/article/view/2748/1967>
- Latifah, H. C., & Suryani, A. W. (2020). Pengaruh kebijakan dividen, kebijakan hutang, profitabilitas, dan likuiditas terhadap harga saham. *Jurnal Akuntansi Aktual*, 7(1). <https://doi.org/10.17977/um004v7i12020p31>

- Laulita, N. B., & Yanni, *. (2022). YUME : Journal of Management Pengaruh Return On Asset (ROA), Return On Equity (ROE), Debt To Equity Ratio (DER), Earning Per Share (EPS) dan Net Profit Margin (NPM) terhadap Return Saham pada Perusahaan Yang Terdaftar Di Indeks LQ45. *YUME : Journal of Management*, 5(1), 232–244. <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.467>
- Lukman, D., Nurani Hartikayanti, H., & Jenderal Achmad Yani, U. (2022). *PENGARUH PERTUMBUHAN ASET, LIKUIDITAS DAN PROFITABILITAS TERHADAP STRUKTUR MODAL*. 6(2). <https://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/1910>
- Markonah, M., & Ferry Cahaya, Y. (2023). Effect of Net Profit Margin (NPM), Return on Assets (ROA) and Debt to Equity Ratio (DER) to Share Prices in Property Companies Registered on the Stock Exchange Indonesia (IDX). *Journal of Accounting and Finance Management (JAFM)*. <https://doi.org/10.38035/jafm.v4i1>
- Murad, A. (2021). Analysis of the Effect of Eps, Roe, and Quick Ratio on Stock Prices (Empirical Study on Food and Beverage Companies on the Idx AHMAD MURAD. *International Journal of Business Marketing and Management (IJBMM)*, 6(5).
- Napitupulu, R. B., Simanjuntak, T. P., Hutabarat, L., Damanik, H., Harianja, H., Sirait, R. T. M., & Tobing, C. E. R. L. (2021). Penelitian Bisnis : Teknik dan Analisa Data dengan SPSS - STATA - EVIEWS. *Madenatera*, 1.
- Nor Hadi. 2013. Pasar Modal : Acuan Teoretis dan Praktis Investasi di Instrument Keuangan Pasar Modal, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- O’Sullivan, A., & Sheffrin, S. M. (2003). *Economics : principles in action*. Prentice Hall.
- OCBC. (2022). *Apa itu NASDAQ? Salah Satu Bursa Efek Tertua dan Sejarahnya*. <https://www.ocbc.id/id/article/2022/10/18/nasdaq-adalah>
- Octaviani, S., & Komalasarai, D. (2017). PENGARUH LIKUIDITAS, PROFITABILITAS, dan SOLVABILITAS TERHADAP HARGA SAHAM (Studi Kasus pada Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Akuntansi*, 3(2).
- Oktaviani, D. P. I. (2015). *DEWI PRAMITA IKA OKTAVIANI-2*. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/65936>
- PwC. (2023). *Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027, Resetting expectations, refocusing inward and recharging growth*.

<https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html>

Qorinawati, V., & Santosa Adiwibowo, A. (2019). PENGARUH KINERJA KEUANGAN TERHADAP HARGA SAHAM (Studi Empiris pada Emiten yang Konsisten Masuk dalam Indeks LQ45 Tahun 2015-2017). *DIPONEGORO JOURNAL OF ACCOUNTING*, 8(1).

Ramadhani, I., & Zannati, R. (2018). *Pengaruh profitabilitas, likuiditas, solvabilitas terhadap harga saham*. <https://ejournal.imperiuminstitute.org/index.php/JMSAB/article/view/79>

Ramziah, Arjuniadi, & Zahara, N. (2021). PENGARUH NPM (NET PROFIT MARGIN), ROE (RETURN ON EQUITY), DAN ROA (RETURN ON ASSETS) TERHADAP HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR SEKTOR PLASTIK DAN KEMASAN YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA. In *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu* / (Vol. 1, Issue 1).

Ratih, D., Apriatni, E. P., & Saryadi. (2013). Pengaruh EPS, PER, DER, ROE terhadap Harga Saham pada Perusahaan Sektor Pertambangan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) tahun 2010-2012. *Diponegoro Journal of Social and Politic*.

Ratnasari, S., & Tahwin D. (2017). Pengaruh Keputusan Investasi, Keputusan Pendanaan, Kebijakan Dividen Dan Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan Manufaktur Sektor Industri Barang Konsumsi Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. *Buletin Bisnis & Manajemen*, 03(01).

Ridha, A., Nurhayati, & Fariz, M. (2019). Pengaruh Profitabilitas Dan Likuiditas Terhadap Harga Saham Pada Perusahaan Perbankan Yang Terdaftar Di BEI Periode 2015-2017. *SIMEN (Akuntansi Dan Manajemen) STIES*, 10(1).

Savitri, C., Faddila, S. P., Iswari, R., Anam, C., Syah, S., Mulyani, R., Sihombing, R., Kismawadi, R., Pujiyanto, A., Mulyati, A., Astuti, Y., Adinugroho, W. C., Imanuddin, R., Kristia, A., Nuraini, M., & Tirtana, S. (2021). *STATISTIK MULTIVARIAT DALAM RISET*. www.penerbitwidina.com

Situmorang. (2008). *Pengantar Pasar Modal*. Jakarta: Jakarta Mitra Wcana Media

South China Morning Post. (2020). *Horror video game with ghosts, demons from Indonesian folklore an international hit for indie studio*. https://www.scmp.com/lifestyle/entertainment/article/3088718/horror-video-game-ghosts-demons-indonesian-folklore?campaign=3088718&module=perpetual_scroll_0&pgtype=article

- Spence, M. (1973). Job Market Signaling. *The Quarterly Journal of Economics*, 87(3), 355–374. <https://doi.org/10.2307/1882010>
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D, 2015.*
- Suryana Nanang, & Anggadini Sri Dewi. (2020). 411282-analysis-of-stock-prices-affected-by-cur-2d0d2a4e. *International Journal of Science, Technology & Management*. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i3.44>
- Tita Amalya, N., dan Investasi, K., Kencana No, Jls., & Tangerang Selatan – Banten, P. (2018). PENGARUH RETURN ON ASSET, RETURN ON EQUITY, NET PROFIT MARGIN DAN DEBT TO EQUITY RATIO TERHADAP HARGA SAHAM JURNAL SEKURITAS PRODI MANAJEMEN UNPAM. *Jurnal Sekuritas*, 11(33).
- Widarjono, A. (2007). Teori Ekonometrika dan Aplikasi Untuk Ekonomi dan Bisnis, Edisi Kedua. In *Yogyakarta: Ekonosia*.
- Widayanti, R., & Colline, F. (2017). Pengaruh Rasio Keuangan Terhadap Harga Saham Perusahaan LQ 45 Periode 2011 - 2015. *Jurnal Riset Bisnis Dan Investasi*, 21(3).
- Widiastuti, S. A., Yunita, I., & Gustyana, T. T. (2016). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Serta Pengaruhnya Terhadap Harga Saham Pada Perusahaan Pertambangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2010-2014. *EProceedings of Management*, 3(1).
- Wisma Dewi M. D., & Drs. Adiwibowo A. S. (2019). PENGARUH PROFITABILITAS, LIABILITAS, LEVERAGE, PERTUMBUHAN PENJUALAN, DAN DIVIDEN TERHADAP HARGA SAHAM (KONSISTEN TERDAFTAR LQ45 PERIODE TAHUN 2014-2016). *JOURNAL OF ACCOUNTING*, 8.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Sampel Penelitian

1. Daftar Perusahaan yang akan diteliti

No.	Kode	Nama Perusahaan	Tanggal IPO
1.	TTWO	Take-Two Interactive Software, Inc.	15 April 1997
2.	EA	Electronic Arts	26 Maret 1990
3.	ATVI	Activision Blizzard Inc.	22 Oktober 1993
4.	NTES	NetEase, Inc.	30 Juni 2000
5.	GRVY	GRAVITY Co., Ltd.	8 Februari 2005
6.	MSFT	Microsoft Corporation	13 Maret 1986

2. Data Fluktuasi Harga Saham Perusahaan Sub Sektor *Game*

	TTWO (Take Two Interactive)		EA (Electronic Arts)		ATVI (Activision Blizzard)	
	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>
2022	104.13	-41.41%	121.2628	-6.84%	75.7341	15.74%
2021	177.72	-14.47%	130.1631	-7.69%	65.4321	-28.00%
2020	207.79	69.72%	141.0105	33.75%	90.876	57.27%
2019	122.43	18.93%	105.4304	36.24%	57.7823	28.63%
2018	102.94	-6.23%	77.3836	-24.89%	44.9214	-26.07%
2017	109.78	122.72%	103.0278	33.39%	60.7652	76.41%
2016	49.29	41.48%	77.2365	14.61%	34.4454	-5.96%
2015	34.84	24.30%	67.3907	46.17%	36.6292	94.07%
2014	28.03	61.37%	46.1056	104.95%	18.8738	14.08%
2013	17.37	57.77%	22.4963	57.99%	16.5448	70.11%
2012	11.01	-18.75%	14.2391	-29.51%	9.7259	-12.56%

3. Data Fluktuasi Harga Saham Perusahaan Sub Sektor *Game*

	NTES (NetEase)		GRVY (Gravity)		MSFT (Microsoft)	
	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>	<i>Year Close</i>	<i>Annual %</i>
2022	70.6422	-27.31%	40.32	-40.81%	237.2767	-28.02%
2021	97.1836	7.12%	68.12	-62.31%	329.6268	52.48%
2020	90.7206	57.94%	180.74	383.26%	216.1826	42.53%
2019	57.4395	34.65%	37.4	-10.85%	151.6703	57.03%
2018	42.6593	-31.44%	41.95	-11.22%	96.5859	20.80%
2017	62.2177	62.22%	47.25	795.73%	79.9558	40.72%
2016	38.3538	20.73%	5.275	233.86%	56.8203	15.07%
2015	31.7684	85.29%	1.58	-34.16%	49.3803	22.70%
2014	17.1449	30.34%	2.3996	-34.86%	40.2461	27.54%
2013	13.1539	88.95%	3.684	-30.75%	31.5546	44.28%
2012	6.9614	-5.17%	5.32	-8.28%	21.8697	5.84%

4. Perbandingan Perubahan Harga Saham dengan Indeks S&P 500

	AVERAGE GAMES	S&P 500	
	<i>Annual %</i>	<i>Stock Prices</i>	<i>Annual %</i>
2022	-21.44%	3,839.50	-19.44%
2021	-8.81%	4,766.18	26.89%
2020	107.41%	3,756.07	16.26%
2019	27.44%	3,230.78	28.88%
2018	-13.18%	2,506.85	-6.24%
2017	188.53%	2,673.61	19.42%
2016	53.30%	2,238.83	9.54%
2015	39.73%	2,043.94	-0.73%
2014	33.90%	2,058.90	11.39%
2013	48.06%	1,848.36	29.60%
2012	-11.41%	1,426.19	13.41%

5. Data Sampel Perusahaan Take Two Interactive

TTWO					
Year	Current Assets	Current Liabilities	Net Income	Revenue	Equity
2022	3.871	2.105	418	3.505	3.810
2021	4.221	2.235	589	3.373	3.332
2020	3.493	2.039	404	3.089	2.539
2019	2.828	1.952	334	2.668	2.041
2018	2.409	1.727	174	1.793	1.489
2017	2.195	1.686	67	1.780	1.004
2016	2.045	1.220	(8)	1.414	581
2015	1.781	966	(279)	1.083	563
2014	1.399	475	362	2.351	802
2013	866	337	(29)	1.214	588
2012	744	219	(109)	826	596

6. Data Sampel Perusahaan Electronic Arts

EA					
	Current Assets	Current Liabilities	Net Income	Revenue	Equity
2022	4.151	3.513	789	6.991	7.625
2021	7.213	2.964	837	5.629	7.840
2020	6.517	2.664	3.039	5.537	7.461
2019	6.381	2.265	1.019	4.950	5.331
2018	6.004	2.491	1.043	5.150	4.595
2017	5.199	2.415	967	4.845	4.060
2016	4.354	2.418	1.156	4.396	3.396
2015	3.720	2.747	875	4.515	3.036
2014	3.138	2.390	8	3.575	2.422
2013	2.325	1.917	98	3.797	2.267
2012	2.609	2.120	76	4.143	2.458

7. Data Sampel Perusahaan Activision Blizzard

ATVI					
	Current Assets	Current Liabilities	Net Income	Revenue	Equity
2022	14.469	3.555	1.513	7.528	19.243
2021	12.556	2.411	2.699	8.803	17.599
2020	10.565	3.100	2.197	8.086	15.037
2019	7.292	2.915	1.503	6.489	12.805
2018	6.106	2.642	1.848	7.500	11.392
2017	6.520	3.663	273	7.017	9.462
2016	4.830	2.656	962	6.608	9.119
2015	3.387	2.611	881	4.664	8.068
2014	6.541	2.714	817	4.408	7.233
2013	6.241	2.405	987	4.583	6.622
2012	6.274	2.652	1.125	4.856	11.317

8. Data Sampel Perusahaan NetEase

NTES					
	Current Assets	Current Liabilities	Net Income	Revenue	Equity
2022	19.081	8.239	2.949	13.991	15.765
2021	17.751	7.925	2.645	13.747	15.579
2020	16.526	7.164	1.849	11.290	12.720
2019	12.225	5.493	3.051	8.509	8.991
2018	9.994	5.106	895	9.768	6.694
2017	9.521	3.650	1.646	8.315	7.137
2016	7.190	2.814	1.671	5.499	5.540
2015	5.312	1.801	1.040	3.520	4.527
2014	4.470	1.089	767	1.888	3.765
2013	3.766	699	734	1.519	3.332
2012	2.868	574	576	1.316	2.504

9. Data Sampel Perusahaan Gravity Co.

GRVY					
	Current Assets	Current Liabilities	Net Income	Revenue	Equity
2022	295	74	58	325	231
2021	276	67	59	373	222
2020	197	66	50	325	142
2019	125	45	32	289	93
2018	144	84	28	258	68
2017	98	58	12	127	40
2016	44	17	0,21	43	25
2015	37	8	(15)	30	26
2014	50	9	(20)	35	49
2013	52	10	(17)	39	64
2012	58	9	(13)	46	78

10. Data Sampel Perusahaan Microsoft

MSFT					
	Current Assets	Current Liabilities	Net Income	Revenue	Equity
2022	169.684	95.082	72.738	198.270	166.542
2021	184.406	88.657	61.271	168.088	141.988
2020	181.915	72.310	44.281	143.015	118.304
2019	175.552	69.420	39.240	125.843	102.330
2018	169.662	58.488	16.571	110.360	82.718
2017	162.696	55.745	25.489	96.571	87.711
2016	139.660	59.357	20.539	91.154	71.997
2015	122.797	49.647	12.193	93.580	80.083
2014	114.246	45.625	22.074	86.833	89.784
2013	101.466	37.417	21.863	77.849	78.944
2012	85.084	32.688	16.978	73.723	66.363

11. Tabulasi Data Harga Saham

HARGA SAHAM						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	104,13	121,26	75,73	70,64	40,32	237,28
2021	177,72	130,16	65,43	97,18	68,12	329,63
2020	207,79	141,01	90,88	90,72	180,74	216,18
2019	122,43	105,43	57,78	57,44	37,40	151,67
2018	102,94	77,38	44,92	42,66	41,95	96,59
2017	109,78	103,03	60,77	62,22	47,25	79,96
2016	49,29	77,24	34,45	38,35	5,28	56,82
2015	34,84	67,39	36,63	31,77	1,58	49,38
2014	28,03	46,11	18,87	17,14	2,40	40,25
2013	17,37	22,50	16,54	13,15	3,68	31,55
2012	11,01	14,24	9,73	6,96	5,32	21,87

12. Tabulasi Data *Current Ratio*

CUREENT RATIO						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	1,84	1,18	4,07	2,32	3,99	1,78
2021	1,89	2,43	5,21	2,24	4,12	2,08
2020	1,71	2,45	3,41	2,31	2,98	2,52
2019	1,45	2,82	2,50	2,23	2,78	2,53
2018	1,40	2,41	2,31	1,96	1,71	2,90
2017	1,30	2,15	1,78	2,61	1,69	2,92
2016	1,68	1,80	1,82	2,56	2,59	2,35
2015	1,84	1,35	1,30	2,95	4,63	2,47
2014	2,95	1,31	2,41	4,10	5,56	2,50
2013	2,57	1,21	2,60	5,39	5,20	2,71
2012	3,40	1,23	2,37	5,00	6,44	2,60

13. Tabulasi Data *Net Profit Margin*

NET PROFIT MARGIN						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	11,93%	11,29%	20,10%	21,08%	17,85%	36,69%
2021	17,46%	14,87%	30,66%	19,24%	15,82%	36,45%
2020	13,09%	54,89%	27,17%	16,38%	15,38%	30,96%
2019	12,51%	20,59%	23,16%	35,86%	11,07%	31,18%
2018	9,68%	20,25%	24,64%	9,16%	10,85%	15,02%
2017	3,78%	19,96%	3,89%	19,80%	9,45%	26,39%
2016	-0,59%	26,30%	14,56%	30,39%	0,48%	22,53%
2015	-25,81%	19,38%	18,89%	29,55%	-50,00%	13,03%
2014	15,38%	0,22%	18,53%	40,63%	-57,14%	25,42%
2013	-2,43%	2,58%	21,54%	48,32%	-43,59%	28,08%
2012	-13,18%	1,83%	23,17%	43,77%	-28,26%	23,03%

14. Tabulasi Data *Return On Equity*

RETURN ON EQUITY						
TAHUN	Take Two Interactive	Electronic Arts	Activision Blizzard	NetEase	Gravity	Microsoft
2022	10,97%	10,35%	7,86%	18,71%	25,11%	43,68%
2021	17,67%	10,68%	15,34%	16,98%	26,58%	43,15%
2020	15,93%	40,73%	14,61%	14,54%	35,21%	37,43%
2019	16,36%	19,11%	11,74%	33,93%	34,41%	38,35%
2018	11,65%	22,70%	16,22%	13,37%	41,18%	20,03%
2017	6,71%	23,82%	2,89%	23,06%	30,00%	29,06%
2016	-1,43%	34,04%	10,55%	30,16%	0,83%	28,53%
2015	-49,63%	28,82%	10,92%	22,97%	-57,69%	15,23%
2014	45,10%	0,33%	11,30%	20,37%	-40,82%	24,59%
2013	-5,02%	4,32%	14,90%	22,03%	-26,56%	27,69%
2012	-18,27%	3,09%	9,94%	23,00%	-16,67%	25,58%

Lampiran 2. Hasil Uji Model Data Panel

1. Hasil Uji Chow

Redundant *Fixed Effects* Tests

Equation: Untitled

Test *cross-section fixed effects*

Effects Test	Statistic	d.f.	Prob.
<i>Cross-section</i> F	1.999699	(5,57)	0.0924
<i>Cross-section</i> Chi-square	10.666847	5	0.0584

2. Hasil Uji Hausman

Correlated *Random Effects* - Hausman Test

Equation: Untitled

Test *cross-section random effects*

Test Summary	Chi-Sq. Statistic	Chi-Sq. d.f.	Prob.
<i>Cross-section</i> random	5.930016	3	0.1151

3. Hasil Uji LM

Lagrange Multiplier Tests for *Random Effects*

Null hypotheses: No effects

Alternative hypotheses: Two-sided (Breusch-Pagan) and one-sided

(all others) alternatives

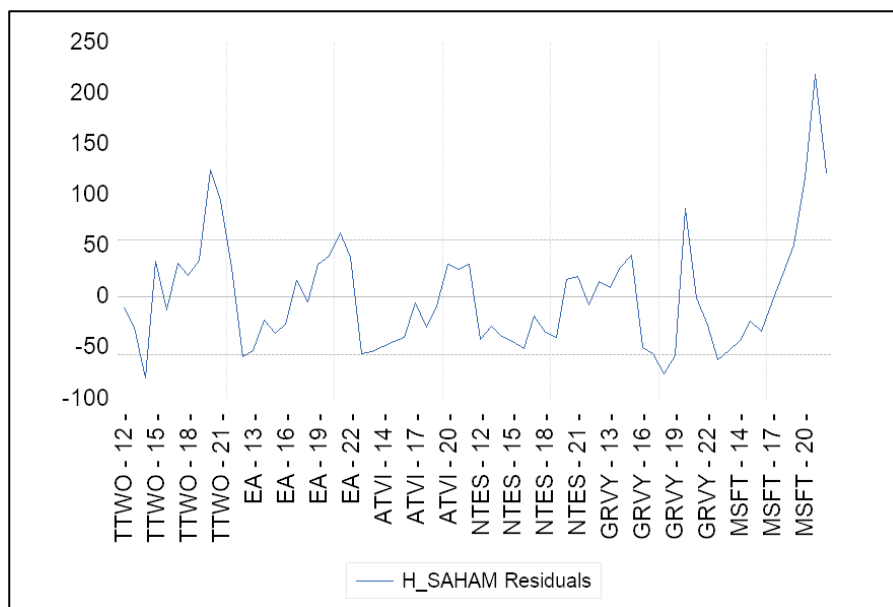
	Test Hypothesis		
	<i>Cross-section</i>	Time	Both
Breusch-Pagan	0.456773 (0.4991)	25.15451 (0.0000)	25.61129 (0.0000)

Lampiran 3. Hasil Uji Asumsi Klasik

1. Hasil Uji Multikolinearitas

	CR	NPM	ROE
CR	1.000000	-0.217230	-0.287220
NPM	-0.217230	1.000000	0.849489
ROE	-0.287220	0.849489	1.000000

2. Hasil Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 3. Hasil Uji Hipotesis

1. Hasil Uji Hipotesis

Dependent Variable: H_SAHAM

Method: Panel Least Squares

Date: 05/18/24 Time: 16:40

Sample: 2012 2022

Periods included: 11

Cross-sections included: 6

Total panel (balanced) observations: 66

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	83.81316	20.05107	4.179984	0.0001
CR	-11.73082	6.237380	-1.880728	0.0647
NPM	-16.93693	65.22055	-0.259687	0.7960
ROE	134.1432	66.80936	2.007850	0.0490

2. Hasil Uji Koefisien Determinasi R²

R-squared	0.243018
Adjusted R-squared	0.206390
S.E. of regression	56.44977
Sum squared resid	197567.7
Log likelihood	-357.7879
F-statistic	6.634743
Prob(F-statistic)	0.000586