

**PENGARUH RASIO PROFITABILITAS, LIKUIDITAS, *LEVERAGE*,
AKTIVITAS TERHADAP *FINANCIAL DISTRESS* PADA PERUSAHAAN
ENTERTAINMENT KOREA SELATAN YANG TERDAFTAR DI BURSA
EFEK KOREA (KRX) PERIODE 2016-2020**

SKRIPSI



Oleh:

BELLINDA RACHMADYA PRAMESTI

1812311035/FE/AK

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA**

2022

**PENGARUH RASIO PROFITABILITAS, LIKUIDITAS, *LEVERAGE*,
AKTIVITAS TERHADAP *FINANCIAL DISTRESS* PADA PERUSAHAAN
ENTERTAINMENT KOREA SELATAN YANG TERDAFTAR DI BURSA
EFEK KOREA (KRX) PERIODE 2016-2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi
Program Studi Akuntansi



Oleh:

BELLINDA RACHMADYA PRAMESTI

1812311035/FE/AK

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA**

2022

SKRIPSI

**PENGARUH RASIO PROFITABILITAS, LIKUIDITAS, *LEVERAGE*,
AKTIVITAS TERHADAP *FINANCIAL DISTRESS* PADA PERUSAHAAN
ENTERTAINMENT KOREA SELATAN YANG TERDAFTAR DI BURSA
EFEK KOREA (KRX) PERIODE 2016-2020**

Yang diajukan

BELLINDA RACHMADYA PRAMESTI

1812311035/FE/AK

Telah disetujui untuk ujian skripsi oleh

Pembimbing I



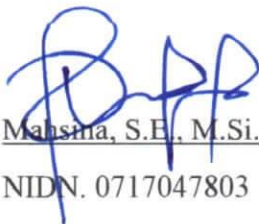
Arief Rahman, S.E., M.Si.

NIDN. 0722107604

Tanggal

: 5 Juli 2022

Pembimbing II



Mahsina, S.E., M.Si.

NIDN. 0717047803

Tanggal

: 4 - Juli 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Bhayangkara Surabaya



Dr. Hj. Siti Rosyafah, Dra., Ec., MM.

NIDN: 0703106403

SKRIPSI

PENGARUH RASIO PROFITABILITAS, LIKUIDITAS, *LEVERAGE*, AKTIVITAS TERHADAP *FINANCIAL DISTRESS* PADA PERUSAHAAN *ENTERTAINMENT KOREA SELATAN* YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK KOREA (KRX) PERIODE 2016-2020

Disusun oleh :

BELLINDA RACHMADYA PRAMESTI
1812311035/FE/AK

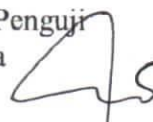
Telah dipertahankan dihadapan
Dan diterima oleh tim penguji skripsi
Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Bhayangkara Surabaya
Pada tanggal 21 Juli 2022

Pembimbing I



Arief Rahman, S.E., M.Si.
NIDN. 0722107604

Tim Penguji
Ketua



Dra. Endang Siswati, MM., DBA.
NIDN. 0720086403

Pembimbing II



Mahsina, S.E., M.Si.
NIDN. 0717047803

Sekretaris



Indah Noviandari, S.E., M.Si.
NIDN. 0704117101

Anggota



Arief Rahman, S.E., M.Si.
NIDN. 0722107604

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Bhayangkara Surabaya



Dr. Hj. Siti Rosyafah, Dra., Ec., MM.
NIDN: 0703106403

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bellinda Rachmadya Pramesti

NIM : 1812311035

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Jurusan : Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul :

**PENGARUH RASIO PROFITABILITAS, LIKUIDITAS, *LEVERAGE*,
AKTIVITAS TERHADAP *FINANCIAL DISTRESS* PADA PERUSAHAAN
ENTERTAINMENT KOREA SELATAN YANG TERDAFTAR DI BURSA
EFEK KOREA (KRX) PERIODE 2016-2020**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi/Tugas Akhir orang lain. Apabila kemudian dari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaan saya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Surabaya, 07 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



(Bellinda Rachmadya Pramesti)

NIM : 1812311035

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat, karunia dan hidayahnya. Atas kekuasaan, kebesaran dan izinnya maka tugas akhir penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Rasio Profitabilitas, Likuiditas, *Leverage*, Aktivitas Terhadap *Financial Distress* Pada Perusahaan *Entertainment* Korea Selatan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Korea (KRX) Periode 2016-2020” dapat terselesaikan dengan baik. Adapun maksud dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Akuntansi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan dorongan dari banyak pihak. Maka penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Arief Rahman, S.E., M.Si. selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Surabaya sekaligus dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Semoga sehat selalu untuk bapak.
2. Ibu Mahsina, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing kedua sekaligus dosen gaul Ubhara yang saya jadikan panutan sejak perkuliahan semester 4 yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk

membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Ibu dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan lindungan Allah SWT.

3. Mama tercinta, mama Ririen Trihajati Soengkorini yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi, semangat, kepercayaan, nasihat, dan doanya kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
4. Sahabat-sahabat penulis "*Classy Women*" yang terdiri dari Eka Anta Purnamasari, Febrianty Fauziyah Yauma Wulida, dan Nabila Tasya Hermawan. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat menyenangkan. Semoga kita semua selalu diberi ridho Allah SWT.
5. Sahabat sekaligus saudara bagi penulis dari SMA sampai sekarang, Zella Azzahra Achmadani, terima kasih sudah menjadi sahabat yang selalu ada baik dalam keadaan senang maupun sedih. Semoga kita semua selalu diberi ridho Allah SWT.
6. M. Iqbal Alif Pratama, Iqbal Rahmadi Tjandra, I Putu Mahardika, Ananda Akbar Imanta, terima kasih sudah memberikan motivasi kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini. Semoga kita semua selalu diberi ridho Allah SWT.
7. Teman-teman Akuntansi 2018, terkhusus teman dekat kuliah yaitu Firda, Rania, Armand, Citra, Arya, terima kasih atas dukungan dan inspirasinya. Semoga kita semua selalu diberi ridho Allah SWT.
8. Rekan-rekan kerja Indo Pratama Express terkhusus "*Ladies Strong*" yaitu Mbak Alvi, Mbak Choco, Mbak Dwi, Mbak Putri, Mbak Jati, Ifah,

Mbak Novi, Diah, Mbak Tijah, terima kasih telah memberikan dukungan selama di kantor. Semoga kita semua selalu diberi ridho Allah SWT.

9. Seluruh anggota *group* EXO (Xiumin, Suho, Lay, Baekhyun, Chen, Chanyeol, D.O, Kai, Sehun) terutama Park Chanyeol yang telah memberikan pengaruh positif, inspirasi, dan motivasi kepada penulis secara tidak langsung melalui karya-karyanya.
10. *Last but no least*, untuk diri sendiri, terima kasih karena telah berjuang sejauh ini dengan melawan rasa lelah karena kerja dan kuliah, melawan ego serta *mood* yang tidak tentu selama penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki penyusunan laporan selanjutnya. Besar harapan penulis semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat memberikan inspirasi bagi penyelesaian skripsi selanjutnya.

Wassalamuallaikum Wr. Wb.

Surabaya, 07 Juli 2022

Penulis

(Bellinda Rachmadya Pramesti)

MOTTO

Menghargai manusia sebagai manusia. Cari yang buat kamu senang dan hargai kesenangan orang lain. Jadilah manusia sama-sama.

“Be kind, be humble, be the love”
-SMTOWN-

**PENGARUH RASIO PROFITABILITAS, LIKUIDITAS, *LEVERAGE*,
AKTIVITAS TERHADAP *FINANCIAL DISTRESS* PADA PERUSAHAAN
ENTERTAINMENT KOREA SELATAN YANG TERDAFTAR DI BURSA
EFEK KOREA (KRX) PERIODE 2016-2020**

Oleh :

Bellinda Rachmadya Pramesti

ABSTRAK

Financial distress adalah suatu tahap penurunan kondisi keuangan yang terjadi sebelum terjadinya kebangkrutan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh rasio profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas terhadap *financial distress*. Profitabilitas diukur dengan *return on assets*, likuiditas diukur dengan *current ratio*, *leverage* diukur dengan *debt to assets*, aktivitas diukur dengan *total assets turn over*, sedangkan *financial distress* diukur dengan Altman Z-Score. Penelitian ini dilakukan pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX) periode 2016-2020.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel dengan kriteria-kriteria tertentu. Berdasarkan kriteria-kriteria tertentu didapatkan sampel penelitian sebanyak 17 perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX) yang diambil selama tahun 2016-2020. Metode analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, uji koefisien determinasi (R^2), dan uji-t dengan menggunakan program SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial variabel profitabilitas (ROA) berpengaruh terhadap *financial distress* dengan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, likuiditas (CR) berpengaruh terhadap *financial distress* dengan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, *leverage* (DAR) berpengaruh terhadap *financial distress* dengan nilai signifikan sebesar $0.049 < 0.05$, aktivitas (TATO) berpengaruh terhadap *financial distress* dengan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$.

Kata Kunci : Profitabilitas, Likuiditas, *Leverage*, Aktivitas, *Financial Distress*

**THE EFFECT OF PROFITABILITY RATIOS, LIQUIDITY,
LEVERAGE, ACTIVITIES ON FINANCIAL DISTRESS IN SOUTH
KOREAN ENTERTAINMENT COMPANIES LISTED ON THE KOREA STOCK
EXCHANGE (KRX) 2016-2020 PERIOD**

By :

Bellinda Rachmadya Pramesti

ABSTRACT

Financial distress is a stage of decline in financial conditions that occurred before bankruptcy. This study aims to examine the effect of profitability, liquidity, leverage, activity on financial distress. Profitability is measured by return on assets, liquidity is measured by current ratio, leverage is measured by debt to asset ratio, activity is measured by total assets turn over, while financial distress is measured by Altman Z-Score. This research was conducted on South Korean entertainment companies listed on the Korea Stock Exchange (KRX) for the 2016-2020 period.

The data collection method used in this study was obtained using a purposive sampling method, namely the selection of samples with certain criteria. Based on certain criteria, a research sample of 17 South Korean entertainment companies listed on the Korea Stock Exchange (KRX) which were taken during 2016-2020. The analytical method used is descriptive statistical analysis, classical assumption test, multiple linear regression analysis, coefficient of determination test (R^2) and t-test using SPSS version 25 program.

The results showed that partially the profitability variable (ROA) had an effect on financial distress with a significant value of $0.000 < 0.05$, liquidity (CR) had an effect on financial distress with a significant value of $0.000 < 0.05$, leverage (DR) had an effect on financial distress with a significant value of $0.049 < 0.05$, activity (TATO) has an effect on financial distress with a significant value of $0.000 < 0.05$.

Keyword : Profitability, Liquidity, Leverage, Activity, Financial Distress.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vi
MOTTO	ix
HALAMAN ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11

1.4.2.1 Bagi Peneliti.....	11
1.4.2.2 Bagi Perusahaan.....	11
1.4.2.3 Bagi Investor	12
1.4.2.4 Bagi Universitas Bhayangkara Surabaya	12
1.5 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Penelitian Terdahulu.....	14
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 <i>Financial Distress</i>	18
2.2.1.1 Pengertian <i>Financial Distress</i>	18
2.2.1.2 Penyebab <i>Financial Distress</i>	19
2.2.1.3 Manfaat Informasi Kondisi <i>Financial Distress</i>	21
2.2.1.4 Metode Prediksi <i>Financial Distress</i>	22
2.2.2 Laporan Keuangan	25
2.2.2.1 Definisi Laporan Keuangan	25
2.2.2.2 Pihak-Pihak yang Memerlukan Laporan Keuangan	26
2.2.2.3 Tujuan Laporan Keuangan.....	28
2.2.3 Analisis Laporan Keuangan.....	29
2.2.3.1 Definisi Laporan Keuangan	29

2.2.3.2 Tujuan Analisis Laporan Keuangan.....	30
2.2.3.3 Teknik Analisis Laporan Keuangan.....	30
2.2.4 Analisis Rasio Keuangan	32
2.2.4.1 Definisi Analisis Rasio Keuangan	32
2.2.4.2 Jenis-Jenis Rasio Keuangan	33
2.2.5 Rasio Likuiditas	34
2.2.6 Rasio Solvabilitas atau <i>Leverage</i>	36
2.2.7 Rasio Profitabilitas.....	39
2.2.8 Rasio Aktivitas.....	42
2.3 Kerangka Konseptual	45
2.4 Hipotesis	46
2.4.1 Pengaruh Rasio Profitabilitas terhadap <i>Financial Distress</i>	46
2.4.2 Pengaruh Rasio Likuiditas terhadap <i>Financial Distress</i>	46
2.4.3 Pengaruh Rasio Leverage terhadap <i>Financial Distress</i>	47
2.4.4 Pengaruh Rasio Aktivitas terhadap <i>Financial Distress</i>	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Kerangka Konsep Berfikir.....	49
3.2 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	50
3.2.1 Definisi Operasional dan Pengukuran	50

3.2.2	Desain Instrumen Penelitian	54
3.3	Teknik Penentuan Populasi, Besar Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	54
3.3.1	Populasi.....	54
3.3.2	Sampel	55
3.4	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	56
3.5	Prosedur Pengambilan/Pengumpulan Data	57
3.5.1	Jenis Data.....	57
3.5.2	Sumber Data	57
3.5.3	Pengumpulan Data	57
3.6	Pengujian Data.....	58
3.7	Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis	58
3.7.1	Teknik Analisis Data	58
3.7.1.1	Analisis Statistik Deskriptif	58
3.7.1.2	Uji Asumsi Klasik.....	59
3.7.1.2.1	Uji Normalitas	59
3.7.1.2.2	Uji Multikolinearitas	59
3.7.1.2.3	Uji Heterokedastisitas.....	60
3.7.1.2.4	Uji Autokorelasi	60
3.7.3	Analisis Regresi Linear Berganda	61

3.7.4	Pengujian Hipotesis	62
3.7.4.1	Uji Parsial (Uji-t) / Parsial	62
3.7.4.2	Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		64
4.1	Deskripsi Obyek Penelitian	64
4.1.1	Sejarah Singkat Bursa Efek Korea atau <i>Korean Exchange</i> (KRX).....	64
4.1.2	Perusahaan <i>Entertainment</i> Korea Selatan yang Terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX)	65
4.2	Data dan Deskripsi Hasil Penelitian	66
4.2.1	Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	66
4.2.1.1	Rasio Profitabilitas dengan menggunakan <i>Return on Assets</i> (ROA) sebagai alat ukurnya	66
4.2.1.2	Rasio Likuiditas dengan menggunakan <i>Current Rastio</i> (CR) sebagai alat ukurnya	68
4.2.1.3	Rasio <i>Leverage</i> dengan menggunakan <i>Debt to Assets Ratio</i> (DAR) sebagai alat ukurnya	70
4.2.1.4	Rasio Aktivitas dengan menggunakan <i>Total Assets Turn Over</i> (TATO) sebagai alat ukurnya.....	72
4.2.2	Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	74

4.3	Analisis Data Hasil Penelitian dan Pengujian Hipotesis	78
4.3.1	Analisis Hasil Penelitian.....	78
4.3.1.1	Analisis Statistik Deskriptif	78
4.3.1.2	Uji Asumsi Klasik.....	80
4.3.1.2.1	Uji Normalitas	80
4.3.1.2.2	Uji Multikolinearitas	81
4.3.1.2.3	Uji Heterokedastisitas	82
4.3.1.2.4	Uji Autokorelasi	83
4.3.1.3	Analisis Regresi Linear Berganda	85
4.3.1.4	Uji Koefisien Determinan (R^2)	86
4.3.2	Pengujian Data.....	87
4.3.2.1	Uji Parsial (Uji-t)	87
4.4	Pembahasan.....	90
4.4.1	Pengaruh Rasio Profitabilitas (<i>Return on Assets</i>) Terhadap <i>Financial Distress</i>	90
4.4.2	Pengaruh Rasio Likuiditas (<i>Current Assets</i>) Terhadap <i>Financial Distress</i>	91
4.4.3	Pengaruh Rasio <i>Leverage</i> (<i>Debt to Assets</i>) Terhadap <i>Financial Distress</i>	92

4.4.4	Pengaruh Rasio Aktivitas (<i>Total Assets Turn Over</i>) Terhadap <i>Financial Distress</i>	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		95
5.1	Simpulan.....	95
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....		98
LAMPIRAN.....		101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 Desain Instrumen Penelitian	54
Tabel 3. 2 Teknik Pengambilan Sampel	55
Tabel 3. 3 Daftar Perusahaan	56
Tabel 4. 1 Sampel Penelitian.....	65
Tabel 4. 2 <i>Return on Assets</i> Perusahaan Sampel Periode 2016-2020	67
Tabel 4. 3 <i>Current Ratio</i> Perusahaan Sampel Periode 2016-2020.....	69
Tabel 4. 4 <i>Debt to Assets</i> Perusahaan Sampel Periode 2016-2020	71
Tabel 4. 5 <i>Turn Assets Turn Over</i> Perusahaan Sampel Periode 2016-2020	73
Tabel 4. 6 <i>Financial Distress</i> Perusahaan Sampel Periode 2016-2020	76
Tabel 4.7 Statistik Deskriptif	78
Tabel 4.8 Uji Normalitas <i>Kolmogrov-Smirnov</i>	81
Tabel 4.9 Uji Multikolinearitas	82
Tabel 4.10 Uji Heterokedastitas - <i>Glesjer</i>	83
Tabel 4.11 Uji Autokorelasi	84
Tabel 4.12 Analisis Regresi Linear Berganda.....	85
Tabel 4.13 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	87
Tabel 4.14 Uji Parsial (Uji-t)	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	45
Gambar 3. 1 Kerangka Proses Berfikir	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Populasi Perusahaan <i>Entertainment</i> Korea Selatan.....	102
Lampiran 2 Daftar Sampel Perusahaan <i>Entertainment</i> Korea Selatan	103
Lampiran 3 Perhitungan Rasio Profitabilitas (<i>Return on Assets</i>).....	104
Lampiran 4 Perhitungan Rasio Likuiditas (<i>Current Ratio</i>)	107
Lampiran 5 Perhitungan Rasio <i>Leverage (Debt to Assets)</i>	110
Lampiran 6 Perhitungan Rasio Aktivitas (<i>Total Assets Turn Over</i>)	113
Lampiran 7 Perhitungan <i>Financial Distress (Z-Score)</i> – X1	116
Lampiran 8 Perhitungan <i>Financial Distress (Z-Score)</i> – X2	119
Lampiran 9 Perhitungan <i>Financial Distress (Z-Score)</i> – X3	122
Lampiran 10 Perhitungan <i>Financial Distress (Z-Score)</i> – X4	125
Lampiran 11 Perhitungan <i>Financial Distress</i> X1, X2, X3, X4.....	128
Lampiran 12 Kondisi perusahaan setelah perhitungan <i>Z-Score</i>	131
Lampiran 13 Hasil Pengolahan SPSS 25	134
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi	139

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Republik Korea ataupun biasa dikenal dengan Korea Selatan ialah sebuah negara di Asia Timur yang meliputi bagian selatan Semenanjung Korea. Korea Selatan berbatasan dengan Korea Utara, di mana keduanya sempat bersatu menjadi negara hingga tahun 1948. Korea Selatan dijuluki sebagai Macan Asia karena mempunyai pertumbuhan ekonomi yang sangat pesat dan masuk dalam kategori negara yang akan menguasai perekonomian dunia di grup *Next Eleven* (Hanifah, 2020). Ekspor Korea Selatan merupakan yang terbesar urutan kedelapan di dunia, sementara nilai impornya merupakan yang terbesar urutan kesepuluh di dunia. Menurut data IMF (*International Monetary Fund*) Korea Selatan memiliki jumlah penduduk sebanyak 51,36 juta dan PDB sebesar 3,2% atau sekitar 75,23 miliar USD pada tahun 2017.

Industri Korea Selatan berkembang pesat terutama atas permintaan produk elektronik, telekomunikasi dan otomotif yang menjadi industri andalan di Korea Selatan. Ekonomi Korea Selatan dipimpin oleh konglomerat besar atau biasa disebut sebagai *chaebol*. Beberapa *chaebol* terbesar antara lain Samsung Electronics, Hyundai Motors, KEPCO (Korea Electric Power Corporation), POSCO (Pohang Iron and Steel Company), SK Hynix, NAVER, dan Amore Pacific (Kim dan Jo, 2019). Dalam seni budaya pun Korea Selatan tidak ketinggalan melalui *Korean wave* atau demam Korea. Menurut Kim dan Choe

(2004) dalam Kardinal (2021), *Korean wave* atau dikenal dengan istilah *Hallyu* adalah fenomena gelombang budaya Korea Selatan yang dimulai pada abad 21 dan dianggap oleh banyak orang sebagai sumber kebanggaan nasional Korea Selatan. Istilah *Hallyu* menurut Yoon dan Jin (2017) dalam Kardinal (2021) melambangkan pertumbuhan pesat industri budaya Korea dan ekspor produk budaya mereka, termasuk acara televisi, musik, animasi, *fashion*, drama, film, dan permainan digital yang telah dinikmati oleh banyak penggemar global dan meluas ke banyak negara lain, terlepas dari perbedaan bahasa, etnis, dan budaya, sehingga mulai digunakan istilah *Korean wave* atau *Hallyu*.

Menurut Lee (2011) dalam Kadim (2019) pada era pemerintahan Kim Dae Jung, di mana ia menjadikan sektor budaya sebagai tujuan utama pertumbuhan Korea Selatan. Presiden Kim Dae Jung yang dijuluki sebagai “Presiden Kebudayaan”, menyuntikkan alokasi dana untuk industri hiburan (*entertainment*) sebesar 148,5 juta USD pada tahun 1999 untuk proyek-proyek yang mempromosikan dan mengeksport budaya populer Korea Selatan. Fenomena *Korean wave* yang berhasil membius warga dunia telah diprediksi oleh Nye (2011) dalam Kadim (2019), yakni dengan cara *cultural exchanges*. Kelebihan dari *cultural exchanges* sendiri selain dinikmati oleh penggemar *Korean pop* atau K-pop tetapi juga dapat dinikmati oleh pelaku bisnis selaku investor atau mereka yang ingin melakukan investasi di perusahaan tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, investasi tidak hanya dilakukan di dalam negeri saja tetapi dapat juga dilakukan di luar negeri sesuai dengan kehendak investor. Investor juga dapat berinvestasi di industri yang mereka

minati. Salah satu hal yang saat ini sedang diminati oleh banyak orang, bahkan bisa di bilang sedang naik daun di Indonesia adalah adanya fenomena *Korean wave* seperti musik pop Korea, drama Korea, *fashion*, *make-up* dan lain sebagainya. Dalam hal ini perusahaan *entertainment* di Korea Selatan memegang peran yang sangat penting dalam pengembangan *Korean wave*.

Budaya Korea telah masuk ke Indonesia sekitar tahun 2002 (Putri, 2019). SM Entertainment yang didirikan oleh Kepala Produser Lee Soo-Man pada tahun 1995 bisa dibilang sebagai pelopor revolusi industri K-Pop pertama yang menggunakan sistem audisi, *training*, dan juga debut yang sangat ketat. SM Entertainment juga merupakan perusahaan *entertainment* Korea pertama yang memasuki pasar luar negeri dan membuat prestasi luar biasa sebagai pemimpin *Hallyu*, atau *Korean wave*. Diikuti dengan agensi-agensi *entertainment* besar lainnya seperti YG Entertainment, JYP Entertainment, hingga HYBE Entertainment.

Kiseo *et al* (2012) dalam Hanifah (2020) menyatakan bahwa di KRX (*Korea Exchange*) diketahui ada 0,5% perusahaan asing yang listing. Tahun 2018, kepemilikan modal asing sekitar 31,3% dari total kapitalisasi pasar KOSPI (*Korea Composite Stock Price Index*). Pangsa investor asing dalam *blue chips* Korea umumnya lebih tinggi daripada saham KOSPI biasa (Kim dan Jo, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya orang Korea saja yang dapat berinvestasi disana namun orang asing juga bisa berinvestasi disana.

Berdasarkan data dari Korean Exchange (KRX) jumlah perusahaan yang listing ada 2.499 perusahaan, dengan komposisi 1.549 perusahaan di pasar KOSDAQ (*Korean Securities Dealers Automated Quotations*), 821 perusahaan di pasar KOSPI (*Korea Composite Stock Price Index*) dan 129 perusahaan di pasar KONEX (*Korea New Exchange*). Dari sejumlah perusahaan yang listing di pasar KOSDAQ dan KOSPI total ada 37 perusahaan dari industri *entertainment*.

Tahun 2019 tepatnya di bulan Desember dunia dikejutkan dengan adanya wabah baru yang berasal dari kota Wuhan, China yang diberi nama *Coronavirus Disease 2019*. Tanggal 11 Maret 2020 WHO (*World Health Organization*) resmi mengumumkan bahwa wabah tersebut adalah sebagai ‘*Global Public Health Emergency*’ atau global pandemi dan penyebarannya sudah masuk keberbagai penjuru dunia (Marfadha, dkk., 2021). Pandemi ini membawa dampak buruk bagi segala aspek, tak terkecuali aspek ekonomi. Hal ini banyak dirasakan oleh perusahaan-perusahaan yang ada diseluruh dunia tidak terkecuali Negara yang dijuluki sebagai Negeri Gingseng (Korea Selatan). Dampak virus ini terhadap ekonomi Korea Selatan yang sangat bergantung pada ekspor menjadi tertekan parah. PDB (Produk Domestik Bruto) Korea Selatan yang dirilis oleh IMF (*International Monetary Fund*) pada tahun 2020 mengalami penurunan hingga mencapai -0,9%.

Industri *entertainment* Korea Selatan merupakan salah satu industri yang terpukul akibat adanya pandemi. Mereka harus beradaptasi dengan situasi ini, dengan hampir semua kegiatan dialihkan secara *online*, konser, pertunjukan,

syuting drama banyak yang ditunda dan bahkan dibatalkan yang menyebabkan terjadinya penurunan pada kondisi keuangan perusahaan. Selama pandemi, kerugian yang dihadapi industri *entertainment* karena Covid-19 menurut presiden *Record Label Industry Association of Korea*, Lee Gyu-Young mencapai 102,3 juta USD dengan jumlah total 539 pertunjukan dibatalkan.

Tentunya untuk melakukan investasi, investor harus memperhatikan risiko kebangkrutan perusahaan (*financial distress*) yang terjadi di perusahaan tersebut apalagi di era pandemi saat ini. *Financial distress* ialah keadaan dimana suatu usaha mengalami krisis keuangan (Sitorus dkk, 2022). Platt dan Platt (2002) dalam Azky (2021), mendefinisikan *financial distress* sebagai tahap penurunan kondisi keuangan yang terjadi sebelum terjadinya kebangkrutan ataupun likuiditas. Menurut Whitaker (1999) dalam Wulandari (2020), menyatakan bahwa *financial distress* merupakan kondisi dimana ketidakmampuan perusahaan dalam memenuhi kewajiban-kewajibannya, terutama kewajiban yang bersifat jangka pendek, dan juga perusahaan yang mengalami kerugian atau laba negatif secara dua tahun berturut-turut.

Menurut Wibowo dan Musdholifah (2017) dalam Vionita dan Lusmeida (2019), permasalahan *financial distress* yang dialami oleh suatu perusahaan memberikan dampak negatif berupa kerugian yang akan diderita oleh berbagai pihak, diantaranya adalah perusahaan itu sendiri, *shareholders*, *stakeholder* lainnya dan juga perekonomian global. Misalnya perusahaan akan kehilangan kepercayaan investor, dikarenakan adanya keyakinan investor bahwa perusahaan tidak dapat memberikan *return* atas dana yang telah mereka

investasikan ketika perusahaan mengalami *financial distress* dan dengan begitu, investor tidak ingin berinvestasi di perusahaan tersebut. Oleh sebab itu, setiap perusahaan harus menghindari berbagai kondisi yang dapat menyebabkan terjadinya *financial distress*.

Salah satu yang dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk memprediksi terjadinya *financial distress* adalah dengan melakukan pengukuran kinerja keuangan yang terdapat dalam laporan keuangan yang telah disusun secara akurat. Menurut Wongsosudono dan Chrissa (2013) dalam Vionita dan Lusmeida (2019), laporan keuangan merupakan informasi yang dibutuhkan oleh pihak internal maupun pihak eksternal perusahaan karena informasi tersebut dapat memberikan gambaran mengenai hasil yang telah dicapai perusahaan dalam waktu tertentu, sehingga bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan.

Menurut Wongsosudono dan Chrissa (2013) dalam Vionita dan Lusmeida (2019), kinerja keuangan perusahaan dapat diukur menggunakan rasio keuangan. Rasio keuangan merupakan angka yang diperoleh dari hasil perbandingan antara satu pos laporan keuangan dengan pos lainnya yang mempunyai hubungan yang relevan dan signifikan. Rasio keuangan sering digunakan untuk menganalisis kondisi keuangan perusahaan dan kinerjanya. Rasio keuangan tersebut adalah rasio likuiditas, rasio profitabilitas, rasio *leverage*, dan rasio aktivitas. Rasio-rasio tersebut dianggap dapat menunjukkan kinerja keuangan dan efisiensi perusahaan secara umum untuk memprediksi terjadinya *financial distress* (Azky, 2021).

Menurut Kasmir (2019:198), rasio profitabilitas merupakan rasio untuk menilai kemampuan perusahaan dalam mencari keuntungan. Rasio ini juga memberikan ukuran tingkat efektivitas manajemen suatu perusahaan. Hal ini ditunjukkan oleh laba yang dihasilkan dari penjualan dan pendapatan investasi. Menurut Kasmir (2019:130), rasio likuiditas atau sering juga disebut dengan nama rasio modal kerja merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur seberapa likuidnya suatu perusahaan. Caranya adalah dengan membandingkan komponen yang ada di neraca, yaitu total aktiva lancar dengan total pasiva lancar (utang jangka pendek). Penilaian dapat dilakukan untuk beberapa periode sehingga terlihat perkembangan likuiditas perusahaan dari waktu ke waktu.

Menurut Kasmir (2019:152), rasio *leverage* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur sejauh mana aktiva perusahaan dibiayai dengan utang. Artinya berapa besar beban utang yang ditanggung perusahaan dibandingkan dengan aktivanya. Menurut Kasmir (2019:172), rasio aktivitas adalah rasio yang digunakan untuk mengukur efektivitas perusahaan dalam menggunakan aktiva yang dimilikinya atau dapat pula dikatakan rasio ini digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi (efektivitas) pemanfaatan sumber daya perusahaan.

Teori tentang rasio profitabilitas, likuiditas, *leverage*, dan aktivitas diperkuat oleh penelitian Asfali (2019) tentang pengaruh likuiditas, *leverage*, profitabilitas, aktivitas terhadap *financial distress* dengan hasil ke-empat rasio tersebut berpengaruh positif signifikan terhadap *financial distress*. Penelitian Restianti dan Agustina (2018) tentang pengaruh CR, DAR, TATO terhadap

financial distress dengan hasil CR tidak berpengaruh negatif terhadap *financial distress*, sedangkan DAR dan TATO tidak berpengaruh positif terhadap *financial disteess* . Penelitian Hadi (2022) tentang pengaruh rasio keuangan terhadap *financial distress* dengan variabel ROA, CR, DAR, TATO menunjukkan bahwa variabel ROA dan CR berpengaruh negatif terhadap *financial distress*, sedangkan DAR dan TATO tidak memiliki pengaruh terhadap *financial distress*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian dalam memprediksikan *financial distress* yang akan memicu terjadinya kebangkrutan sebuah perusahaan. Objek dalam penelitian ini adalah perusahaan-perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Korea. Alasan pemilihan objek ini adalah karena di Indonesia sendiri *Korean wave* seperti musik *pop* Korea, drama Korea, *fashion*, *make-up* dan lain sebagainya sedang naik daun bahkan dinikmati oleh berbagai kalangan. Dalam hal ini perusahaan *entertainment* di Korea Selatan memegang peran yang sangat penting dalam pengembangan *Korean wave*. Meskipun sedang naik daun dan dinikmati oleh banyak orang tidak menutup kemungkinan juga bagi perusahaan-perusahaan tersebut untuk mengalami kondisi *financial distress* apalagi di era pandemi ini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Rasio Profitabilitas, Likuiditas, *Leverage*, Aktivitas Terhadap *Financial Distress* pada Perusahaan *Entertainment* Korea Selatan yang Terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX) Periode 2016-2020”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah rasio profitabilitas berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020?
- b. Apakah rasio likuiditas berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020?
- c. Apakah rasio *leverage* berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020?
- d. Apakah rasio aktivitas berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk menganalisis dan membuktikan apakah rasio profitabilitas berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020.
- b. Untuk menganalisis dan membuktikan apakah rasio likuiditas berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020.
- c. Untuk menganalisis dan membuktikan apakah rasio *leverage* berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020.
- d. Untuk menganalisis dan membuktikan apakah rasio aktivitas berpengaruh terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini sebagai pengembangan ilmu teori-teori analisis rasio keuangan yang meliputi rasio profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan teoritis tentang rasio profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas serta pengaruhnya terhadap *financial distress*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam mengimplementasikan ilmu yang didapat selama kuliah dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan menambah wawasan peneliti tentang analisis rasio keuangan serta pengaruhnya terhadap *financial distress* pada perusahaan luar negeri.

1.4.2.2 Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan informasi mengenai pengaruh profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas yang telah dianalisis dari laporan keuangan agar bisa mengantisipasi terhadap terjadinya *financial distress*.

1.4.2.3 Bagi Investor

Hasil penelitian ini bagi investor dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan dalam hal investasi di perusahaan luar negeri dengan melihat laporan keuangan yang ada di perusahaan.

1.4.2.4 Bagi Universitas Bhayangkara Surabaya

Hasil penelitian ini bagi Universitas Bhayangkara Surabaya diharapkan dapat memberikan manfaat yang sangat besar untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca tentang investasi internasional.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk gambaran tentang pembahasan masalah yang ada pada tiap babnya, sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II ini menggambarkan penelitian-penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, menyajikan landasan teori, kerangka konseptual, serta hipotesis dan model analisis yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III ini menjelaskan proses kerangka berfikir, pendekatan penelitian, jenis dan sumber data, batasan dan asumsi penelitian, unit analisis, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini menggambarkan objek penelitian yang akan diamati oleh peneliti, dan mengemukakan hasil dari analisis yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini menguraikan simpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui hasil dan analisis dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebagai referensi bagi peneliti baru. Penelitian terdahulu merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk menemukan gagasan baru, pendukung teori serta dijadikan tolak ukur bagi peneliti untuk menulis suatu penelitian. Berikut beberapa penelitian terdahulu berupa jurnal yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

a. Hadi (Universitas Negeri Surabaya, 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Hadi (2022) ini berjudul “Pengaruh Rasio-Rasio Keuangan Terhadap *Financial Distress* Pada Perusahaan Sektor Perdagangan, Jasa, dan Investasi”. Penelitian ini dilakukan pada seluruh perusahaan sektor perdagangan, jasa, dan investasi yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode tahun 2018-2020. Metode penentuan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Diperoleh sampel sebanyak 39 perusahaan sektor perdagangan, jasa, dan investasi. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode dokumentasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel Profitabilitas dengan proksi *Return On Assets* (ROA) berpengaruh negatif terhadap *financial distress*.

- 2) Variabel Likuiditas dengan proksi *Current Ratio* (CR) berpengaruh negatif terhadap *financial distress*.
- 3) Variabel *Leverage* dengan proksi *Debt to Assets Ratio* (DAR) dan *Debt to Equity Ratio* (DER) tidak berpengaruh terhadap *financial distress*.
- 4) Variabel Aktivitas dengan proksi *Total Assets Turn Over* (TATO) tidak berpengaruh terhadap *financial distress*.

b. Restianti dan Agustina (Universitas Negeri Semarang, 2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Restianti dan Agustina (2018) ini berjudul “*The Effect of Financial Ratios on Financial Distress Conditions in Sub Industrial Sector Company*”, yang memiliki arti “Pengaruh Rasio Keuangan Terhadap Kondisi Kesulitan Keuangan Pada Perusahaan Sub Sektor Industri”. Penelitian ini dilakukan pada seluruh perusahaan sub sektor industri yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2013-2015. Metode penentuan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Dari populasi pada perusahaan sub sektor industri sejumlah 40 perusahaan, diperoleh sampel sebanyak 35 perusahaan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode dokumentasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel Likuiditas dengan proksi *Current Ratio* tidak berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kondisi *financial distress*.
- 2) Variabel Profitabilitas dengan tiga proksi adalah sebagai berikut :

- a) *Retained Earnings to Total Assets* tidak berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kondisi *financial distress*.
 - b) *Earnings Before Interest and Tax to Total Assets* berpengaruh negatif signifikan terhadap kondisi *financial distress*.
 - c) *Return On Equity* (ROE) berpengaruh negatif signifikan terhadap kondisi *financial distress*.
- 3) Variabel *Leverage* dengan proksi *Debt to Assets Ratio* (DAR) tidak berpengaruh positif terhadap kondisi *financial distress*.
 - 4) Variabel Aktivitas dengan proksi *Total Assets Turn Over* (TATO) tidak berpengaruh positif terhadap kondisi *financial distress*.

c. Asfali (Universitas Gajayana Malang, 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Asfali (2019) ini berjudul “Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, *Leverage*, Aktivitas dan Pertumbuhan Penjualan Terhadap *Financial Distress* Perusahaan Kimia”. Penelitian ini dilakukan pada perusahaan manufaktur sektor kimia yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode 2015-2017. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel Profitabilitas dengan proksi *Return On Assets* (ROA) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *financial distress*.
- 2) Variabel Likuiditas dengan proksi *Current Ratio* (CR) berpengaruh signifikan terhadap *financial distress*.

- 3) Variabel *Leverage* dengan proksi *Debt to Equity Ratio* (DER) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *financial distress*.
- 4) Variabel Aktivitas dengan proksi *Total Assets Turn Over* (TATO) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *financial distress*.
- 5) Hasil secara simultan membuktikan bahwa rasio keuangan yang berupa profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas dan pertumbuhan penjualan secara bersama-sama (simultan) berpengaruh signifikan terhadap *financial distress* perusahaan manufaktur sub sektor kimia yang *listing* di Bursa Efek Indonesia periode 2015-2017.

Tabel 2.1

Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	(Hadi, 2022), Pengaruh Rasio-Rasio Keuangan Terhadap <i>Financial Distress</i> Pada Perusahaan Sektor Perdagangan, Jasa, dan Investasi	a. Variabel terikat <i>Financial Distress</i> dengan proksi Z-Score b. Variabel bebas (<i>Current Ratio, Return On Assets, Total Assets Turn Over</i>) c. Teknik pengambilan sampel (<i>Purposive Sampling</i>)	a. Variabel bebas (<i>Debt to Equity</i>) b. Objek penelitian yaitu Perusahaan Sektor Perdagangan, Jasa, dan Investasi yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia c. Tahun penelitian 2018-2020
2	(Restianti dan Agustina, 2018), <i>The Effect of Financial Ratios on Financial Distress Conditions in Sub Industrial Sector Company</i>	a. Variabel bebas (<i>Current Ratio, Debt to Assets, Total Assets Turn Over</i>) b. Teknik pengambilan sampel (<i>Purposive Sampling</i>)	a. Variabel terikat <i>Financial Distress</i> dengan proksi <i>EBIT to Interest Expense</i> b. Variabel bebas (<i>Retained Earning Total Assets, Earning Before After and Tax to Total Assets</i>) c. Objek penelitian yaitu Perusahaan Sub Sektor Industri yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia d. Tahun penelitian 2013-2015
3	(Asfali, 2019), Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, <i>Leverage</i> , Aktivitas dan Pertumbuhan Penjualan Terhadap <i>Financial Distress</i> Perusahaan Kimia	a. Variabel terikat <i>Financial Distress</i> dengan proksi Z-Score b. Variabel bebas (<i>Return On Assets, Current -</i>	a. Variabel bebas (<i>Debt to Equity, Sales Growth</i>) b. Objek penelitian yaitu Perusahaan Manufaktur Sektor Kimia yang -

		<i>Ratio, Total Assets Turn Over)</i>	terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode c. Tahun penelitian 2015-2017
4	(Bellinda, 2022), Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, <i>Leverage</i> , Aktivitas Terhadap <i>Financial Distress</i> Pada Perusahaan <i>Entertainment</i> Korea Selatan yang Terdaftar di Bursa Efek Korea Selatan (KRX) Periode 2016-2020	a. Variabel terikat <i>Financial Distress</i> dengan proksi <i>Z-Score</i> b. Variabel bebas (<i>Return On Assets, Current Assets, Debt to Assets, Total Assets Turn Over</i>) c. Teknik Pengambilan sampel (<i>Purposive Sampling</i>)	a. Objek penelitian yaitu Perusahaan <i>Entertainment</i> Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX) b. Tahun penelitian 2016-2020

Sumber : diolah Peneliti (2022)

2.2 Landasan Teori

Pada sub bab ini akan menjelaskan teori-teori yang menyangkut variabel-variabel penelitian untuk dijadikan dasar analisis dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2021:52) teori diartikan sebagai alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Jadi, landasan teori ialah suatu dasar dari sebuah konsep dan definisi yang tersusun secara sistematis.

2.2.1 *Financial Distress*

2.2.1.1 Pengertian *Financial Distress*

Financial distress merupakan suatu kondisi di mana perusahaan sedang menghadapi masalah kesulitan keuangan. Menurut Platt dan Platt (2006) dalam Zain (2021) *financial distress* didefinisikan sebagai tahap penurunan kondisi keuangan yang terjadi sebelum terjadinya kebangkrutan ataupun likuidasi. Kondisi *financial distress* digambarkan dengan ketidakmampuan perusahaan atau tidak tersedianya suatu dana untuk membayar kewajibannya yang telah jatuh tempo.

Menurut Hery (2017) dalam Agustin (2022) *financial distress* merupakan keadaan perusahaan yang sedang mengalami kesulitan keuangan yang dimulai pada saat perusahaan tidak dapat memenuhi kewajibannya.

Menurut pernyataan Whitaker (1999) dalam Zain (2021) bahwa suatu perusahaan dikatakan berada dalam kondisi *financial distress* atau kesulitan keuangan apabila perusahaan tersebut mempunyai laba bersih (*net profit*) negatif selama beberapa tahun.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian *financial distress* adalah sama, yaitu menyangkut kondisi perusahaan yang sedang mengalami kesulitan keuangan.

2.2.1.2 Penyebab *Financial Distress*

Menurut Damodaran (1997) dalam Zain (2021), faktor penyebab terjadinya *financial distress* lebih bersifat mikro. Adapun faktor-faktor dari dalam perusahaan adalah

1. Kesulitan arus kas

Disebabkan ketika pendapatan perusahaan dari hasil kegiatan operasi tidak cukup untuk menutupi beban-beban usaha yang timbul atas aktivitas perusahaan. Selain itu bisa disebabkan adanya kesalahan manajemen mengelola aliran kas perusahaan dalam melakukan pembayaran aktivitas perusahaan di mana dapat memperburuk kondisi keuangan perusahaan.

2. Besarnya jumlah hutang

Pengambilan hutang perusahaan untuk menutupi biaya yang timbul akibat operasi perusahaan akan menimbulkan kewajiban bagi perusahaan untuk mengembalikan hutang di masa yang akan datang. Ketika tagihan jatuh tempo, sedangkan perusahaan tidak mempunyai cukup dana untuk melunasi tagihan-tagihan tersebut, maka kemungkinan yang dilakukan kreditur adalah melakukan penyitaan harta untuk menutupi kekurangan pembayaran tagihan tersebut.

3. Kerugian dalam kegiatan operasional perusahaan selama beberapa tahun

Kerugian operasional yang dapat menimbulkan arus kas negatif dalam perusahaan. Hal ini dapat terjadi karena beban operasional lebih besar dari pendapatan yang diterima perusahaan.

Meskipun suatu perusahaan dapat mengatasi tiga masalah tersebut, belum tentu perusahaan dapat terhindar dari *financial distress*, itu karena masih terdapat faktor eksternal perusahaan yang dapat menyebabkan *financial distress*. Menurut Damodaran (1997) dalam Zain (2021), faktor eksternal perusahaan lebih bersifat makro, di mana cakupannya lebih luas. Faktor eksternal dapat berupa kebijakan pemerintah yang dapat menambah beban usaha yang ditanggung perusahaan, misalnya tarif pajak yang meningkat dapat menambah beban perusahaan. Selain itu masih ada kebijakan suku bunga pinjaman yang ditanggung perusahaan.

2.2.1.3 Manfaat Informasi Kondisi *Financial Distress*

Platt dan Platt (2006) dalam Zain (2021) menyatakan kegunaan informasi *financial distress* yang terjadi pada perusahaan adalah :

- a. Dapat mempercepat tindakan manajemen untuk mencegah masalah sebelum terjadinya kebangkrutan. Untuk mengatasi *financial distress* manajemen harus mampu mengambil beberapa langkah sebelum terjadinya kebangkrutan seperti melakukan restrukturisasi hutang, menjual beberapa aset untuk menutupi biaya perusahaan dengan pertimbangan yang matang dan memikirkan risiko jangka panjang bagi perusahaan, serta melakukan reorganisasi terhadap manajemen perusahaan.
- b. Pihak manajemen dapat mengambil tindakan *merger* atau *take over* agar perusahaan lebih mampu untuk membayar hutang dan mengelola perusahaan dengan baik. Langkah terakhir yang dapat dilakukan oleh perusahaan adalah melakukan penggabungan dengan perusahaan lain dengan memastikan perusahaan tersebut memiliki kondisi keuangan yang baik, sehingga perusahaan dapat terhindar dari kebangkrutan.
- c. Memberikan tanda peringatan dini adanya kebangkrutan pada masa yang akan datang. Dengan adanya peringatan dini untuk memprediksi kebangkrutan suatu perusahaan, diharapkan manajemen dapat mengambil keputusan yang tepat terhadap kelangsungan operasi perusahaan di masa yang akan datang, sehingga perusahaan tidak kehilangan pendapatan atau investasi yang telah ditanamkan.

2.2.1.4 Metode Prediksi *Financial Distress*

Metode prediksi *financial distress* yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Altman *Z-Score*. Menurut Laela (2018), Altman adalah orang pertama yang menerapkan *Multiple Discriminant Analysis*. Analisis diskriminan ini merupakan suatu teknik statistik yang mengidentifikasi beberapa macam rasio keuangan yang dianggap memiliki nilai paling penting dalam mempengaruhi suatu kejadian. Analisis diskriminan ini kemudian menghasilkan suatu dari beberapa pengelompokan yang bersifat apriori atau mendasarkan teori dari kenyataan yang sebenarnya.

Berdasarkan penelitian analisa diskriminan, Altman melakukan penelitian untuk mengembangkan model baru untuk memprediksikan kesulitan keuangan perusahaan. Model yang dinamakan *z-score* dalam bentuk aslinya adalah model linier dengan rasio keuangan yang diberi bobot untuk memaksimalkan kemampuan model tersebut dalam memprediksi. Model ini pada dasarnya adalah untuk mencari nilai “Z” yaitu nilai yang menunjukkan kondisi perusahaan, apakah dalam keadaan sehat atau tidak dan menunjukkan kinerja perusahaan yang sekaligus merefleksikan prospek perusahaan dimasa mendatang.

Altman dalam melakukan prediksi terhadap kesulitan keuangan (*financial distress*) yang terjadi sebelum terjadinya kebangkrutan menyesuaikan dengan kondisi perusahaan yang akan diprediksi, perusahaan bidang manufaktur dan non manufaktur sehingga diperoleh prediksi yang paling akurat tentang *financial distress*. Rasio-rasio tersebut dimasukkan ke

dalam analisis MDA dan menghasilkan metode sebagai berikut (Altman, 2019:206) :

$$\text{Z-Score} = 6,56 X_1 + 3,26 X_2 + 6,72 X_3 + 1,05 X_4$$

Keterangan :

1. *Working Capital to Total Assets* (X_1)

Rasio ini digunakan dalam mengukur kemampuan perusahaan untuk memenuhi kewajiban jangka pendeknya dari total aktiva dan posisi modal kerja. Dimana modal kerja (*working capital*) diperoleh dari selisih antara aktiva lancar dengan utang lancar.

$$X_1 = \frac{\text{Working Capital}}{\text{Total Assets}}$$

2. *Retained Earning to Total Assets* (X_2)

Rasio ini merupakan rasio yang menunjukkan kemampuan perusahaan untuk menghasilkan laba ditahan dari total aktiva perusahaan. Laba ditahan merupakan laba yang tidak dibagikan kepada para pemegang saham. Dengan kata lain, laba ditahan menunjukkan berapa banyak pendapatan perusahaan yang tidak dibayarkan dalam bentuk dividen kepada para pemegang saham.

$$X_2 = \frac{\text{Retained Earning}}{\text{Total Assets}}$$

3. *Earning Before Interest and Taxes (EBIT) to Total Assets* (X_3)

Rasio ini mengukur kemampuan perusahaan dalam memperoleh laba dari aktivitas yang digunakan atau untuk mengukur kemampuan dari

modal yang diinvestasikan dalam keseluruhan aktiva untuk memperoleh keuntungan bagi semua investor termasuk pemegang saham dan obligasi.

$$X_3 = \frac{\text{Earning Before Interest and Taxes}}{\text{Total Assets}}$$

4. *Book Value Equity to Total Liabilites (X₄)*

Rasio ini mengukur kemampuan perusahaan dalam memberikan jaminan kepada setiap hutangnya melalui modalnya sendiri. Dengan kata lain, rasio ini menunjukkan kemampuan perusahaan untuk memenuhi kewajiban-kewajibannya dari nilai buku ekuitas. Nilai buku ekuitas diperoleh dari seluruh jumlah ekuitas. Sedangkan total hutang diperoleh dengan menjumlahkan kewajiban lancar dengan kewajiban jangka panjang.

$$X_4 = \frac{\text{Book Value Equity}}{\text{Total Liabilities}}$$

Dengan zona diskriminan sebagai berikut :

- Bila $Z > 2,9$ = zona aman (*safe zone*)
- Bila $1,22 < Z < 2,9$ = zona abu-abu (*grey zone*)
- Bila $Z < 1,22$ = zona *distress* (*distress zone*)

Perusahaan dengan kategori zona aman memiliki risiko kebangkrutan yang sangat rendah dan dapat dikatakan perusahaan tersebut dalam kondisi keuangan yang sehat. Pada zona abu-abu, diprediksikan pada posisi rawan kebangkrutan dan pada waktu yang sama cenderung lebih aman dari perusahaan zona *distress* dan tidak lebih sehat dari perusahaan Z

> 2,9. Pada zona *distress*, perusahaan sedang mengalami kesulitan keuangan dan besar kemungkinan akan bangkrut. Altman mengatakan bahwa perusahaan dengan zona *distress* memiliki kemungkinan bangkrut dalam dua tahun mendatang. Ini diketahui dari pengujian model terhadap sampel perusahaan dengan skor Z di bawah 1,22 mengalami kebangkrutan dua tahun setelahnya.

2.2.2 Laporan Keuangan

2.2.2.1 Definisi Laporan Keuangan

Laporan keuangan yang telah dibuat bersifat umum dan merupakan alat komunikasi pihak-pihak yang berkepentingan (Herawati, 2019). Menurut Kasmir (2019:7) laporan keuangan merupakan laporan yang menunjukkan kondisi keuangan perusahaan pada saat ini atau dalam suatu periode tertentu.

Menurut Kasmir (2019:8) laporan keuangan yang lengkap berisikan laporan laba rugi, laporan posisi keuangan, laporan perubahan modal, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan.

Menurut Hidayat (2018:2) laporan keuangan adalah suatu informasi yang menggambarkan keuangan suatu perusahaan, dimana informasi tersebut dapat dijadikan sebagai gambaran kinerja keuangan suatu perusahaan.

Dari definisi-definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa laporan keuangan adalah suatu informasi mengenai seluruh aktivitas keuangan perusahaan yang mencerminkan kondisi keuangan, hasil operasi perusahaan,

dan kinerja keuangan perusahaan yang dapat digunakan sebagai acuan perusahaan untuk menilai kinerja keuangan.

2.2.2.2 Pihak-Pihak yang Memerlukan Laporan Keuangan

Menurut Kasmir (2019:18), pembuatan dan penyusunan laporan keuangan ditujukan untuk memenuhi kepentingan berbagai pihak, baik internal maupun eksternal perusahaan. Pihak yang paling berkepentingan tentunya pemilik usaha dan manajemen itu sendiri. Sementara itu, pihak luar ialah mereka yang memiliki hubungan, baik langsung maupun tidak langsung terhadap perusahaan. Masing-masing pihak memiliki kepentingan tersendiri tergantung dari sudut mana kita memandangnya. Berikut masing-masing pihak yang berkepentingan terhadap laporan keuangan :

a. Pemilik

Pemilik pada saat ini ialah mereka yang memiliki usaha tersebut. Hal ini tercermin dari kepemilikan saham yang dimilikinya. Kepentingan bagi para pemegang saham yang merupakan pemilik perusahaan terhadap hasil laporan keuangan telah dibuat adalah untuk melihat kondisi dan posisi perusahaan saat ini, melihat perkembangan dan kemajuan perusahaan dalam suatu periode, serta menilai kinerja manajemen atas target yang telah ditetapkan.

b. Manajemen

Bagi pihak manajemen laporan keuangan yang dibuat merupakan cermin kinerja mereka dalam suatu periode tertentu sehingga mereka akan melihat kemampuan mengoptimalkan sumber daya yang dimiliki

perusahaan yang ada selama ini, untuk melihat kekuatan dan kelemahan yang dimiliki perusahaan sebagai dasar pengambilan keputusan dimasa yang akan datang agar target-target yang diinginkan dapat tercapai.

c. Kreditor

Kreditor adalah pihak penyandang dana bagi perusahaan. Artinya pihak pemberi dana seperti bank atau lembaga keuangan lainnya. Kepentingan pihak kreditor terhadap laporan keuangan perusahaan adalah dalam hal memberi pinjaman atau pinjaman yang telah berjalan sebelumnya. Bagi pihak kreditor, prinsip kehati-hatian dalam menyalurkan dana (pinjaman) kepada berbagai perusahaan sangat diperlukan.

d. Pemerintah

Pemerintah memiliki nilai penting atas laporan keuangan yang dibuat perusahaan. Pemerintah melalui Departemen Keuangan mewajibkan kepada setiap perusahaan untuk menyusun dan melaporkan keuangan perusahaan secara periodik untuk mengetahui kewajiban perusahaan terhadap negara dari hasil laporan keuangan yang dilaporkan. Dari laporan itulah akan terlihat jumlah pajak yang harus dibayar kepada negara secara jujur dan adil.

e. Investor

Investor merupakan pihak yang hendak menanamkan dana di suatu perusahaan. Bagi investor yang ingin menanamkan dananya dalam suatu usaha sebelum memutuskan untuk membeli saham, perlu mempertimbangan banyak hal. Dasar pertimbangan investor adalah dari

laporan keuangan yang di sajikan perusahaan yang akan ditanamnya. Dalam hal ini investor akan melihat prospek usaha ini sekarang dan masa yang akan datang. Prosek yang dimaksud adalah keuntungan yang akan diperolehnya (dividen) serta perkembangan nilai saham ke depan.

2.2.2.3 Tujuan Laporan Keuangan

Menurut Herawati (2019) tujuan pembuatan atau penyusunan laporan keuangan adalah sebagai berikut :

- a. Untuk memberikan informasi tentang jenis dan jumlah aktiva (harta) yang dimiliki perusahaan pada saat ini.
- b. Untuk memberikan informasi tentang jenis dan jumlah kewajiban dan modal yang dimiliki perusahaan pada saat ini.
- c. Untuk memberikan informasi tentang jenis dan jumlah pendapatan yang diperoleh pada suatu periode tertentu.
- d. Untuk memberikan informasi tentang jumlah biaya dan jenis biaya yang dikeluarkan perusahaan dalam suatu periode tertentu.
- e. Untuk memberikan informasi tentang perubahan-perubahan yang terjadi terhadap aktiva, pasiva, dan modal perusahaan.
- f. Untuk memberikan informasi tentang manajemen perusahaan dalam periode akuntansi.
- g. Untuk memberikan informasi tentang catatan-catatan atas laporan keuangan.
- h. Untuk informasi keuangan lainnya.

2.2.3 Analisis Laporan Keuangan

2.2.3.1 Definisi Analisis Laporan Keuangan

Menurut Harahap (2018:190), analisis laporan keuangan adalah kegiatan menguraikan pos-pos laporan keuangan menjadi unit informasi yang lebih kecil dan melihat hubungannya yang bersifat signifikan atau yang mempunyai makna antara satu dengan yang lain baik antara data kuantitatif maupun data non-kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui kondisi keuangan lebih dalam yang sangat penting dalam proses menghasilkan keputusan yang tepat.

Menurut Hery (2020:113), analisis laporan keuangan merupakan suatu metode yang membantu para pengambil keputusan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan perusahaan melalui informasi yang terdapat dari laporan keuangan. Analisis laporan keuangan dapat membantu manajemen untuk mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan yang ada dan kemudian membuat keputusan yang rasional untuk memperbaiki kinerja perusahaan. Analisis laporan keuangan juga berguna bagi investor dan kreditor dalam pengambilan keputusan investasi dan kredit.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa analisis laporan keuangan adalah untuk menilai kinerja perusahaan, baik secara internal maupun untuk dibandingkan dengan perusahaan lain yang berada dalam industri yang sama. Hal ini berguna bagi arah perkembangan perusahaan dengan mengetahui seberapa efektif operasi perusahaan yang telah dijalankan. Analisis laporan keuangan sangat berguna tidak hanya bagi

internal perusahaan saja, tetapi juga bagi para investor dan pemangku kepentingan lainnya.

2.2.3.2 Tujuan Analisis Laporan Keuangan

Menurut Kasmir (2019:67), terdapat enam tujuan analisis laporan keuangan, yaitu :

- a. Untuk mengetahui posisi keuangan perusahaan dalam periode tertentu, baik harta, kewajiban, modal, maupun hasil usaha yang telah dicapai untuk beberapa periode.
- b. Untuk mengetahui kelemahan-kelemahan apa saja yang menjadi kekurangan perusahaan.
- c. Untuk mengetahui kekuatan-kekuatan yang dimiliki.
- d. Untuk mengetahui langkah-langkah perbaikan apa saja yang perlu dilakukan ke depan yang berkaitan dengan posisi keuangan perusahaan saat ini.
- e. Untuk melakukan penilaian kinerja manajemen ke depan apakah perlu penyerangan atau tidak karena sudah dianggap berhasil atau gagal.
- f. Dapat juga digunakan sebagai pembanding dengan perusahaan sejenis tentang hasil yang mereka capai.

2.2.3.3 Teknik Analisis Laporan Keuangan

Menurut Kasmir (2019:70), teknik analisis laporan keuangan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Analisis perbandingan antara laporan keuangan

Teknik analisis dengan cara membandingkan laporan keuangan dari dua periode atau lebih untuk menunjukkan perubahan-perubahan yang terjadi. Perubahan yang terjadi dapat berupa kenaikan atau penurunan dari masing-masing komponen analisis dalam mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Analisis trend

Merupakan analisis laporan yang digunakan untuk mengetahui tendensi keadaan keuangan dan kinerja perusahaan yang biasanya dinyatakan dalam persentase tertentu, apakah menunjukkan kenaikan, penurunan atau tetap.

c. Analisis presentase per komponen

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui persentase investasi terhadap masing-masing asset terhadap total asset, persentase terhadap struktur permodalan, persentase masing-masing biaya terhadap penjualan.

d. Analisis sumber dan penggunaan dana

Merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui sumber-sumber dana perusahaan dan penggunaan modal kerja dalam suatu periode.

e. Analisis sumber dan penggunaan kas

Merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui kondisi kas dan penggunaan uang kas serta perubahan kas pada suatu periode tertentu.

f. Analisis rasio

Merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan pos-pos antara laporan keuangan neraca dan laporan laba rugi.

g. Analisis kredit

Merupakan analisis yang digunakan untuk menilai layak tidaknya suatu permohonan kredit debotor kepada kreditor, seperti bank.

h. Analisis laba kotor

Analisis untuk mengetahui posisi laba kotor dari satu period eke periode berikutnya, serta sebab-sebab terjadinya perubahan laba kotor tersebut.

i. Analisis titik impas (*break even point*)

Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat penjualan yang harus dicapai agar perusahaan tidak mengalami kerugian.

2.2.4 Analisis Rasio Keuangan

2.2.4.1 Definisi Analisis Rasio Keuangan

Menurut Kasmir (2019:104) rasio keuangan merupakan kegiatan membandingkan angka-angka yang ada pada laporan keuangan dalam satu periode maupun beberapa periode dengan cara membagi satu angka dengan angka lainnya.

Menurut Harahap (2018:297) rasio keuangan adalah angkah yang diperoleh dari hasil perbandingan dari satu pos laporan keuangan dengan pos lainnya yang mempunyai hubungan yang relevan dan berarti (signifikan).

Menurut Hery (2020:139), analisis rasio keuangan ialah analisis yang dilakukan dengan menghubungkan berbagai perkiraan yang ada pada laporan keuangan dalam bentuk rasio keuangan. Analisis rasio keuangan ini dapat mengungkapkan hubungan yang penting antar perkiraan laporan keuangan dan dapat digunakan untuk mengevaluasi kondisi keuangan dari kinerja perusahaan.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa analisis rasio keuangan adalah kegiatan membandingkan rasio keuangan perusahaan dari tahun ke tahun sehingga dapat diketahui perubahan-perubahan yang terjadi dan dapat menentukan apakah kinerja perusahaan mengalami kenaikan atau penurunan kondisi keuangan.

2.2.4.2 Jenis-Jenis Rasio Keuangan

Menurut Hery (2020:23), ada lima jenis rasio keuangan yang sering digunakan untuk menilai kondisi keuangan dan kinerja perusahaan. Kelima jenis rasio keuangan tersebut, yaitu :

- a. Rasio likuiditas, rasio yang menggambarkan kemampuan perusahaan dalam memenuhi kewajiban jangka pendeknya yang segera jatuh tempo.
- b. Rasio solvabilitas atau *leverage*, rasio yang menggambarkan kemampuan perusahaan dalam memenuhi seluruh kewajibannya baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- c. Rasio profitabilitas, rasio yang menggambarkan kemampuan perusahaan dalam menghasilkan laba.

- d. Rasio aktivitas, rasio yang digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi atas pemanfaatan sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan, atau untuk menilai kemampuan perusahaan dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari.
- e. Rasio penilaian atau rasio ukuran pasar, rasio yang digunakan untuk mengestimasi nilai intrinsic perusahaan (nilai saham).

2.2.5 Rasio Likuiditas

Menurut Kasmir (2019:130), rasio likuiditas atau sering juga disebut dengan nama rasio modal kerja merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur seberapa likuidnya suatu perusahaan. Caranya adalah dengan membandingkan komponen yang ada di neraca, yaitu total aktiva lancar dengan total utang jangka pendek. Penilaian ini dapat dilakukan untuk beberapa periode sehingga terlihat perkembangan likuiditas perusahaan dari waktu ke waktu.

Menurut Harahap (2018:301), rasio likuiditas menggambarkan kemampuan perusahaan untuk menyelesaikan kewajiban jangka pendeknya. Rasio ini dapat dihitung melalui sumber informasi tentang modal kerja yaitu pos-pos aktiva lancar dan utang lancar.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa rasio likuiditas adalah rasio yang mengukur seberapa likuid perusahaan.

Menurut Kasmir (2019:133), ukuran rasio likuiditas terdiri dari 4 alat ukur yaitu :

1. *Current Ratio*

Menurut Kasmir (2019:134), rasio lancar atau (*current ratio*) merupakan rasio untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam membayar kewajiban jangka pendek atau utang yang segera jatuh tempo pada saat ditagih secara keseluruhan. Dengan kata lain, seberapa banyak aktiva lancar yang tersedia untuk menutupi kewajiban jangka pendek yang akan jatuh tempo. Semakin besar perbandingan aktiva lancar dengan utang lancar semakin tinggi kemampuan perusahaan menutupi kewajiban jangka pendeknya (Harahap, 2018:301).

Menurut Kasmir (2019:135), *current ratio* dihitung dengan rumus sebagai berikut :

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

2. *Quick Ratio*

Menurut Kasmir (2019:136), rasio cepat atau *quick ratio* merupakan rasio yang menunjukkan kemampuan perusahaan dalam memenuhi atau membayar kewajiban atau utang lancar dengan aktiva lancar tanpa memperhitungkan nilai persediaan (*inventory*). *Quick ratio* dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Quick Ratio} = \frac{\text{Current Assets} - \text{Inventory}}{\text{Current Liabilities}}$$

3. *Cash Ratio*

Menurut Kasmir (2019:138), rasio kas atau *cash ratio* merupakan alat yang digunakan untuk mengukur seberapa besar uang kas yang tersedia untuk membayar utang. Rumus untuk mencari *cash ratio* adalah sebagai berikut :

$$\text{Cash Ratio} = \frac{\text{Cash} + \text{Bank}}{\text{Current Liabilities}}$$

4. *Cash Turn Over*

Menurut Kasmir (2019:140), rasio perputaran kas atau *cash turn over* berfungsi untuk mengukur tingkat kecukupan modal kerja perusahaan yang dibutuhkan untuk membayar tagihan dan membiayai penjualan. Rumus yang digunakan untuk mencari rasio perputaran kas adalah sebagai berikut :

$$\text{Cash Turn Over} = \frac{\text{Penjualan Bersih}}{\text{Modal Kerja Bersih}}$$

2.2.6 Rasio Solvabilitas atau *Leverage*

Menurut Kasmir (2019:153), rasio solvabilitas atau *leverage ratio* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur sejauh mana aktiva perusahaan dibiayai dengan utang. Artinya berapa besar beban utang yang ditanggung perusahaan dibandingkan dengan aktiva. Dalam arti luas bahwa *leverage ratio* digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan untuk membayar seluruh kewajibannya, baik jangka pendek maupun jangka panjang apabila perusahaan dibubarkan (dilikuidasi).

Menurut Harahap (2018:303), rasio solvabilitas menggambarkan kemampuan perusahaan dalam membayar kewajiban jangka panjangnya atau kewajiban-kewajibannya apabila perusahaan dilikuidasi. Rasio ini dapat dihitung dari pos-pos yang sifatnya jangka panjang seperti aktiva tetap dan utang jangka panjang.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa rasio solvabilitas atau *leverage ratio* merupakan rasio untuk mengukur seberapa besar kemampuan perusahaan dalam membiayai operasionalnya menggunakan utang.

Menurut Kasmir (2019:133), ukuran rasio solvabilitas atau *leverage* terdiri dari 5 alat ukur yaitu :

1. *Debt to Assets Ratio (Debt Ratio)*

Menurut Kasmir (2019:158), *debt ratio* merupakan rasio utang yang digunakan untuk mengukur perbandingan antara total utang dengan total aktiva. Dengan kata lain, seberapa besar aktiva perusahaan dibiayai oleh utang atau seberapa besar utang perusahaan berpengaruh terhadap pengelolaan aktiva.

Dari hasil pengukuran, apabila rasionya tinggi, artinya pendanaan dengan utang semakin banyak, maka semakin sulit bagi perusahaan untuk memperoleh tambahan pinjaman karena dikhawatirkan perusahaan tidak mampu menutupi utang-utangnya dengan aktiva yang

dimilikinya. Sebaliknya, apabila rasionya rendah, semakin kecil perusahaan dibiayai oleh utang.

Rumus untuk mencari *debt ratio* adalah sebagai berikut :

$$Debt\ to\ Assets = \frac{Total\ Debt}{Total\ Assets}$$

2. *Debt to Equity Ratio*

Menurut Kasmir (2019:159), *debt to equity ratio* merupakan rasio yang digunakan untuk menilai utang dengan ekuitas. Rasio ini berguna untuk mengetahui jumlah dana yang disediakan peminjam (kreditor) dengan pemilik perusahaan.

Rumus untuk mencari *debt to equity ratio* adalah sebagai berikut :

$$Debt\ to\ Equity = \frac{Debt}{Equity}$$

3. *Long Term Debt to Equity Ratio*

Menurut Kasmir (2019:161), LTDtER merupakan rasio antara yang digunakan untuk mengukur berapa bagian dari setiap rupiah modal sendiri yang dijadikan jaminan utang jangka panjang dengan cara membandingkan antara utang jangka panjang dengan modal sendiri yang disediakan oleh perusahaan.

Rumus untuk mencari *long term debt to equity ratio* adalah sebagai berikut :

$$LTDtER = \frac{Long\ Term\ Debt}{Equity}$$

4. *Times Interest Earned*

Menurut J.Fred Weston dalam Kasmir (2019:162), *times interest earned* merupakan rasio untuk mencari jumlah kali perolehan bunga. Rasio ini diartikan sebagai kemampuan perusahaan untuk membayar biaya bunga.

Rumus untuk mencari *times interest earned* adalah sebagai berikut :

$$\text{Times Interest Earned} = \frac{EBIT}{Interest}$$

5. *Fixed Charge Coverage*

Menurut Kasmir (2019:164), lingkup biaya tetap atau *fixed charge coverage* merupakan rasio yang menyerupai *times interest earned*. Hanya saja perbedaannya adalah rasio ini dilakukan apabila perusahaan memperoleh utang jangka panjang atau menyewa aktiva berdasarkan kontrak sewa (*lease contract*).

Rumus untuk mencari *fixed charge coverage* (FCC) adalah sebagai berikut :

$$FCC = \frac{EBT + \text{Biaya Bunga} + \text{Kewajiban Sewa}}{\text{Biaya Bunga} + \text{Kewajiban Sewa}}$$

2.2.7 Rasio Profitabilitas

Menurut Kasmir (2019:198), rasio profitabilitas merupakan rasio untuk menilai kemampuan perusahaan dalam mencari keuntungan. Rasio ini juga memberikan ukuran tingkat efektivitas manajemen suatu

perusahaan. Hal ini ditunjukkan oleh laba yang dihasilkan dari penjualan dan pendapatan investasi.

Menurut Harahap (2018:304), rasio profitabilitas menggambarkan kemampuan perusahaan mendapatkan laba melalui semua kemampuan, dan sumber yang ada seperti kegiatan penjualan, kas, modal, jumlah karyawan, jumlah cabang, dan sebagainya. Rasio yang menggambarkan kemampuan perusahaan menghasilkan laba disebut juga *Operating Ratio*.

Dari definsi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa rasio profitabilitas merupakan rasio yang digunakan untuk menilai kemampuan perusahaan dalam menghasilkan profit dari penjualan dan pendapatan investasi.

Menurut Kasmir (2019:200), ukuran rasio profitabilitas terdiri dari 4 alat ukur yaitu :

1. *Profit Margin on Sales*

Menurut Kasmir (2019:201), margin laba atas penjualan atau *profit margin on sales* merupakan salah satu rasio yang digunakan untuk mengukur margin laba atas penjualan.

Terdapat dua rumus untuk mencari *profit margin*, yaitu sebagai berikut :

a) Untuk margin laba kotor dengan rumus :

$$Profit\ Margin = \frac{Penjualan\ bersih - HPP}{Sales}$$

b) Untuk margin laba bersih dengan rumus :

$$\text{Net Profit Margin} = \frac{\text{Earning After Interest and Tax}}{\text{Sales}}$$

2. Return on Assets (ROA)

Menurut Kasmir (2019:203), hasil pengembalian investasi atau lebih dikenal dengan nama *Return on Investment (ROI)* atau *return on assets* merupakan rasio yang menunjukkan hasil (*return*) atas jumlah- aktiva yang digunakan dalam perusahaan. ROA juga merupakan suatu ukuran tentang efektivitas manajemen dalam mengelola investasinya.

Hasil pengembalian investasi menunjukkan produktivitas dari seluruh dana perusahaan, baik modal pinjaman, maupun modal sendiri. Semakin kecil rasio ini , semakin kurang baik, demikian pula sebaliknya.

Rumus untuk mencari *Return on Assets* atau *Return on Investment* adalah sebagai berikut :

$$\text{Return on Assets} = \frac{\text{Earning After Interest and Tax}}{\text{Total Assets}}$$

3. Return on Equity (ROE)

Menurut Kasmir (2019:206), hasil pengembalian ekuitas atau *return on equity* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur laba bersih sesudah pajak dengan modal sendiri. Rasio ini menunjukkan efisiensi penggunaan modal sendiri. Semakin tinggi rasio ini, semakin baik. Artinya posisi pemilik perusahaan semakin kuat, demikian pula sebaliknya.

Rumus untuk mencari *return on equity* adalah sebagai berikut :

$$\text{Return on Equity} = \frac{\text{Earning After Interest and Tax}}{\text{Equity}}$$

4. *Earning per Share*

Menurut Kasmir (2019:209), rasio laba per lembar saham merupakan rasio untuk mengukur keberhasilan manajemen dalam mencapai keuntungan bagi pemegang saham.

Rumus untuk mencari *earning per share* adalah sebagai berikut :

$$\text{Earning per Share} = \frac{\text{Laba Saham Biasa}}{\text{Saham biasa yang beredar}}$$

2.2.8 Rasio Aktivitas

Menurut Kasmir (2019:174), rasio aktivitas merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur efektivitas perusahaan dalam menggunakan aktiva yang dimilikinya. Rasio ini digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi (efektivitas) pemanfaatan sumber daya perusahaan.

Menurut Harahap (2018:308), rasio ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan perusahaan dalam menjalankan operasinya baik dalam kegiatan penjualan, pembelian, dan kegiatan lainnya.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa rasio aktivitas digunakan untuk mengukur seberapa efektif perusahaan dalam menggunakan asetnya.

Menurut Kasmir (2019:177), ukuran rasio aktivitas terdiri dari 5 alat ukur yaitu :

1. *Receivable Turn Over*

Menurut Kasmir (2019:178), perputaran piutang merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur berapa lama penagihan piutang selama satu periode atau berapa kali dana yang ditanam dalam piutang ini berputar dalam satu periode.

Rumus untuk mencari *receivable turn over* adalah sebagai berikut :

$$\text{Receivable Turn Over} = \frac{\text{Penjualan Kredit}}{\text{Rata-rata Piutang}}$$

2. *Inventory Turn Over*

Menurut Kasmir (2019:182), perputaran persediaan merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur berapa kali dana yang ditanam dalam persediaan (*inventory*) ini berputar dalam suatu periode.

Menurut Horne dalam Kasmir (2019:182), rumus untuk mencari *inventory turn over* adalah sebagai berikut :

$$\text{Inventory turn over} = \frac{\text{Sales}}{\text{Inventory}}$$

3. *Working Capital Turn Over*

Menurut Kasmir (2019:184), perputaran modal kerja atau *working capital turn over* merupakan salah satu rasio untuk mengukur atau menilai keefektifan modal kerja perusahaan selama periode tertentu.

Rumus untuk mencari perputaran modal adalah sebagai berikut :

$$Working\ Capital\ Turn\ Over = \frac{\text{Penjualan bersih}}{\text{Modal kerja}}$$

4. *Fixed Assets Turn Over*

Menurut Kasmir (2019:186), *fixed assets turn over* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur berapa kali dana yang ditanamkan dalam aktiva tetap berputar dalam satu periode.

Rumus untuk mencari *fixed assets turn over* adalah sebagai berikut :

$$Fixed\ Assets\ Turn\ Over = \frac{Sales}{Total\ Fixed\ Assets}$$

5. *Total Assets Turn Over*

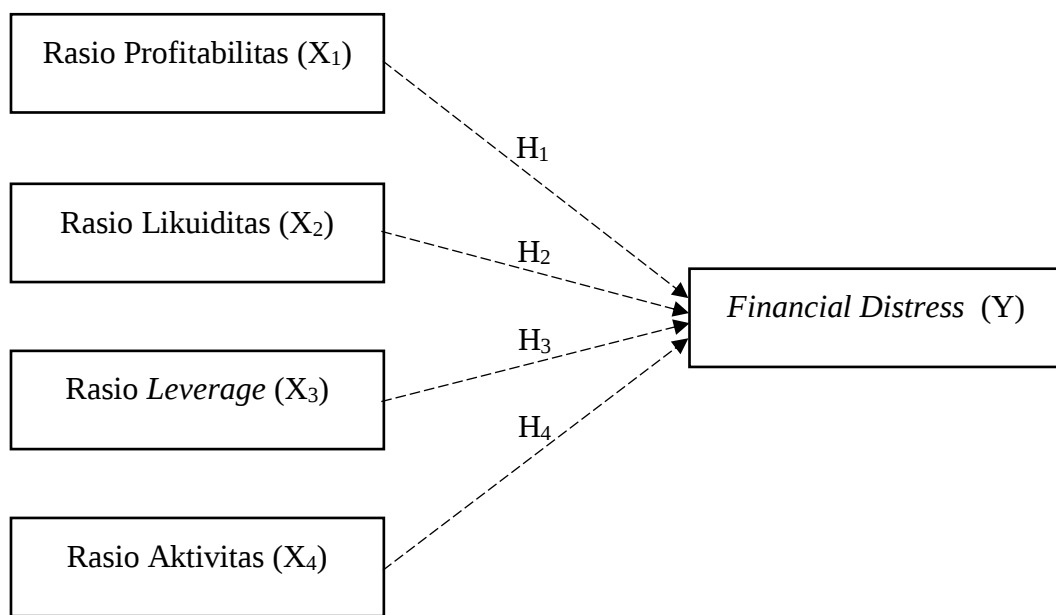
Menurut Kasmir (2019:187), *total assets turn over* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur perputaran semua aktiva yang dimiliki perusahaan dan mengukur berapa jumlah penjualan yang diperoleh dari tiap aktiva. Semakin tinggi rasio ini maka akan semakin baik kondisi perusahaan (Harahap, 2018:309).

Menurut Kasmir (2019:187), rumus untuk mencari *total assets turn over* adalah sebagai berikut :

$$Total\ Assets\ Turn\ Over = \frac{Sales}{Total\ Assets}$$

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan tersebut diatas, maka kerangka konseptual yang merupakan kerangka dasar untuk mengetahui pengaruh rasio profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* di Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Korea adalah sebagai berikut :



Sumber : diolah Peneliti (2022)

Gambar 2. 1

Kerangka Konseptual

Keterangan :

-----> = Hubungan secara parsial

Kerangka konseptual tersebut memberi gambaran bahwa variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap *financial distress* (Y).

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.4.1 Pengaruh Rasio Profitabilitas terhadap *Financial Distress*

Menurut Kasmir (2019:198), rasio profitabilitas merupakan rasio untuk menilai kemampuan perusahaan dalam mencari keuntungan. Rasio ini juga memberikan ukuran tingkat efektivitas manajemen suatu perusahaan. Hal ini ditunjukkan oleh laba yang dihasilkan dari penjualan dan pendapatan investasi. Semakin tinggi besar profitabilitas, maka semakin baik perusahaan menghasilkan laba sehingga perusahaan akan terhindar dari kondisi *financial distress*. Hasil penelitian oleh Hadi (2022), Restianti dan Agustina (2018), Asfali (2019) menyatakan bahwa profitabilitas berpengaruh terhadap *financial distress*.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H₁: diduga bahwa rasio profitabilitas berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan.

2.4.2 Pengaruh Rasio Likuiditas terhadap *Financial Distress*

Menurut Kasmir (2019:130), rasio likuiditas atau sering juga disebut dengan nama rasio modal kerja merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur seberapa likuidnya suatu perusahaan. Caranya adalah dengan membandingkan komponen yang ada di neraca, yaitu total aktiva lancar

dengan total pasiva lancar (utang jangka pendek). Penilaian dapat dilakukan untuk beberapa periode sehingga terlihat perkembangan likuiditas perusahaan dari waktu ke waktu. Semakin tinggi rasio yang dihasilkan maka perusahaan tersebut semakin terhindar dari kondisi *financial distress*, namun apabila rasio yang dihasilkan rendah maka perusahaan berpotensi mengalami *financial distress*. Hasil penelitian Hadi (2022) dan Asfali (2019) menyatakan bahwa likuiditas berpengaruh terhadap *financial distress*.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H₂: diduga bahwa rasio likuiditas berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan.

2.4.3 Pengaruh Rasio Leverage terhadap *Financial Distress*

Menurut Kasmir (2019:152), rasio *leverage* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur sejauh mana aktiva perusahaan dibiayai dengan utang. Artinya berapa besar beban utang yang ditanggung perusahaan dibandingkan dengan aktivanya. Semakin besar rasio ini semakin lebih aman (*solvable*). Porsi utang terhadap aktiva harus lebih kecil. Hasil penelitian Hadi (2022) dan Asfali (2019) menyatakan bahwa *leverage* berpengaruh terhadap *financial distress*.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H₃: diduga bahwa rasio *leverage* berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan.

2.4.4 Pengaruh Rasio Aktivitas terhadap *Financial Distress*

Menurut Kasmir (2019:172), rasio aktivitas adalah rasio yang digunakan untuk mengukur efektivitas perusahaan dalam menggunakan aktiva yang dimilikinya atau dapat pula dikatakan rasio ini digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi (efektivitas) pemanfaatan sumber daya perusahaan. Jika persediaan terlalu banyak maka perusahaan dikatakan tidak produktif dan tingkat pengembaliannyapun menjadi rendah. Hal tersebut dapat memperkecil keuntungan perusahaan dan membuat perusahaan tidak likuid sehingga kemungkinan terjadi *financial distress* semakin besar. Penelitian Asfali (2019) menyatakan bahwa rasio aktivitas berpengaruh terhadap *financial distress*.

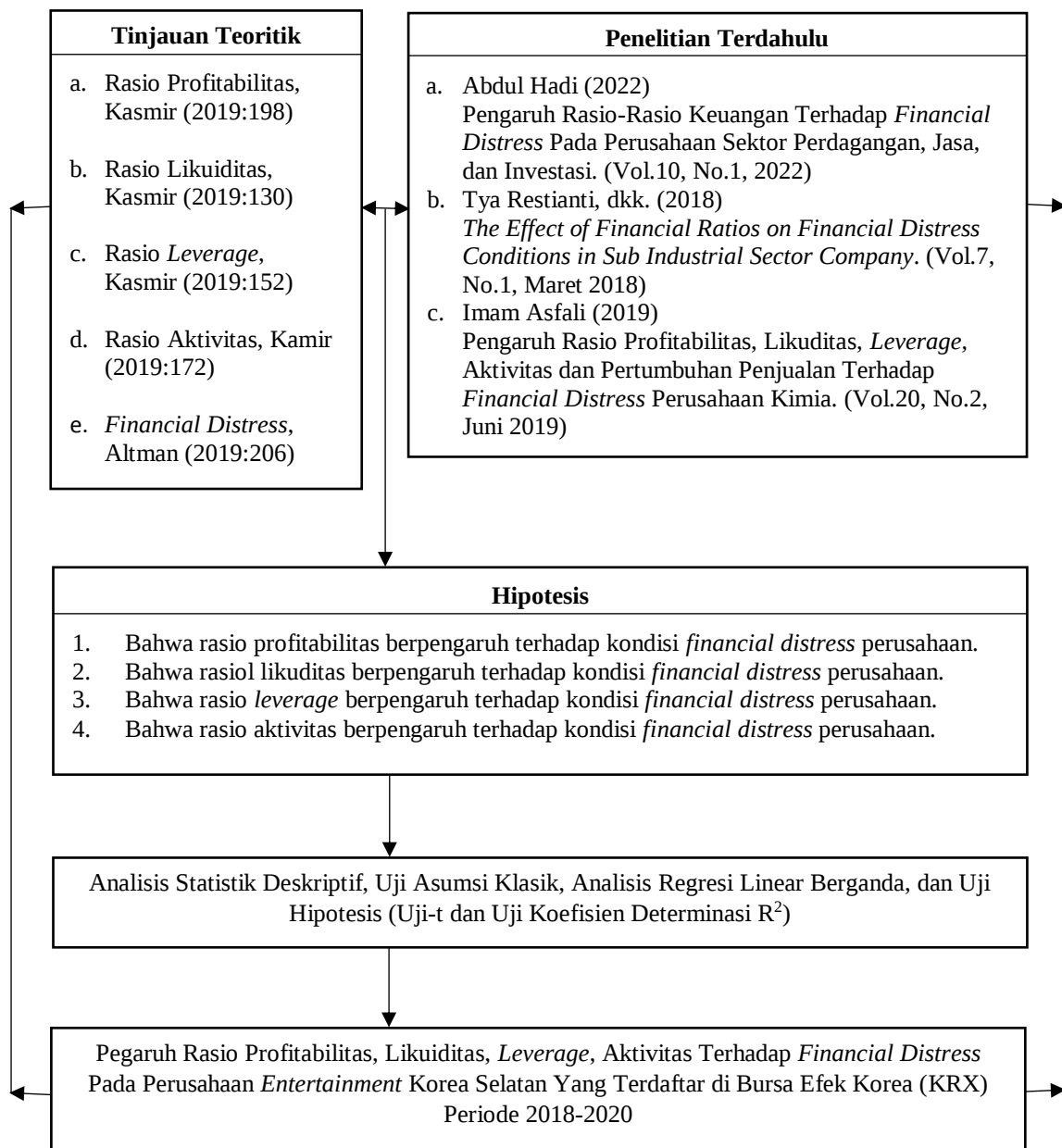
Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H₄: diduga bahwa rasio aktivitas berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep Berfikir



Sumber : diolah Peneliti (2022)

Gambar 3. 1

Kerangka Proses Berfikir

3.2 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

3.2.1 Definisi Operasional dan Pengukuran

Menurut Gumanti (2020:137), definisi operasional variabel adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan. Sedangkan skala pengukuran merupakan suatu alat atau mekanisme dengan mana seseorang atau benda dibedakan dari orang lain atau dari benda lain dari sisi variabel yang menarik suatu penelitian, dalam satu bentuk dari kemungkinan bentuk yang lain. Berdasarkan kerangka proses berfikir yang telah disusun tersebut diatas, maka definisi operasional dan pengukuran variabel dari masing-masing variabel dikelompokkan sebagai berikut :

a. Variabel Terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2021:69), variabel terikat atau variabel *dependen* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah *financial distress*. Menurut Platt dan Platt (2006) dalam Zain (2021), *financial distress* didefinisikan sebagai tahap penurunan kondisi keuangan yang terjadi sebelum terjadinya kebangkrutan ataupun likuidasi. Kondisi *financial distress* digambarkan dengan ketidakmampuan perusahaan atau tidak tersedianya suatu dana untuk membayar kewajibannya yang telah jatuh tempo.

Rumus untuk menghitung *financial distress* menurut Altman (2019:206) adalah sebagai berikut :

$$Z\text{-Score} = 6,56 X_1 + 3,26 X_2 + 6,72 X_3 + 1,05 X_4$$

Keterangan :

$X_1 = \text{Working Capital} / \text{Total Assets}$

$X_2 = \text{Retained Earning} / \text{Total Assets}$

$X_3 = \text{Earning Before Interest and Tax} / \text{Total Assets}$

$X_4 = \text{Book Value Equity} / \text{Total Liabilites}$

Dari hasil analisa dengan model Altman akan diperoleh nilai *Z-Score* yang akan menjelaskan kondisi perusahaan yang dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu :

- 1) Apabila nilai *Z-Score* diatas 2,9 ($Z\text{-Score} > 2,9$) diklasifikasikan sebagai perusahaan yang sehat
- 2) Apabila nilai *Z-Score* antara 1,22 sampai 2,9 ($1,22 < Z\text{-Score} < 2,9$) perusahaan berada dalam daerah abu-abu (*grey area*)
- 3) Apabila nilai *Z-Score* dibawah 1,22 ($Z\text{-Score} < 1,22$) diklasifikasikan sebagai perusahaan yang berpotensi bangkrut.

b. Variabel Bebas (X)

Menurut Sugiyono (2021:69), variabel bebas atau variabel *independen* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependen*).

Dalam penelitian ini variabel bebas adalah rasio keuangan yang meliputi rasio profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas.

Rasio keuangan (X) yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Rasio Profitabilitas *Return on Assets* (X₁)

Menurut Kasmir (2019:207), Hasil Pengembalian Investasi atau (*Return on Assets*) merupakan rasio yang menunjukkan hasil (*return*) atas jumlah aktiva yang digunakan dalam perusahaan. ROA juga merupakan suatu ukuran tentang efektivitas manajemen dalam mengelola investasinya.

Rumus untuk mencari *Return on Assets* (ROA) adalah sebagai berikut :

$$\text{Return on Assets} = \frac{\text{Earning After Interest and Tax}}{\text{Total Assets}}$$

2) Rasio Likuiditas *Current Ratio* (X₂)

Menurut Kasmir (2019:134), rasio lancar atau (*current ratio*) merupakan rasio untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam membayar kewajiban jangka pendek atau utang yang segera jatuh tempo pada saat ditagih secara keseluruhan. Dengan kata lain, seberapa banyak aktiva lancar yang tersedia untuk menutupi kewajiban jangka pendek yang segera jatuh tempo.

Rumus untuk mencari *Current Ratio* (CR) adalah sebagai berikut :

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

3) Rasio *Leverage Debt to Assets* (X₃)

Menurut Kasmir (2019:158), *Debt to Asset* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur seberapa besar aktiva perusahaan dibiayai oleh utang atau seberapa besar utang perusahaan berpengaruh terhadap pengelolaan aktiva.

Rumus untuk mencari *Debt to Assets Ratio* (DAR) adalah sebagai berikut :

$$Debt\ to\ Assets = \frac{Total\ Debt}{Total\ Assets}$$

4) Rasio Aktivitas *Total Assets Turn Over* (X₄)

Menurut Kasmir (2019:187), *Total Assets Turn Over* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur perputaran semua aktiva yang dimiliki perusahaan dan mengukur berapa jumlah penjualan yang diperoleh dari aktiva.

Rumus untuk mencari *Total Assets Turn Over* (TATO) adalah sebagai berikut :

$$Total\ Assets\ Turn\ Over = \frac{Sales}{Total\ Assets}$$

3.2.2 Desain Instrumen Penelitian

Tabel 3. 1
Desain Instrumen Penelitian

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Pengukuran variabel
1	Rasio Profitabilitas (X ₁)	$ROA = \frac{EAIT}{Total\ Assets}$	Rasio Profitabilitas adalah rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam memperoleh keuntungan.
2	Rasio Likuiditas (X ₂)	$CR = \frac{Current\ Assets}{Current\ Liabilities}$	Rasio Likuiditas adalah rasio yang digunakan untuk mengukur perusahaan dalam memenuhi kewajiban jangka pendeknya.
3	Rasio Leverage (X ₃)	$DAR = \frac{Total\ Debt}{Total\ Assets}$	Rasio <i>Leverage</i> adalah rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam memenuhi seluruh kewajibannya baik jangka pendek maupun jangka panjang.
4	Rasio Aktivitas (X ₄)	$TATO = \frac{Sales}{Total\ Assets}$	Rasio Aktivitas adalah rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam menunjukkan tingkat efektifitas penggunaan aktiva atau kekayaan perusahaan.
5	<i>Financial Distress</i> (Y)	$Z\text{-}Score = 6,56 X_1 + 3,26 X_2 + 6,72 X_3 + 1,05 X_4$	<i>Financial Distress</i> adalah tahap penurunan kondisi keuangan yang terjadi sebelum terjadinya kebangkrutan ataupun likuidasi.

Sumber : diolah Peneliti (2022)

3.3 Teknik Penentuan Populasi, Besar Sampel dan Teknik Pengambilan

Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2021:126), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 37 perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Korea periode 2016-2020.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2021:127), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan sampel yang akan digunakan. *Purposive sampling* sendiri merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021:133).

Kriteria perusahaan yang dijadikan pertimbangan pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 2

Teknik Pengambilan Sampel

No.	Kriteria Sampel Penelitian	Jumlah
1	Perusahaan <i>entertainment</i> Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX) periode 2016-2020.	37
2	Perusahaan <i>entertainment</i> Korea Selatan yang tidak listing di pasar KOSDAQ (<i>Korean Securities Dealers Automated Quotations</i>) periode 2016-2020.	(6)
3	Perusahaan <i>entertainment</i> Korea Selatan yang tidak mempublikasikan laporan keuangan konsolidasi secara rutin selama 5 tahun sesuai dengan periode penelitian yang diperlukan untuk tahun 2016, 2017, 2018, 2019, dan 2020.	(8)
4	Perusahaan <i>entertainment</i> Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea dan tidak mempunyai data lengkap yang dibutuhkan dalam penelitian.	(6)
Total Sampel		17

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

Berdasarkan kriteria tersebut diatas, terdapat 17 perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020 yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini, sebagai berikut :

Tabel 3. 3
Daftar Perusahaan

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.
2	122870	YG Entertainment, Inc.
3	035900	JYP Entertainment, Corporation
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.
10	086980	SHOWBOX, Corporation
11	253450	Studio Dragon, Corporation
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.
14	040300	YTN
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi secara *online* yaitu seluruh perusahaan *entertainment* Korea Selatan dengan kriteria tertentu yang diamati melalui situs resmi yang terdapat di Bursa Efek Korea (KRX) yaitu DART (*Data Analysis, Retrieval and Transfer*) (<https://englishdart.fss.or.kr/>). DART merupakan tempat dimana perusahaan publik yang terdaftar di Bursa wajib menyerahkan laporan

periodik secara elektronik. Penelitian ini dilakukan mulai bulan Februari 2022 sampai data yang dibutuhkan peneliti terpenuhi.

3.5 Prosedur Pengambilan/Pengumpulan Data

3.5.1 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat) oleh pihak lain (Sugiyono, 2021:314). Penelitian ini mengambil data berupa dokumentasi laporan-laporan keuangan perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020 dan di *download* melalui situs resmi Bursa Efek Korea (KRX) yaitu DART (*Data Analysis, Retrieval and Transfer*). (<https://englishdart.fss.or.kr/>)

3.5.2 Sumber Data

Sumber data diperoleh dari laporan keuangan perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020 dan di *download* melalui situs resmi Bursa Efek Korea (KRX) yaitu DART (*Data Analysis, Retrieval and Transfer*). (<https://englishdart.fss.or.kr/>)

3.5.3 Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2021:314), teknik dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk

memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

3.6 Pengujian Data

Pengujian data terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *software* SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versi 25. SPSS sendiri merupakan program pengolah data statistik.

3.7 Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

Data yang telah dikumpulkan pada proses pengumpulan data harus di analisis terlebih dahulu. Menurut Sugiyono (2021:206), teknik analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda dan uji hipotesis yaitu uji-t dan uji koefisien determinasi R^2 .

3.7.1 Teknik Analisis Data

3.7.1.1 Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Ghazali (2018:19), analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan deskripsi tentang data setiap variabel-variabel penelitian

yang digunakan di dalam penelitian ini. data yang dilihat adalah jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi.

3.7.1.2 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan untuk menyatakan normalitas, multikolinearitas, heterokedastisitas, dan autokorelasi.

3.7.1.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Ghozali (2018:161) bertujuan untuk menguji apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik dengan *Kolmogrov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan Uji Normalitas *Kolmogrov-Smirnov* adalah :

- 1) Jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi dengan normal.

3.7.1.2.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas menurut Ghozali (2018:107) bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi dikatakan baik jika tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas. Ada atau tidaknya multikolinearitas dapat dilihat dari nilai tolerance dan lawannya yaitu *Variance Inflation Factor* (VIF). Nilai *cutoff* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinearitas adalah jika nilai tolerance $< 0,10$

atau sama dengan nilai $VIF > 10$ dapat dikatakan dalam data tersebut terdapat multikolinearitas begitupun sebaliknya maka tidak terjadi multikolinearitas.

3.7.1.2.3 Uji Heterokesdastisitas

Uji heterokesdastisitas menurut Ghazali (2018:137) bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap maka disebut homokedastisitas dan jika berbeda disebut heterokesdastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heterokesdastisitas. Untuk menguji heterokesdastisitas menggunakan uji Glejser. Ada tidaknya heterokesdastisitas dapat dilihat dari probabilitas signifikansinya, jika nilai signifikansinya diatas tingkat kepercayaan 5% ($> 0,05$) maka dapat disimpulkan tidak mengandung adanya heterokesdastisitas.

3.7.1.2.4 Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi menurut Ghazali (2018:111) bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi antar kesalahan pengganggu pada periode (t) dengan periode t-1 (sebelumnya). Jika terjadi korelasi maka terdapat masalah korelasi. Masalah ini timbul karena residual (kesalahan pengganggu) tidak bebas dari satu observasi ke observasi lainnya. Model regresi yang baik adalah bebas dari autokorelasi. Cara yang dapat digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi adalah

dengan uji Durbin Wastson (DW). Untuk pengambilan keputusan dalam suatu model dapat digunakan patokan nilai dari DW hitung mendekati angka 2. Jika nilai DW hitung mendekati atau sekitar 2 maka, model tersebut terbebas dari asumsi klasik autokorelasi. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Nilai DW antara 0 sampai 1,5 berarti terdapat autokorelasi positif.
- 2) Nilai DW antara 1,5 sampai 2,5 berarti tidak terdapat autokorelasi.
- 3) Nilai DW antara 2,5 sampai 4 berarti terdapat autokorelasi negatif.

3.7.1.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Metode regresi bertujuan untuk menguji hubungan pengaruh antara satu variabel terhadap variabel lain. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat, sedangkan variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas. Regresi yang memiliki satu variabel terikat dan lebih dari satu variabel bebas disebut regresi berganda (Wulandari, 2020). Adapun persamaan dari regresi penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + e$$

Dimana: Y = *Financial Distress*

α = Konstanta

β = Koefisien

X_1 = Profitabilitas (ROA)

X_2 = Likuiditas (CR)

X_3 = *Leverage* (DAR)

X_4 = Aktivitas (TATO)

e = *Standart Error*

3.7.2 Pengujian Hipotesis

3.7.2.1 Uji Parsial (Uji-t)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui secara parsial variabel bebas berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel terikat. Adapun kriteria pengujian secara parsial dengan tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 5\%$, yaitu sebagai berikut (Ghozali, 2018) :

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ berarti variabel bebas (X) secara individual berpengaruh terhadap variabel terikat (Y), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ berarti variabel bebas (X) secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y), maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

3.7.2.2 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Nilai R^2 yang kecil

berarti kemampuan variabel-variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat. Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bias terhadap jumlah variabel bebas yang dimasukkan ke dalam model setiap tambahan satu variabel bebas, maka R^2 pasti meningkat tidak peduli apakah variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Oleh karena itu, banyak peneliti menganjurkan untuk menggunakan nilai Adjusted R^2 pada saat mengevaluasi model regresi tersebut. Jika dalam uji empiris didapat R^2 negatif, maka nilai Adjusted R^2 dianggap bernilai nol (Ghozali, 2018:179).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Obyek Penelitian

4.1.1 Sejarah Singkat Bursa Efek Korea atau *Korean Exchange (KRX)*

Korean Exchange (KRX) atau Bursa Efek Korea didirikan pada tahun 1956, KRX telah berkontribusi pada pembangunan ekonomi Korea dengan menyediakan modal pertumbuhan bagi perusahaan dan peluang investasi bagi warga negara. Bursa Korea berusaha untuk mempromosikan mesin pertumbuhan masa depan yang akan memimpin *Fourth Industrial Revolution* dan mengantar indeks KOSPI menjadi 3.000 poin. Bursa Efek Korea (KRX) menyediakan berbagai informasi diantaranya tren pasar, daftar dan pemberitahuan pengungkapan serta statistik. KRX melindungi investor dan memperbesar basis investasi dengan meningkatkan infrastruktur IT demi membangun pasar modal yang dinamis dan andal.

Pada website KRX juga disediakan situs untuk mencari laporan keuangan perusahaan yang terdaftar di bursa yaitu DART (*Data Analysis, Retrieval and Transfer System*) dimana sistem ini digunakan untuk menyampaikan pengungkapan laporan keuangan periodik perusahaan secara elektronik. DART mulai berjalan pada tahun 1997 dan pada tahun 2010 Korea telah menggunakan pengungkapan berbasis K-GAAP (*Korean-Generally Accepted Accounting Principles*) dan K-IFRS (*Korean-International Financial Reporting Standards*).

4.1.2 Perusahaan *Entertainment* Korea Selatan yang Terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX)

Perusahaan *entertainment* Korea Selatan merupakan salah satu perusahaan yang berpengaruh di Korea. Perusahaan *entertainment* ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan *Korean Wave*.

Obyek dalam penelitian ini adalah perusahaan yang berada di industri *entertainment* dan listing di Bursa Efek Korea khususnya di pasar KOSDAQ periode 2016-2020. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria-kriteria yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka terdapat 17 perusahaan yang menjadi obyek dalam penelitian ini. Daftar perusahaan yang terpilih adalah seperti yang tampak pada tabel 4.1

Tabel 4. 1
Sampel Penelitian

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.
2	122870	YG Entertainment, Inc.
3	035900	JYP Entertainment, Corporation
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.
10	086980	SHOWBOX, Corporation
11	253450	Studio Dragon, Corporation
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.
14	040300	YTN
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

4.2 Data dan Deskripsi Hasil Penelitian

4.2.1 Variabel Bebas (*Independent*)

4.2.1.1 Rasio Profitabilitas dengan menggunakan *Return on Assets* (ROA) sebagai alat ukurnya

Return on Assets merupakan rasio yang menunjukkan hasil (*return*) atas jumlah aktiva yang digunakan dalam perusahaan. ROA juga merupakan suatu ukuran tentang efektivitas manajemen dalam mengelola investasinya. Rumus yang digunakan untuk menghitung *Return on Assets* adalah sebagai berikut :

$$Return\ on\ Assets = \frac{Earning\ After\ Interest\ and\ Tax}{Total\ Assets}$$

Berikut adalah tabel hasil perhitungan *Return on Assets* dari perusahaan sampel selama periode 2016-2020, seperti yang tampak pada tabel 4.2

Tabel 4. 2
Return on Assets Perusahaan Sampel
Periode 2016-2020

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	Return on Assets				
			2016	2017	2018	2019	2020
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.	0,01	-0,01	0,02	-0,01	-0,08
2	122870	YG Entertainment, Inc.	0,03	0,02	0,03	-0,05	0,01
3	035900	JYP Entertainment, Corporation	0,10	0,13	0,15	0,15	0,13
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.	-0,24	-0,04	0,04	0,03	-0,01
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.	0,02	-0,03	-0,06	-0,04	-0,04
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.	0,06	-0,38	0,03	-0,12	-0,04
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.	0,004	-0,06	-0,40	-3,24	0,02
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation	0,49	-0,44	0,71	-0,23	-0,07
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.	0,17	0,02	-0,06	0,02	-0,03
10	086980	SHOWBOX, Corporation	0,07	0,08	0,02	0,02	-0,02
11	253450	Studio Dragon, Corporation	0,03	0,05	0,07	0,05	0,04
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.	-0,06	-0,05	-0,10	-0,05	-0,01
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.	0,01	-0,03	0,04	0,003	0,04
14	040300	YTN	0,01	0,02	0,002	-0,01	0,03
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.	0,04	-0,01	-0,09	0,04	-0,11
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.	-0,06	0,002	-0,08	-0,10	0,12
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.	0,01	-0,02	-0,02	0,01	0,02

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa rasio profitabilitas yang diukur dengan menggunakan *Return on Assets* selama 5 tahun dari periode 2016-2020 menunjukkan nilai *Return on Assets* tertinggi dimiliki oleh Barunson Entertainment & Arts, Corporation pada tahun 2018 yaitu

sebesar 0,71. Hal ini menunjukkan bahwa Barunson Entertainment & Arts, Corporation mampu mengefektivitaskan manajemen dalam mengelola investasinya.

Sedangkan nilai *Return on Assets* terendah dimiliki oleh REDROVER, Co., Ltd. pada tahun 2019 sebesar -3,24. Hal ini menunjukkan bahwa REDROVER, Co., Ltd. kurang mampu untuk mengefektivitaskan manajemen dalam mengelola investasinya.

4.2.1.2 Rasio Likuiditas dengan menggunakan *Current Ratio* (CR) sebagai alat ukurnya

Rasio lancar atau (*current ratio*) merupakan rasio untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam membayar kewajiban jangka pendek atau utang yang segera jatuh tempo pada saat ditagih secara keseluruhan. Dengan kata lain, seberapa banyak aktiva lancar yang tersedia untuk menutupi kewajiban jangka pendek yang segera jatuh tempo. Rumus yang digunakan untuk menghitung *Current Ratio* adalah sebagai berikut :

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

Berikut adalah tabel hasil perhitungan *Current Ratio* dari perusahaan sampel selama periode 2016-2020, seperti yang tampak pada tabel 4.3

Tabel 4. 3
Current Ratio Perusahaan Sampel
Periode 2016-2020

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	Current Ratio				
			2016	2017	2018	2019	2020
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.	2,18	1,33	1,36	1,44	1,49
2	122870	YG Entertainment, Inc.	4,05	4,19	3,71	2,18	2,42
3	035900	JYP Entertainment, Corporation	2,37	1,68	2,71	2,69	3,81
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.	4,43	2,89	1,66	1,69	3,07
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.	2,74	1,66	1,27	0,98	0,87
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.	20,25	1,21	3,70	4,13	4,25
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.	4,34	6,84	8,71	0,46	0,99
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation	1,79	4,01	2,64	0,68	0,99
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.	9,08	12,15	2,24	4,30	13,32
10	086980	SHOWBOX, Corporation	2,18	2,50	3,58	5,20	8,00
11	253450	Studio Dragon, Corporation	0,96	3,20	2,28	1,68	1,73
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.	1,93	2,37	1,30	0,69	5,06
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.	2,55	2,86	3,03	3,90	3,80
14	040300	YTN	0,79	1,16	1,53	2,85	3,17
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.	1,01	1,53	0,88	0,42	0,63
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.	2,61	2,55	2,25	2,83	1,35
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.	0,72	1,30	0,98	1,04	1,74

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa rasio likuiditas diukur dengan menggunakan *Current Ratio* selama 5 tahun dari periode 2016-2020. Nilai *Current Ratio* tertinggi dimiliki oleh Dexter Studios, Co., Ltd. pada tahun 2016 sebesar 20,25. Hal ini menunjukkan bahwa Dexter Studios, Co.,

Ltd. mampu memenuhi kewajiban jangka pendeknya secara efektif dari aktiva lancar yang dimilikinya dibandingkan dengan perusahaan lainnya.

Sedangkan nilai *Current Ratio* terendah dimiliki oleh CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd. pada tahun 2019 sebesar 0,42. Hal ini menunjukkan bahwa CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd. kurang mampu memenuhi kewajiban jangka pendeknya secara efektif dari aktiva lancar yang dimilikinya dibandingkan dengan perusahaan lainnya dalam satu periode.

4.2.1.3 Rasio *Leverage* dengan menggunakan *Debt to Assets Ratio* (DAR) sebagai alat ukurnya

Debt to Assets merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur seberapa besar aktiva perusahaan dibiayai oleh utang atau seberapa besar utang perusahaan berpengaruh terhadap pengelolaan aktiva. Rumus yang digunakan untuk menghitung *Debt to Assets* adalah sebagai berikut :

$$Debt\ to\ Assets = \frac{Total\ Debt}{Total\ Assets}$$

Berikut adalah tabel hasil perhitungan *Current Ratio* dari perusahaan sampel selama periode 2016-2020, seperti yang tampak pada tabel 4.4

Tabel 4. 4
Debt to Assets Perusahaan Sampel
Periode 2016-2020

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	<i>Debt to Assets</i>				
			2016	2017	2018	2019	2020
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.	0,28	0,45	0,43	0,43	0,42
2	122870	YG Entertainment, Inc.	0,28	0,26	0,24	0,18	0,22
3	035900	JYP Entertainment, Corporation	0,23	0,31	0,20	0,22	0,17
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.	0,20	0,29	0,42	0,45	0,37
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.	0,41	0,49	0,50	0,61	0,59
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.	0,09	0,54	0,22	0,17	0,16
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.	0,12	0,12	0,11	0,77	0,47
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation	0,34	0,48	0,20	0,31	0,30
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.	0,13	0,12	0,37	0,19	0,15
10	086980	SHOWBOX, Corporation	0,36	0,32	0,22	0,15	0,11
11	253450	Studio Dragon, Corporation	0,44	0,20	0,22	0,26	0,20
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.	0,08	0,18	0,33	0,29	0,32
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.	0,35	0,30	0,27	0,21	0,22
14	040300	YTN	0,41	0,36	0,34	0,34	0,36
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.	0,42	0,26	0,46	0,43	0,55
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.	0,26	0,26	0,25	0,37	0,41
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.	0,43	0,41	0,30	0,38	0,34

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa rasio *leverage* diukur dengan menggunakan *Debt to Assets* selama 5 tahun dari periode 2016-2020. Nilai *Debt to Assets* tertinggi dimiliki oleh REDROVER Co., Ltd. pada tahun 2019 sebesar 0,77. Hal ini menunjukkan bahwa REDROVER Co.,

Ltd. membiayai seluruh aktiva menggunakan utang yang dimilikinya. Hal ini merupakan suatu keadaan yang buruk dibandingkan dengan perusahaan lainnya.

Sedangkan nilai *Debt to Assets* terendah dimiliki oleh IOK COMPANY, Co., Ltd. pada tahun 2016 sebesar 0,08. Hal ini menunjukkan bahwa IOK COMPANY, Co., Ltd. sedikit (bahkan tidak sama sekali) membiayai aktiva dengan menggunakan utang. Hal ini merupakan suatu keadaan yang baik dibandingkan dengan perusahaan lainnya.

4.2.1.4 Rasio Aktivitas dengan menggunakan *Total Assets Turn Over* (TATO) sebagai alat ukurnya

Total Assets Turn Over merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur perputaran semua aktiva yang dimiliki perusahaan dan mengukur berapa jumlah penjualan yang diperoleh dari aktiva. Rumus untuk menghitung *Total Assets Turn Over* adalah sebagai berikut :

$$\text{Total Assets Turn Over} = \frac{\text{Sales}}{\text{Total Assets}}$$

Berikut adalah tabel hasil perhitungan *Total Assets Turn Over* dari perusahaan sampel selama periode 2016-2020, seperti yang tampak pada tabel 4.5

Tabel 4. 5
Total Assets Turn Over Perusahaan Sampel
Periode 2016-2020

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	<i>Total Assets Turn Over</i>				
			2016	2017	2018	2019	2020
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.	0,67	0,46	0,61	0,59	0,54
2	122870	YG Entertainment, Inc.	0,66	0,60	0,45	0,49	0,47
3	035900	JYP Entertainment, Corporation	0,85	0,82	0,78	0,75	0,64
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.	0,91	1,10	1,20	0,93	0,63
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.	0,55	0,37	0,63	0,48	0,51
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.	0,04	0,28	0,49	0,83	0,38
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.	0,25	0,22	0,11	0,42	0,33
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation	0,61	0,44	0,26	0,16	0,15
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.	1,02	0,48	0,23	1,25	0,77
10	086980	SHOWBOX, Corporation	0,64	0,51	0,38	0,48	0,31
11	253450	Studio Dragon, Corporation	0,64	0,62	0,74	0,81	0,69
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.	0,16	0,22	0,18	0,18	0,15
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.	1,08	0,94	0,75	0,82	0,79
14	040300	YTN	0,42	0,44	0,46	0,46	0,45
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.	0,85	0,53	0,38	0,26	0,16
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.	0,84	1,00	0,37	0,36	0,69
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.	0,50	0,53	0,20	0,52	0,24

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa rasio aktivitas yang diukur dengan menggunakan *Total Assets Turn Over* selama 5 tahun dari periode 2016-2020 menunjukkan nilai *Total Assets Turn Over* tertinggi dimiliki oleh SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd. pada tahun 2019 yaitu

sebesar 1,25. Hal ini menunjukkan bahwa SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd. mampu mengoptimalkan aset yang dimiliki secara efektif untuk meningkatkan penjualan dibandingkan perusahaan lainnya, sehingga laba yang dihasilkan menjadi lebih maksimal.

Sedangkan nilai *Total Assets Turn Over* terendah dimiliki oleh Dexter Studios, Co., Ltd. pada tahun 2016 sebesar 0,04. Hal ini menunjukkan bahwa Dexter Studios, Co., Ltd. kurang mampu mengoptimalkan aset yang dimiliki secara efektif untuk meningkatkan penjualan dibandingkan perusahaan lainnya, sehingga laba yang dihasilkan menjadi kurang maksimal.

4.2.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Financial distress didefinisikan sebagai tahap penurunan kondisi keuangan yang terjadi sebelum terjadinya kebangkrutan ataupun likuidasi. Kondisi *financial distress* digambarkan dengan ketidakmampuan perusahaan atau tidak tersedianya suatu dana untuk membayar kewajibannya yang telah jatuh tempo. Rumus yang digunakan untuk menghitung *financial distress* adalah sebagai berikut :

$$\text{Z-Score} = 6,56 X_1 + 3,26 X_2 + 6,72 X_3 + 1,05 X_4$$

Keterangan :

X_1 = *Working Capital / Total Assets*

X_2 = *Retained Earning / Total Assets*

X_3 = *Earning Before Interest and Tax / Total Assets*

$$X_4 = \text{Book Value Equity} / \text{Total Liabilites}$$

Dari hasil analisa dengan model Altman akan diperoleh nilai *Z-Score* yang akan menjelaskan kondisi perusahaan yang dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu :

- 1) Apabila nilai *Z-Score* diatas 2,9 ($Z\text{-Score} > 2,9$) diklasifikasikan sebagai perusahaan yang sehat (*safe zone*).
- 2) Apabila nilai *Z-Score* antara 1,22 sampai 2,9 ($1,22 < Z\text{-Score} < 2,9$) perusahaan berada dalam daerah abu-abu (*grey area*).
- 3) Apabila nilai *Z-Score* dibawah 1,22 ($Z\text{-Score} < 1,22$) diklasifikasikan sebagai perusahaan yang berpotensi bangkrut (*distress*).

Berikut adalah tabel hasil perhitungan *Financial Distress* dari perusahaan sampel selama periode 2016-2020, seperti yang tampak pada tabel 4.6

Tabel 4. 6
Financial Distress Perusahaan Sampel
Periode 2016-2020

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	Periode	Z-Score	
				Nilai	Kategori
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.	2016	5,70	Safe zone
			2017	2,81	Grey zone
			2018	3,24	Safe zone
			2019	3,23	Safe zone
			2020	3,07	Safe zone
2	122870	YG Entertainment, Inc.	2016	6,17	Safe zone
			2017	6,11	Safe zone
			2018	5,55	Safe zone
			2019	5,77	Safe zone
			2020	5,71	Safe zone
3	035900	JYP Entertainment, Corporation	2016	7,00	Safe zone
			2017	5,33	Safe zone
			2018	8,63	Safe zone
			2019	8,64	Safe zone
			2020	10,71	Safe zone
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.	2016	5,04	Safe zone
			2017	4,73	Safe zone
			2018	2,81	Grey zone
			2019	2,18	Grey zone
			2020	4,34	Safe zone
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.	2016	4,96	Safe zone
			2017	2,85	Grey zone
			2018	1,69	Distress zone
			2019	0,47	Distress zone
			2020	0,19	Distress zone
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.	2016	16,00	Safe zone
			2017	-1,93	Distress zone
			2018	6,55	Safe zone
			2019	6,42	Safe zone
			2020	7,52	Safe zone
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.	2016	9,97	Safe zone
			2017	9,92	Safe zone
			2018	8,09	Safe zone
			2019	-30,38	Distress zone
			2020	-10,60	Distress zone
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation	2016	1,18	Distress zone
			2017	-0,10	Distress zone
			2018	3,92	Safe zone
			2019	0,01	Distress zone
			2020	1,16	Distress zone
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.	2016	13,24	Safe zone
			2017	12,76	Safe zone
			2018	4,29	Safe zone
			2019	7,47	Safe zone
			2020	10,33	Safe zone

10	086980	SHOWBOX, Corporation	2016	6,13	<i>Safe zone</i>
			2017	6,87	<i>Safe zone</i>
			2018	8,95	<i>Safe zone</i>
			2019	11,11	<i>Safe zone</i>
			2020	14,43	<i>Safe zone</i>
11	253450	Studio Dragon, Corporation	2016	1,84	<i>Grey zone</i>
			2017	7,80	<i>Safe zone</i>
			2018	6,53	<i>Safe zone</i>
			2019	4,91	<i>Safe zone</i>
			2020	6,12	<i>Safe zone</i>
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.	2016	11,49	<i>Safe zone</i>
			2017	5,38	<i>Safe zone</i>
			2018	2,06	<i>Grey zone</i>
			2019	1,44	<i>Grey zone</i>
			2020	3,79	<i>Safe zone</i>
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.	2016	7,22	<i>Safe zone</i>
			2017	7,45	<i>Safe zone</i>
			2018	8,16	<i>Safe zone</i>
			2019	9,81	<i>Safe zone</i>
			2020	9,95	<i>Safe zone</i>
14	040300	YTN	2016	1,94	<i>Grey zone</i>
			2017	2,86	<i>Grey zone</i>
			2018	3,21	<i>Safe zone</i>
			2019	3,63	<i>Safe zone</i>
			2020	3,87	<i>Safe zone</i>
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.	2016	2,05	<i>Grey zone</i>
			2017	3,59	<i>Safe zone</i>
			2018	0,70	<i>Distress zone</i>
			2019	-0,001	<i>Distress zone</i>
			2020	-0,59	<i>Distress zone</i>
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.	2016	5,35	<i>Safe zone</i>
			2017	5,39	<i>Safe zone</i>
			2018	4,49	<i>Safe zone</i>
			2019	3,51	<i>Safe zone</i>
			2020	2,28	<i>Grey zone</i>
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.	2016	1,18	<i>Distress zone</i>
			2017	1,96	<i>Grey zone</i>
			2018	2,44	<i>Grey zone</i>
			2019	1,95	<i>Grey zone</i>
			2020	3,04	<i>Safe zone</i>

Sumber : Data Sekunder yang diolah Peneliti, 2022

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa *Financial Distress* selama 5 tahun dari periode 2016-2020 menunjukkan nilai tertinggi dimiliki oleh Dexter Studios, Co., Ltd. pada tahun 2016 yaitu sebesar 16,00. Hal ini menunjukkan bahwa Dexter Studios, Co., Ltd. mampu untuk membayar kewajibannya yang telah jatuh tempo.

Sedangkan nilai *Financial Distress* terendah dimiliki oleh REDROVER, Co., Ltd. pada tahun 2019 sebesar -30,38. Hal ini menunjukkan bahwa REDROVER, Co., Ltd. kurang mampu (tidak mampu) untuk membayar kewajibannya yang telah jatuh tempo.

4.3 Analisis Hasil Penelitian dan Pengujian Hipotesis

4.3.1 Analisis Hasil Penelitian

4.3.1.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan deskripsi tentang data setiap variabel-variabel penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini. data yang dilihat adalah jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Hasil statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS 25 dari variabel-variabel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 7

Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Profitabilitas (X1)	85	-324.00	71.00	-3.8941	37.84273
Likuiditas (X2)	85	42.00	2,025.00	300.1529	299.11443
Leverage (X3)	85	8.00	418.00	35.4471	44.02854
Aktivitas (X4)	85	4.00	569.00	60.3059	61.99021
Financial Distress (Y)	85	-3,038.00	1,924.00	474.1647	576.10393
Valid N (listwise)	85				

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, nilai N menunjukkan banyaknya data yang digunakan dalam penelitian yaitu sebanyak 85 yang merupakan jumlah pengamatan penelitian selama tahun 2016 sampai dengan tahun 2020. Data yang digunakan merupakan data perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di KRX.

Variabel rasio profitabilitas (X_1) menunjukkan bahwa besar *Return on Assets* berkisar antara -324,00 sampai dengan 71,00 dengan nilai rata-rata -3,8941. Standar deviasi yang menunjukkan bahwa ukuran sebaran data dalam sampel yang diteliti sebesar 37,84273.

Variabel rasio likuiditas (X_2) menunjukkan bahwa besar *Current Ratio* berkisar antara 42,00 sampai dengan 2.025,00 dengan nilai rata-rata 300,1529. Standar deviasi yang menunjukkan bahwa ukuran sebaran data dalam sampel yang diteliti sebesar 299,11443.

Variabel rasio *leverage* (X_3) menunjukkan bahwa besar *Debt to Assets* berkisar antara 8,00 sampai dengan 418,00 dengan nilai rata-rata 35,4471. Standar deviasi yang menunjukkan bahwa ukuran sebaran data dalam sampel yang diteliti sebesar 44,02854.

Variabel rasio aktivitas (X_4) menunjukkan bahwa besar *Total Assets Turn Over* berkisar antara 4,00 sampai dengan 569,00 dengan nilai rata-rata 60,3059. Standar deviasi yang menunjukkan bahwa ukuran sebaran data dalam sampel yang diteliti sebesar 61,99021.

Variabel *financial distress* (Y) menunjukkan nilai minimum sebesar -3.038,00 dan nilai maksimum sebesar 1.924,00 dengan nilai rata-rata 474,164. Standar deviasi yang menunjukkan bahwa ukuran sebaran data dalam sampel yang diteliti sebesar 576,10393.

4.3.1.2 Uji Asumsi Klasik

4.3.1.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik dengan *Kolmogrov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan Uji Normalitas *Kolmogrov-Smirnov* adalah :

- 1) Jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi dengan normal.

Tabel 4. 8
Uji Normalitas *Kolmogrov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		85
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	273.41526312
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.078
	Negative	-.140
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		.064
Point Probability		.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan besarnya hasil pengujian normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* dengan nilai signifikansi *Exact. (2-tailed)* sebesar 0,064. Hal ini menunjukkan bahwa nilai 0,064 lebih besar dari 0,05 ($0,064 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data telah berdistribusi normal.

4.3.1.2.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Ada atau tidaknya multikolinearitas dapat dilihat dari nilai tolerance dan lawannya yaitu *Variance Inflation Factor* (VIF).

Nilai *cutoff* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinearitas adalah jika nilai tolerance < 0,10 atau sama dengan nilai VIF > 10 dapat dikatakan dalam data tersebut terdapat multikolinearitas begitupun sebaliknya maka tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 4. 9
Uji Multikolinearitas

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients				
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	48.418	54.761		.884	.379		
	Profitabilitas (X1)	8.631	.858	.567	10.060	.000	.886	1.128
	Likuiditas (X2)	.896	.108	.465	8.280	.000	.893	1.120
	Leverage (X3)	-2.964	1.484	-.226	-1.998	.049	.219	4.566
	Aktivitas (X4)	4.902	1.019	.527	4.808	.000	.234	4.273

a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel 4.9 menyajikan hasil uji multikolinearitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel-variabel *independent* dalam penelitian ini memiliki nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10 artinya dalam model regresi yang digunakan tidak terjadi multikolinearitas.

4.3.1.2.3 Uji Heterokedastisitas

Uji hetrokesdastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap maka disebut homkesdastsitas dan jika berbeda disebut heterokesdastisitas. Untuk menguji

heterokedastisitas menggunakan uji Glejser. Ada tidaknya heterokedastisitas dapat dilihat dari probabilitas signifikansinya, jika nilai signifikansinya diatas tingkat kepercayaan 5% ($> 0,05$) maka dapat disimpulkan tidak mengandung adanya heterokedastisitas.

Tabel 4. 10
Uji Heterokedastisitas – Glejser

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	137.956	39.952		3.453	.001
	Profitabilitas (X1)	.202	.626	.038	.322	.748
	Likuiditas (X2)	.131	.079	.194	1.666	.100
	Leverage (X3)	.579	1.082	.126	.535	.594
	Aktivitas (X4)	-.251	.744	-.077	-.337	.737

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel 4.10 menyajikan hasil uji heterokedastisitas menggunakan uji glejsr. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel-variabel *independent* dalam penelitian ini memiliki nilai signifikansi $>0,05$ artinya dalam model regresi yang digunakan tidak terjadi heterokedastisitas.

4.3.1.2.4 Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi antar kesalahan pengganggu pada periode (t) dengan periode t-1 (sebelumnya). Cara yang dapat digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi adalah dengan uji Durbin Wastson (DW). Untuk

pengambilan keputusan dalam suatu model dapat digunakan patokan nilai dari DW hitung mendekati angka 2. Jika nilai DW hitung mendekati atau sekitar 2 maka, model tersebut terbebas dari asumsi klasik autokorelasi. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Nilai DW antara 0 sampai 1,5 berarti terdapat autokorelasi positif.
- 2) Nilai DW antara 1,5 sampai 2,5 berarti tidak terdapat autokorelasi.
- 3) Nilai DW antara 2,5 sampai 4 berarti terdapat autokorelasi negatif.

Tabel 4. 11
Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.880 ^a	.775	.763	280.16727	2.428

a. Predictors: (Constant), Aktivitas (X4), Profitabilitas (X1), Likuiditas (X2), Leverage (X3)

b. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai *Durbin Watson* (DW) sebesar 2,428, artinya nilai *Durbin Watson* berada diantara 1,5 sampai 2,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa data dalam model regresi yang digunakan tidak terdapat autokorelasi.

4.3.1.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Metode regresi bertujuan untuk menguji hubungan pengaruh antara satu variabel terhadap variabel lain. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat, sedangkan variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas. Regresi yang memiliki satu variabel terikat dan lebih dari satu variabel bebas disebut regresi berganda. Berikut ini adalah hasil analisis regresi yang dilakukan oleh peneliti :

Tabel 4. 12
Analisis Regresi Linear Berganda

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients				
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	48.418	54.761		.884	.379		
	Profitabilitas (X1)	8.631	.858	.567	10.060	.000	.886	1.128
	Likuiditas (X2)	.896	.108	.465	8.280	.000	.893	1.120
	Leverage (X3)	-2.964	1.484	-.226	-1.998	.049	.219	4.566
	Aktivitas (X4)	4.902	1.019	.527	4.808	.000	.234	4.273

a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

$$Y = 48,418 + 8,631X_1 + 0,896X_2 - 2,964X_3 + 4,902X_4 + e$$

Keterangan :

1. Konstanta dalam regresi menunjukkan bahwa apabila tidak ada variabel profitabilitas, likuiditas, *leverage*, aktivitas maka nilai *financial distress* sebesar 48,418.

2. Nilai koefisien regresi variabel profitabilitas sebesar 8,631 menunjukkan bahwa jika setiap variabel profitabilitas naik satu-satuan maka *financial distress* perusahaan akan naik sebesar 8,631.
3. Nilai koefisien regresi variabel likuiditas sebesar 0,896 menunjukkan bahwa jika setiap variabel likuiditas naik satu-satuan maka *financial distress* perusahaan akan naik sebesar 0,896.
4. Nilai koefisien regresi variabel *leverage* sebesar -2,964 menunjukkan bahwa jika setiap variabel *leverage* naik satu-satuan maka *financial distress* perusahaan turun sebesar -2,964.
5. Nilai koefisien regresi variabel aktivitas sebesar 4,902 menunjukkan bahwa jika setiap variabel aktivitas naik satu-satuan maka *financial distress* perusahaan naik sebesar 4,902.

4.3.1.4 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat. Banyak peneliti menganjurkan untuk menggunakan nilai Adjusted R^2 pada saat mengevaluasi model regresi tersebut.

Tabel 4. 13
Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.880 ^a	.775	.763	280.16727

a. Predictors: (Constant), Aktivitas (X4), Profitabilitas (X1), Likuiditas (X2), Leverage (X3)

b. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

Pada tabel 4.13 menunjukkan nilai *Adjusted R Square* (Koefisien Determinasi) sebesar 0,763 atau 76,3%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menjelaskan variabel bebas profitabilitas, likuiditas, *leverage* dan aktivitas terhadap variabel terikat *financial distress* sebesar 76% sedangkan sisanya 24% dijelaskan oleh variabel lain di luar variabel bebas yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

4.3.2 Pengujian Hipotesis

4.3.2.1 Uji Parsial (Uji-t)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui secara parsial variabel bebas berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel terikat. Adapun kriteria pengujian secara parsial dengan tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 5\%$.

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ berarti variabel bebas (X) secara individual berpengaruh terhadap variabel terikat (Y), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.

- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ berarti variabel bebas (X) secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y), maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Berdasarkan hasil pengolahan program SPSS 25, maka diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 14
Uji Parsial (Uji-t)

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients				
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	48.418	54.761		.884	.379		
	Profitabilitas (X1)	8.631	.858	.567	10.060	.000	.886	1.128
	Likuiditas (X2)	.896	.108	.465	8.280	.000	.893	1.120
	Leverage (X3)	-2.964	1.484	-.226	-1.998	.049	.219	4.566
	Aktivitas (X4)	4.902	1.019	.527	4.808	.000	.234	4.273

a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25, 2022

H_1 : Diduga bahwa rasio profitabilitas berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan

Dari hasil tabel 4.14 diketahui bahwa rasio profitabilitas yang diukur dengan menggunakan *return on assets* memiliki nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa rasio profitabilitas secara signifikan berpengaruh terhadap *financial distress* atau dengan kata lain H_1 diterima.

H₂ : Diduga bahwa rasio likuiditas berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan

Dari hasil tabel 4.14 diketahui bahwa rasio likuiditas yang diukur dengan menggunakan *current ratio* memiliki nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa rasio likuiditas secara signifikan berpengaruh terhadap *financial distress* atau dengan kata lain H₂ diterima.

H₃ : Diduga bahwa rasio *leverage* berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan

Dari hasil tabel 4.14 diketahui bahwa rasio *leverage* yang diukur dengan menggunakan *debt to assets* memiliki nilai signifikansi 0,049 ($0,049 < 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa rasio *leverage* secara signifikan berpengaruh terhadap *financial distress* atau dengan kata lain H₃ diterima.

H₄ : Diduga bahwa rasio aktivitas berpengaruh terhadap kondisi *financial distress* perusahaan

Dari hasil tabel 4.14 diketahui bahwa rasio aktivitas yang diukur dengan menggunakan *total assets turn over* memiliki nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa rasio aktivitas secara signifikan berpengaruh terhadap *financial distress* atau dengan kata lain H₄ diterima.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pengaruh Rasio Profitabilitas (*Return on Assets*) Terhadap *Financial Distress*

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji-t pada variabel rasio profitabilitas menggunakan *return on assets* mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa rasio profitabilitas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat yaitu *financial distress*.

Menurut Kasmir (2019:198), rasio profitabilitas merupakan rasio untuk menilai kemampuan perusahaan dalam mencari keuntungan. Rasio ini juga memberikan ukuran tingkat efektivitas manajemen suatu perusahaan. Hal ini ditunjukkan oleh laba yang dihasilkan dari penjualan dan pendapatan investasi. Dalam penelitian ini, rasio profitabilitas diukur dengan *return on assets*. Perusahaan dengan ROA yang tinggi akan meningkatkan daya tarik investor karena semakin tinggi nilai ROA yang dihasilkan maka semakin baik perusahaan menghasilkan laba sehingga perusahaan akan terhindar dari kondisi *financial distress*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hadi (2022), Restianti dan Agustina (2018), Asfali (2019) yang menyatakan bahwa profitabilitas berpengaruh terhadap *financial distress*, dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Dengan demikian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya yang menyatakan bahwa rasio profitabilitas berpengaruh terhadap *financial*

distress perusahaan *entertainment* Korea Selatan dalam penelitian ini terbukti kebenarannya.

4.4.2 Pengaruh Rasio Likuiditas (*Current Ratio*) Terhadap *Financial Distress*

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji-t pada variabel rasio likuiditas menggunakan *current ratio* mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa rasio likuiditas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat yaitu *financial distress*.

Menurut Kasmir (2019:130), rasio likuiditas atau sering juga disebut dengan nama rasio modal kerja merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur seberapa likuidnya suatu perusahaan. Caranya adalah dengan membandingkan komponen yang ada di neraca, yaitu total aktiva lancar dengan total utang jangka pendek. Dalam penelitian ini, rasio likuiditas diukur dengan *current ratio*. Semakin besar nilai CR atau semakin besar perbandingan aktiva lancar dengan utang lancar semakin tinggi kemampuan perusahaan menutupi kewajiban jangka pendeknya maka perusahaan akan semakin terhindar dari kondisi *financial distress*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hadi (2022) dan Asfali (2019) menyatakan bahwa likuiditas berpengaruh terhadap *financial distress*, dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Dengan demikian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya yang menyatakan bahwa rasio likuiditas berpengaruh terhadap *financial distress*

perusahaan *entertainment* Korea Selatan dalam penelitian ini terbukti kebenarannya.

4.4.3 Pengaruh Rasio *Leverage (Debt to Assets)* Terhadap *Financial Distress*

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji-t pada variabel rasio *leverage* menggunakan *debt to assets* mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,049 ($0,049 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa rasio *leverage* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat yaitu *financial distress*.

Menurut Kasmir (2019:153), rasio solvabilitas atau *leverage ratio* merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur sejauh mana aktiva perusahaan dibiayai dengan utang. Artinya berapa besar beban utang yang ditanggung perusahaan dibandingkan dengan aktivanya. Dalam hal ini, rasio *leverage* diukur dengan *debt to asset*. DAR merupakan salah satu jenis rasio yang digunakan untuk mengukur seberapa besar aktiva perusahaan dibiayai oleh utang atau seberapa besar utang perusahaan berpengaruh terhadap pengelolaan aktiva. Jika rasio ini menghasilkan nilai yang tinggi, artinya pendanaan dengan utang semakin banyak maka akan mengakibatkan perusahaan mengalami *financial distress* karena dengan tingkat DAR yang tinggi, perusahaan mempunyai tanggungan kewajiban yang tinggi dan dikhawatirkan perusahaan tidak mampu menutupi utang-utangnya dengan aktiva yang dimilikinya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hadi (2022) dan Asfali (2019) menyatakan bahwa *leverage* berpengaruh terhadap *financial distress*, dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,049 < 0,05$.

Dengan demikian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya yang menyatakan bahwa rasio *leverage* berpengaruh terhadap *financial distress* perusahaan *entertainment* Korea Selatan dalam penelitian ini terbukti kebenarannya.

4.4.4 Pengaruh Rasio Aktivitas (*Total Assets Turn Over*) Terhadap *Financial Distress*

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji-t pada variabel rasio aktivitas menggunakan *total assets turn over* mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa rasio aktivitas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat yaitu *financial distress*.

Menurut Kasmir (2019:174), rasio aktivitas merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur efektivitas perusahaan dalam menggunakan aktiva yang dimilikinya. Rasio ini digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi (efektivitas) pemanfaatan sumber daya perusahaan. Dalam penelitian ini, rasio aktivitas diukur dengan *total assets turn over*. TATO merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur perputaran semua aktiva yang dimiliki perusahaan dan mengukur berapa jumlah penjualan yang diperoleh dari tiap aktiva. Semakin rendah nilai rasio ini maka akan berdampak buruk bagi perusahaan karena akan mengalami kondisi *financial distress*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Asfali (2019) menyatakan bahwa rasio aktivitas berpengaruh terhadap *financial distress*, dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Dengan demikian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya yang menyatakan bahwa rasio aktivitas berpengaruh terhadap *financial distress* perusahaan *entertainment* Korea Selatan dalam penelitian ini terbukti kebenarannya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rasio profitabilitas secara parsial / individu berpengaruh secara signifikan terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020 atau dengan kata lain H_1 diterima. Hal ini menunjukkan apabila nilai rasio profitabilitas yang diukur dengan *return on assets* menurun, maka *financial distress* meningkat dan perusahaan dapat diprediksi mengalami kondisi *financial distress*.
2. Rasio likuiditas secara parsial / individu berpengaruh secara signifikan terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020 atau dengan kata lain H_2 diterima. Hal ini menunjukkan apabila nilai rasio likuiditas yang diukur dengan *current ratio* meningkat, maka *financial distress* meningkat dan perusahaan dapat diprediksi mengalami kondisi *financial distress*.
3. Rasio *leverage* secara parsial / individu berpengaruh secara signifikan terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020 atau

dengan kata lain H_3 diterima. Hal ini menunjukkan apabila nilai rasio *leverage* yang diukur dengan *debt to assets* meningkat, maka *financial distress* meningkat dan perusahaan dapat diprediksi mengalami kondisi *financial distress*.

4. Rasio aktivitas secara parsial / individu berpengaruh secara signifikan terhadap *financial distress* pada perusahaan *entertainment* Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea periode 2016-2020 atau dengan kata lain H_4 diterima. Hal ini menunjukkan apabila nilai rasio aktivitas yang diukur dengan *total assets turn over* menurun, maka *financial distress* meningkat dan perusahaan dapat diprediksi mengalami kondisi *financial distress*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah variabel bebas seperti *sales growth* dan menggunakan lebih banyak variabel bebas diluar rasio keuangan, seperti *good corporate governance*, ukuran perusahaan, dan lain-lain sebagai kriteria penentu *financial distress* sehingga akan memberikan hasil penelitian yang lebih akurat.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan perusahaan sektor yang berbeda dan periode pengamatan yang lebih lama sehingga akan memberikan jumlah sampel yang lebih besar agar memberikan hasil yang lebih dapat digeneralisasi.
3. Bagi investor, disarankan apabila ingin berinvestasi di perusahaan luar negeri diharapkan melihat kondisi keuangan perusahaan dari segi kesulitan keuangan (*financial distress*) terutama dari segi keuntungan perusahaan dan hutang perusahaan untuk mengetahui apakah perusahaan tersebut layak dijadikan tempat berinvestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Dita. 2022. Pengaruh Current Ratio, Return On Assets, dan Debt To Equity Ratio Terhadap Financial Distress Pada Perusahaan Sub Sektor Perkebunan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Tahun 2013-2019. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Altman, Edward L. 2019. *Corporate Financial Distress, Restructuring, and Bankruptcy*. New York.
- Anggraeni, Laela. 2018. Analisis Metode Altman Z-Score, Springate, dan Zmijewski Untuk Memprediksi Financial Distress pada Perusahaan Tekstil dan Garmen yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2014-2016. *Skripsi*, Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Asfali, Imam. 2019. Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, Leverage, Aktivitas, Pertumbuhan Penjualan Terhadap Financial Distress Perusahaan Kimia. *Jurnal Ekonomi & Manajemen* Vol. 20, No. 2, Juni 2019. ISSN: 1411-5794.
- Azky, Salsabya. 2021. Pengaruh Rasio Keuangan Terhadap Financial Distress Pada Perusahaan Jasa Sub Sektor Restoran, Hotel, & Pariwisata Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Magister Manajemen* Vol. 10, No. 4, November 2021. ISSN: 2621-7902.
- Bursa Korea: Data Analysis, Retrieval and Transfer System (DART). Diakses pada 24 Maret 2022 dari <https://englishdart.fss.or.kr/>.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Edisi 9. Semarang: Undip.
- Gumanti, Tatang A., dkk. 2020. *Metode Penelitian Keuangan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hadi, Abdul. Pengaruh Rasio-Rasio Keutangan Terhadap Financial Distress Pada Perusahaan Sektor Perdagangan, Jasa, dan Investasi. *Jurnal Ilmu Manajemen* Vol. 10, No. 1.
- Hamidah. 2019. *Manajemen Keuangan*. Yogyakarta: BPFE.
- Hanfiah, Nur. 2020. Dampak Kasus Burning Sun Terhadap Harga Saham Perusahaan Entertainment di Korea Selatan. *Skripsi*, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

- Harahap, Sofyan Syafri. 2018. *Analisis Kritis atas Laporan Keuangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herawati, Helmi. 2019. Pentingnya Laporan Keuangan Untuk Menilai Kinerja Keuangan Perusahaan. *Jurnal Akuntansi Unihaz JAZ* Vol. 2, No. 1. ISSN: 2620-8555
- Hery. 2020. *Analisis Laporan Keuangan: Integrated and Comprehensive Edition*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Gramedia.
- Hidayat, Wastam Wahyu. 2018. *Dasar-Dasar Analisa Laporan Keuangan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- International Monetary Fund (IMF). Diakses pada 23 Maret 2022 dari <https://www.imf.org/>.
- Kadim, A., dkk. 2019. Analisis Risiko Kebangkrutan dengan Metode Altman Z-Score, Springate, dan Zmijewski Pada Perusahaan Hiburan Korea yang Tercatat di Bursa Korea Tahun 2012-2016. *Jurnal Sekuritas* Vol. 2, No. 2, Januari 2019. ISSN: 2581-2777.
- Kardinal, T.G. (2021). Globalization For South Korea's Cultural Industry: The Future of K-Pop in The Untact Era. *Asia Pacific Studies Journal* Vol. 5, No. 1, January-June 2021.
- Kasmir. 2019. *Analisis Laporan Keuangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kim, Yoon Min and Jo Gab Jae. 2019. The Impact of Foreign Investors on the Stock Price of Korean Enterprises During the Global Financial Crisis. *Sustainability Journal* 11(6), 1576.
- Korean Exchange (KRX). Diakses pada 21 Maret 2022 dari <http://global.krx.co.kr>.
- Okrisnesia, Murfadha, dkk. 2021. Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas dan Pertumbuhan Penjualan Terhadap Financial Distress di Masa Pandemi Covid-19 Pada Perusahaan Food and Beverages Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal SN Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi* Vol. 6, No. 1, Oktober 2021. ISSN: 1466-1474.
- Putri, Perdini. 2019. K-Drama and Korean Wave Diffusion in Indonesia. *Jurnal ProTVF* Vol. 3, No. 1. 2019. ISSN: 2549-0087.

- Restianti, Tya and Linda Agustina. 2018. The Effect of Financial Ratios on Financial Distress Conditions in Sub Industrial Sector Company. *Accounting Analysis Journal* 7(1) (2018). ISSN: 2502-6216.
- Sari, Rintan Puspita. 2020. Industri Musik Korea Laporkan Kerugian Selama Pandemi Covid-19 Mencapai Rp 1,5 Triliun. Diakses pada 24 Maret 2022 dari <https://www.kompas.com/hype/read/2020/08/19/150105366/industri-musik-korea-laporkan-kerugian-selama-pandemi-covid-19-mencapai-rp?page=1>.
- Sitorus, Friska, dkk. 2022. Pengaruh Likuiditas, Leverage, Profitabilitas, dan Ukuran Perusahaan Terhadap Financial Distress Pada Perusahaan Barang Konsumsi Yang Terdaftar di BEI Tahun 2016-2020. *Riset & Jurnal Akuntansi* Vol. 6, No. 1, Januari 2022. ISSN: 2548-9224.
- SM Entertainment. Introduction to SM Entertainment, the leading entertainment group in Korea, Asia's No.1 Entertainment Group. Diakses pada 24 Maret 2022 dari <https://www.smentertainment.com>.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vionita dan Herlina Lusmeida. 2019. Analisis Pengaruh Kinerja Keuangan dan Good Corporate Governance Terhadap Financial Distress. *Jurnal SAMBIS*-2019. ISSN: 2685-147.
- Wulandari, Husnita. 2020. Pengaruh Rasio Keuangan Terhadap Financial Distress. *Skripsi*, Universitas Semarang.
- Zain, M. Andhika R. 2021. Pengaruh Rasio Likuiditas, Rasio Profitabilitas, Rasio Leverage, Rasio Aktivitas, dan Sales Growth Terhadap Financial Distress pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2016-2019. *Skripsi*, Universitas Sumatera Utara Medan.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Populasi Perusahaan *Entertainment* Korea Selatan

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan
KOSDAQ (Korean Securities Dealers Automated Quotations)		
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.
2	122870	YG Entertainment, Inc.
3	035900	JYP Entertainment, Corporation
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.
10	086980	SHOWBOX, Corporation
11	253450	Studio Dragon, Corporation
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.
14	040300	YTN
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.
18	200350	RaemongRaein, Co., Ltd.
19	066410	BUCKET STUDIO, Co., Ltd.
20	310200	ANIPLUS, INC.
21	241840	ASTORY, Co., Ltd.
22	299900	WYSIWYG STUDIOS, CO., LTD.
23	289220	GIANTSTEP, Inc.
24	058420	J way, Co., Ltd.
25	317530	CARRIESOFT, Co., Ltd.
26	322780	COPUS KOREA, Co., Ltd.
27	361570	RBW, Inc.
28	204630	Studio Santa Clause Entertainment, Co., Ltd.
29	173940	FNC Entertainment, Co., Ltd.
30	032800	Seyoung D&C, Corp.
31	032800	Fantagio, Corp.
KOSPI (Korea Composite Stock Price Index)		
32	352820	HYBE, Co., Ltd.
33	002420	THE CENTURY, Co., Ltd.
34	079160	CJ CGV., Co., Ltd.
35	012170	Ascendio, Co., Ltd.
36	003560	IHQ, Inc.
37	036420	Jcontentree, Corp.

Lampiran 2

Daftar Sampel Perusahaan *Entertainment* Korea Selatan

No.	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan
1	041510	SM Entertainment, Co., Ltd.
2	122870	YG Entertainment, Inc.
3	035900	JYP Entertainment, Corporation
4	182360	CUBE Entertainment, Inc.
5	160550	Next Entertainment World, Co., Ltd.
6	206560	Dexter Studios, Co., Ltd.
7	060300	REDROVER, Co., Ltd.
8	035620	Barunson Entertainment & Arts, Corporation
9	046390	SAMHWA NETWORKS, Co., Ltd.
10	086980	SHOWBOX, Corporation
11	253450	Studio Dragon, Corporation
12	078860	IOK COMPANY, Co., Ltd.
13	046140	SBS Contents Hub, Co., Ltd.
14	040300	YTN
15	047820	CHOROKBAEM MEDIA, Co., Ltd.
16	054780	Keyeast, Co., Ltd.
17	068050	PAN Entertainment, Co., Ltd.

Lampiran 3

Perhitungan Rasio Profitabilitas (*Return on Assets*)

NO	NAMA	TAHUN	EAIT	TOTAL ASSETS	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩ 4.225.515.109	₩ 525.082.697.414	0,01
		2017	-₩ 4.709.252.451	₩ 797.509.023.895	-0,01
		2018	₩ 23.420.444.781	₩ 1.002.473.549.711	0,02
		2019	-₩ 16.182.525.437	₩ 1.115.620.586.546	-0,01
		2020	-₩ 80.341.242.406	₩ 1.068.872.535.478	-0,08
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩ 14.099.412.923	₩ 486.835.565.057	0,03
		2017	₩ 11.910.569.345	₩ 583.599.527.930	0,02
		2018	₩ 15.944.943.943	₩ 594.324.154.591	0,03
		2019	-₩ 26.642.188.675	₩ 516.346.905.463	-0,05
		2020	₩ 3.150.284.532	₩ 542.817.503.814	0,01
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩ 8.542.635.842	₩ 86.571.517.594	0,10
		2017	₩ 16.369.258.073	₩ 124.428.024.149	0,13
		2018	₩ 24.275.342.132	₩ 159.341.919.774	0,15
		2019	₩ 31.220.337.653	₩ 207.839.679.239	0,15
		2020	₩ 29.636.398.233	₩ 223.949.702.666	0,13
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	-₩ 5.182.169.110	₩ 21.470.632.726	-0,24
		2017	-₩ 970.000.023	₩ 22.136.132.141	-0,04
		2018	₩ 1.101.720.145	₩ 28.829.632.101	0,04
		2019	₩ 986.622.964	₩ 32.002.668.986	0,03
		2020	-₩ 624.538.048	₩ 58.849.477.346	-0,01
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩ 3.565.696.914	₩ 230.523.944.772	0,02
		2017	-₩ 7.461.325.176	₩ 256.463.072.069	-0,03
		2018	-₩ 14.763.932.813	₩ 256.522.672.351	-0,06
		2019	-₩ 11.086.370.881	₩ 313.341.345.715	-0,04
		2020	-₩ 9.780.602.158	₩ 275.767.772.365	-0,04
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩ 5.131.098.638	₩ 85.681.520.652	0,06
		2017	-₩ 34.180.578.482	₩ 89.532.234.148	-0,38
		2018	₩ 2.818.373.099	₩ 80.815.032.958	0,03
		2019	-₩ 7.707.267.056	₩ 66.525.819.237	-0,12
		2020	-₩ 3.042.768.017	₩ 68.566.008.956	-0,04

7	REDROVER	2016	₩ 709.285.989	₩ 165.024.991.359	0,004
		2017	-₩ 10.607.048.529	₩ 163.349.499.556	-0,06
		2018	-₩ 45.916.049.047	₩ 113.883.154.084	-0,40
		2019	-₩ 93.252.770.775	₩ 28.775.239.849	-3,24
		2020	₩ 1.123.099.043	₩ 45.037.535.983	0,02
8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	₩ 33.427.710.921	₩ 68.782.256.529	0,49
		2017	-₩ 31.397.624.662	₩ 72.073.730.490	-0,44
		2018	₩ 80.874.968.503	₩ 113.995.488.141	0,71
		2019	-₩ 24.053.157.866	₩ 103.169.274.032	-0,23
		2020	-₩ 7.569.432.700	₩ 104.821.778.991	-0,07
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩ 7.669.221.308	₩ 44.917.657.813	0,17
		2017	₩ 708.953.936	₩ 44.058.837.941	0,02
		2018	-₩ 3.069.686.568	₩ 54.810.390.737	-0,06
		2019	₩ 720.921.869	₩ 43.303.787.276	0,02
		2020	-₩ 959.546.106	₩ 37.985.059.200	-0,03
10	SHOWBOX	2016	₩ 13.371.305.370	₩ 197.190.687.332	0,07
		2017	₩ 15.845.912.880	₩ 203.267.261.164	0,08
		2018	₩ 4.352.362.751	₩ 179.732.880.599	0,02
		2019	₩ 3.259.344.790	₩ 165.251.339.625	0,02
		2020	-₩ 2.628.585.769	₩ 150.454.358.713	-0,02
11	STUDIO DRAGON	2016	₩ 8.142.776.089	₩ 242.035.421.125	0,03
		2017	₩ 23.846.968.479	₩ 459.453.883.583	0,05
		2018	₩ 35.833.521.799	₩ 512.374.587.654	0,07
		2019	₩ 26.424.613.466	₩ 581.557.107.129	0,05
		2020	₩ 29.619.306.416	₩ 757.299.504.134	0,04
12	IOK COMPANY	2016	-₩ 4.774.295.818	₩ 86.769.269.670	-0,06
		2017	-₩ 4.374.619.061	₩ 84.844.704.191	-0,05
		2018	-₩ 13.276.211.290	₩ 136.720.226.585	-0,10
		2019	-₩ 8.380.600.819	₩ 156.580.008.513	-0,05
		2020	-₩ 1.747.643.105	₩ 142.065.775.688	-0,01
13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩ 3.120.400.262	₩ 239.635.540.799	0,01
		2017	-₩ 6.068.056.236	₩ 211.510.720.726	-0,03
		2018	₩ 8.253.857.881	₩ 212.504.968.804	0,04
		2019	₩ 554.786.328	₩ 197.100.484.106	0,003
		2020	₩ 7.846.001.876	₩ 195.284.638.326	0,04

14	YTN	2016	₩ 3.465.478.245	₩ 312.406.624.587	0,01
		2017	₩ 4.537.489.911	₩ 298.989.298.187	0,02
		2018	₩ 690.807.090	₩ 285.962.213.139	0,002
		2019	-₩ 3.308.954.951	₩ 282.069.114.250	-0,01
		2020	₩ 7.999.188.999	₩ 298.300.105.265	0,03
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩ 4.883.169.385	₩ 124.196.883.638	0,04
		2017	-₩ 1.339.849.294	₩ 111.076.858.296	-0,01
		2018	-₩ 15.458.346.751	₩ 169.114.745.459	-0,09
		2019	₩ 8.243.681.572	₩ 186.524.565.455	0,04
		2020	-₩ 33.784.379.463	₩ 299.149.252.279	-0,11
16	KEYEAST	2016	-₩ 6.883.672.471	₩ 110.688.140.511	-0,06
		2017	₩ 162.441.261	₩ 106.329.812.972	0,002
		2018	-₩ 8.432.346.599	₩ 102.570.664.092	-0,08
		2019	-₩ 10.713.545.959	₩ 108.361.217.981	-0,10
		2020	₩ 8.738.171.503	₩ 70.068.611.656	0,12
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	₩ 610.009.727	₩ 70.046.097.632	0,01
		2017	-₩ 1.689.762.865	₩ 80.214.000.565	-0,02
		2018	-₩ 1.037.627.626	₩ 66.165.402.326	-0,02
		2019	₩ 1.133.304.274	₩ 77.504.362.483	0,01
		2020	₩ 1.798.137.535	₩ 103.115.283.688	0,02

Lampiran 4

Perhitungan Rasio Likuiditas (*Current Ratio*)

NO	NAMA	TAHUN	CURRENT ASSETS	CURRENT LIABILITES	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩ 293.384.837.839	₩ 134.647.093.512	2,18
		2017	₩ 440.834.562.636	₩ 330.417.379.959	1,33
		2018	₩ 537.351.647.980	₩ 394.212.845.225	1,36
		2019	₩ 628.691.154.368	₩ 436.954.867.417	1,44
		2020	₩ 646.498.838.880	₩ 433.801.643.310	1,49
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩ 276.372.012.046	₩ 68.281.132.618	4,05
		2017	₩ 307.201.023.799	₩ 73.254.466.852	4,19
		2018	₩ 232.102.176.125	₩ 62.517.242.281	3,71
		2019	₩ 151.296.282.669	₩ 69.473.430.050	2,18
		2020	₩ 239.305.077.161	₩ 98.806.222.904	2,42
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩ 43.960.719.353	₩ 18.538.427.714	2,37
		2017	₩ 58.395.470.412	₩ 34.823.349.581	1,68
		2018	₩ 82.595.693.876	₩ 30.512.693.955	2,71
		2019	₩ 116.257.542.821	₩ 43.149.749.830	2,69
		2020	₩ 126.952.970.508	₩ 33.334.303.727	3,81
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	₩ 15.266.254.995	₩ 3.449.591.020	4,43
		2017	₩ 16.493.660.975	₩ 5.699.185.476	2,89
		2018	₩ 18.630.418.898	₩ 11.227.282.951	1,66
		2019	₩ 15.659.460.099	₩ 9.288.895.870	1,69
		2020	₩ 37.475.840.124	₩ 12.191.702.129	3,07
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩ 151.226.637.556	₩ 55.198.225.878	2,74
		2017	₩ 152.430.927.541	₩ 92.065.929.148	1,66
		2018	₩ 134.773.208.984	₩ 106.294.131.483	1,27
		2019	₩ 162.674.168.604	₩ 166.535.423.771	0,98
		2020	₩ 127.812.159.403	₩ 146.584.979.354	0,87
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩ 57.676.890.103	₩ 2.847.748.757	20,25
		2017	₩ 44.263.652.550	₩ 36.576.053.904	1,21
		2018	₩ 56.311.084.130	₩ 15.218.164.087	3,70
		2019	₩ 32.057.037.090	₩ 7.770.251.684	4,13
		2020	₩ 41.016.065.776	₩ 9.640.594.084	4,25

7	REDROVER	2016	₩	86.932.148.135	₩	20.032.516.634	4,34
		2017	₩	84.063.712.656	₩	12.296.582.807	6,84
		2018	₩	59.215.228.654	₩	6.802.235.883	8,71
		2019	₩	9.473.622.594	₩	20.493.419.924	0,46
		2020	₩	18.831.467.598	₩	19.115.001.046	0,99
8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	₩	24.692.059.688	₩	13.809.033.748	1,79
		2017	₩	44.970.215.775	₩	11.213.736.577	4,01
		2018	₩	37.060.664.302	₩	14.041.374.979	2,64
		2019	₩	9.569.152.074	₩	14.034.512.231	0,68
		2020	₩	9.793.380.160	₩	9.908.507.469	0,99
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩	32.763.215.922	₩	3.606.387.294	9,08
		2017	₩	33.758.305.258	₩	2.778.134.517	12,15
		2018	₩	39.104.675.912	₩	17.449.812.225	2,24
		2019	₩	22.065.879.721	₩	5.129.272.429	4,30
		2020	₩	25.117.468.907	₩	1.885.194.313	13,32
10	SHOWBOX	2016	₩	153.285.744.851	₩	70.342.619.595	2,18
		2017	₩	160.083.610.248	₩	63.933.246.791	2,50
		2018	₩	138.401.242.793	₩	38.679.253.683	3,58
		2019	₩	112.081.167.167	₩	21.569.158.378	5,20
		2020	₩	105.475.920.452	₩	13.185.739.891	8,00
11	STUDIO DRAGON	2016	₩	81.434.319.208	₩	84.492.124.495	0,96
		2017	₩	289.848.415.113	₩	90.698.129.917	3,20
		2018	₩	247.199.818.331	₩	108.208.866.980	2,28
		2019	₩	244.495.291.252	₩	145.149.582.072	1,68
		2020	₩	228.312.151.497	₩	132.144.218.034	1,73
12	IOK COMPANY	2016	₩	12.248.055.270	₩	6.338.624.364	1,93
		2017	₩	19.415.741.199	₩	8.197.153.068	2,37
		2018	₩	53.823.830.368	₩	41.361.443.479	1,30
		2019	₩	26.610.155.015	₩	38.608.239.339	0,69
		2020	₩	66.281.208.423	₩	13.095.463.047	5,06
13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩	197.074.189.380	₩	77.366.207.307	2,55
		2017	₩	163.253.777.299	₩	57.017.915.438	2,86
		2018	₩	162.076.102.693	₩	53.444.817.364	3,03
		2019	₩	158.562.018.765	₩	40.674.329.827	3,90
		2020	₩	157.141.956.907	₩	41.304.173.206	3,80

14	YTN	2016	₩	55.281.271.710	₩	69.829.672.407	0,79
		2017	₩	50.996.633.371	₩	43.807.659.052	1,16
		2018	₩	41.909.767.541	₩	27.360.185.190	1,53
		2019	₩	53.940.467.544	₩	18.936.738.746	2,85
		2020	₩	72.494.059.767	₩	22.878.621.258	3,17
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩	50.325.122.059	₩	49.593.780.944	1,01
		2017	₩	42.432.567.225	₩	27.702.997.891	1,53
		2018	₩	64.021.136.660	₩	72.806.295.149	0,88
		2019	₩	32.309.150.895	₩	77.528.721.098	0,42
		2020	₩	75.692.132.676	₩	119.654.438.751	0,63
16	KEYEAST	2016	₩	65.459.935.216	₩	25.115.125.688	2,61
		2017	₩	63.841.809.520	₩	25.036.132.187	2,55
		2018	₩	50.611.373.485	₩	22.490.967.403	2,25
		2019	₩	60.579.844.444	₩	21.406.930.882	2,83
		2020	₩	37.776.810.241	₩	27.914.914.120	1,35
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	₩	16.704.161.612	₩	23.220.325.091	0,72
		2017	₩	22.621.732.652	₩	17.441.056.770	1,30
		2018	₩	11.133.479.099	₩	11.379.214.616	0,98
		2019	₩	19.968.175.876	₩	19.195.597.228	1,04
		2020	₩	25.920.413.187	₩	14.555.800.670	1,78

Lampiran 5

Perhitungan Rasio *Leverage (Debt to Assets)*

NO	NAMA	TAHUN	TOTAL DEBT	TOTAL ASSETS	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩ 149.536.301.555	₩ 525.082.697.414	0,28
		2017	₩ 361.878.090.412	₩ 797.509.023.895	0,45
		2018	₩ 426.345.966.340	₩ 1.002.473.549.711	0,43
		2019	₩ 482.852.438.972	₩ 1.115.620.586.546	0,43
		2020	₩ 452.733.816.018	₩ 1.068.872.535.478	0,42
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩ 136.465.097.184	₩ 486.835.565.057	0,28
		2017	₩ 151.494.662.748	₩ 583.599.527.930	0,26
		2018	₩ 144.879.538.715	₩ 594.324.154.591	0,24
		2019	₩ 94.683.750.039	₩ 516.346.905.463	0,18
		2020	₩ 120.265.898.833	₩ 542.817.503.814	0,22
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩ 19.529.789.206	₩ 86.571.517.594	0,23
		2017	₩ 38.667.610.853	₩ 124.428.024.149	0,31
		2018	₩ 31.373.866.303	₩ 159.341.919.774	0,20
		2019	₩ 45.489.735.142	₩ 207.839.679.239	0,22
		2020	₩ 37.702.367.193	₩ 223.949.702.666	0,17
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	₩ 4.247.532.952	₩ 21.470.632.726	0,20
		2017	₩ 6.348.136.802	₩ 22.136.132.141	0,29
		2018	₩ 12.104.725.631	₩ 28.829.632.101	0,42
		2019	₩ 14.387.028.006	₩ 32.002.668.986	0,45
		2020	₩ 21.633.078.732	₩ 58.849.477.346	0,37
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩ 93.866.679.519	₩ 230.523.944.772	0,41
		2017	₩ 125.719.614.945	₩ 256.463.072.069	0,49
		2018	₩ 127.429.814.574	₩ 256.522.672.351	0,50
		2019	₩ 191.470.118.582	₩ 313.341.345.715	0,61
		2020	₩ 162.408.293.719	₩ 275.767.772.365	0,59
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩ 7.499.686.421	₩ 85.681.520.652	0,09
		2017	₩ 48.652.867.580	₩ 89.532.234.148	0,54
		2018	₩ 17.589.976.176	₩ 80.815.032.958	0,22
		2019	₩ 11.194.472.666	₩ 66.525.819.237	0,17
		2020	₩ 11.275.174.355	₩ 68.566.008.956	0,16

7	REDROVER	2016	₩ 20.259.024.809	₩ 165.024.991.359	0,12
		2017	₩ 19.621.520.704	₩ 163.349.499.556	0,12
		2018	₩ 12.524.474.527	₩ 113.883.154.084	0,11
		2019	₩ 22.251.847.696	₩ 28.775.239.849	0,77
		2020	₩ 21.346.667.948	₩ 45.037.535.983	0,47
8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	₩ 23.545.150.925	₩ 68.782.256.529	0,34
		2017	₩ 34.780.043.205	₩ 72.073.730.490	0,48
		2018	₩ 23.264.354.220	₩ 113.995.488.141	0,20
		2019	₩ 32.171.069.521	₩ 103.169.274.032	0,31
		2020	₩ 31.962.478.744	₩ 104.821.778.991	0,30
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩ 5.653.568.354	₩ 44.917.657.813	0,13
		2017	₩ 5.422.412.339	₩ 44.058.837.941	0,12
		2018	₩ 20.296.407.504	₩ 54.810.390.737	0,37
		2019	₩ 8.391.494.313	₩ 43.303.787.276	0,19
		2020	₩ 5.768.572.653	₩ 37.985.059.200	0,15
10	SHOWBOX	2016	₩ 70.967.595.581	₩ 197.190.687.332	0,36
		2017	₩ 64.344.875.794	₩ 203.267.261.164	0,32
		2018	₩ 39.022.361.626	₩ 179.732.880.599	0,22
		2019	₩ 24.591.014.103	₩ 165.251.339.625	0,15
		2020	₩ 15.921.927.137	₩ 150.454.358.713	0,11
11	STUDIO DRAGON	2016	₩ 105.925.910.001	₩ 242.035.421.125	0,44
		2017	₩ 91.010.398.750	₩ 459.453.883.583	0,20
		2018	₩ 111.089.075.582	₩ 512.374.587.654	0,22
		2019	₩ 153.306.914.808	₩ 581.557.107.129	0,26
		2020	₩ 147.952.225.200	₩ 757.299.504.134	0,20
12	IOK COMPANY	2016	₩ 7.360.033.724	₩ 86.769.269.670	0,08
		2017	₩ 15.195.023.508	₩ 84.844.704.191	0,18
		2018	₩ 44.542.383.387	₩ 136.720.226.585	0,33
		2019	₩ 45.805.133.265	₩ 156.580.008.513	0,29
		2020	₩ 45.275.701.464	₩ 142.065.775.688	0,32

13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩ 83.750.477.208	₩ 239.635.540.799	0,35
		2017	₩ 63.133.700.478	₩ 211.510.720.726	0,30
		2018	₩ 56.408.949.226	₩ 212.504.968.804	0,27
		2019	₩ 41.843.188.279	₩ 197.100.484.106	0,21
		2020	₩ 42.839.759.959	₩ 195.284.638.326	0,22
14	YTN	2016	₩ 128.121.888.370	₩ 312.406.624.587	0,41
		2017	₩ 108.465.258.411	₩ 298.989.298.187	0,36
		2018	₩ 97.846.572.067	₩ 285.962.213.139	0,34
		2019	₩ 96.716.693.350	₩ 282.069.114.250	0,34
		2020	₩ 106.330.838.945	₩ 298.300.105.265	0,36
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩ 51.939.451.929	₩ 124.196.883.638	0,42
		2017	₩ 29.174.935.234	₩ 111.076.858.296	0,26
		2018	₩ 78.013.738.964	₩ 169.114.745.459	0,46
		2019	₩ 80.231.139.399	₩ 186.524.565.455	0,43
		2020	₩ 165.723.694.762	₩ 299.149.252.279	0,55
16	KEYEAST	2016	₩ 28.851.650.493	₩ 110.688.140.511	0,26
		2017	₩ 27.801.955.196	₩ 106.329.812.972	0,26
		2018	₩ 25.751.705.326	₩ 102.570.664.092	0,25
		2019	₩ 40.347.362.673	₩ 108.361.217.981	0,37
		2020	₩ 28.442.806.596	₩ 70.068.611.656	0,41
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	₩ 29.803.068.005	₩ 70.046.097.632	0,43
		2017	₩ 32.869.442.614	₩ 80.214.000.565	0,41
		2018	₩ 19.710.963.395	₩ 66.165.402.326	0,30
		2019	₩ 29.706.897.805	₩ 77.504.362.483	0,38
		2020	₩ 35.134.674.555	₩ 103.115.283.688	0,34

Lampiran 6

Perhitungan Rasio Aktivitas (*Total Assets Turn over*)

NO	NAMA	TAHUN	SALES	TOTAL ASSETS	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩ 349.870.229.327	₩ 525.082.697.414	0,67
		2017	₩ 365.386.504.380	₩ 797.509.023.895	0,46
		2018	₩ 612.227.478.805	₩ 1.002.473.549.711	0,61
		2019	₩ 657.825.612.024	₩ 1.115.620.586.546	0,59
		2020	₩ 579.875.790.663	₩ 1.068.872.535.478	0,54
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩ 321.839.059.110	₩ 486.835.565.057	0,66
		2017	₩ 349.860.731.337	₩ 583.599.527.930	0,60
		2018	₩ 269.016.130.453	₩ 594.324.154.591	0,45
		2019	₩ 253.579.043.467	₩ 516.346.905.463	0,49
		2020	₩ 255.262.402.297	₩ 542.817.503.814	0,47
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩ 73.645.282.523	₩ 86.571.517.594	0,85
		2017	₩ 102.241.863.796	₩ 124.428.024.149	0,82
		2018	₩ 124.821.138.131	₩ 159.341.919.774	0,78
		2019	₩ 155.435.844.908	₩ 207.839.679.239	0,75
		2020	₩ 144.399.021.991	₩ 223.949.702.666	0,64
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	₩ 19.465.306.410	₩ 21.470.632.726	0,91
		2017	₩ 24.416.090.096	₩ 22.136.132.141	1,10
		2018	₩ 34.459.463.906	₩ 28.829.632.101	1,20
		2019	₩ 29.829.671.581	₩ 32.002.668.986	0,93
		2020	₩ 36.938.498.752	₩ 58.849.477.346	0,63
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩ 125.723.993.057	₩ 230.523.944.772	0,55
		2017	₩ 94.538.543.693	₩ 256.463.072.069	0,37
		2018	₩ 161.222.834.105	₩ 256.522.672.351	0,63
		2019	₩ 149.180.097.149	₩ 313.341.345.715	0,48
		2020	₩ 140.432.232.547	₩ 275.767.772.365	0,51
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩ 3.177.698.491	₩ 85.681.520.652	0,04
		2017	₩ 25.334.023.341	₩ 89.532.234.148	0,28
		2018	₩ 39.216.741.380	₩ 80.815.032.958	0,49
		2019	₩ 55.482.724.496	₩ 66.525.819.237	0,83
		2020	₩ 26.329.132.002	₩ 68.566.008.956	0,38

7	REDROVER	2016	₩	41.898.015.457	₩	165.024.991.359	0,25
		2017	₩	35.653.275.963	₩	163.349.499.556	0,22
		2018	₩	12.275.976.021	₩	113.883.154.084	0,11
		2019	₩	12.084.598.483	₩	28.775.239.849	0,42
		2020	₩	14.896.326.058	₩	45.037.535.983	0,33
8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	₩	41.653.823.490	₩	68.782.256.529	0,61
		2017	₩	31.430.347.233	₩	72.073.730.490	0,44
		2018	₩	30.044.466.559	₩	113.995.488.141	0,26
		2019	₩	16.975.339.380	₩	103.169.274.032	0,16
		2020	₩	15.206.735.467	₩	104.821.778.991	0,15
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩	45.701.998.356	₩	44.917.657.813	1,02
		2017	₩	21.001.396.882	₩	44.058.837.941	0,48
		2018	₩	12.559.042.727	₩	54.810.390.737	0,23
		2019	₩	54.197.930.136	₩	43.303.787.276	1,25
		2020	₩	29.296.600.231	₩	37.985.059.200	0,77
10	SHOWBOX	2016	₩	125.931.981.048	₩	197.190.687.332	0,64
		2017	₩	102.692.375.661	₩	203.267.261.164	0,51
		2018	₩	68.510.507.817	₩	179.732.880.599	0,38
		2019	₩	78.650.190.860	₩	165.251.339.625	0,48
		2020	₩	46.799.889.150	₩	150.454.358.713	0,31
11	STUDIO DRAGON	2016	₩	154.446.743.972	₩	242.035.421.125	0,64
		2017	₩	286.788.567.809	₩	459.453.883.583	0,62
		2018	₩	379.606.273.010	₩	512.374.587.654	0,74
		2019	₩	468.660.678.163	₩	581.557.107.129	0,81
		2020	₩	525.729.451.263	₩	757.299.504.134	0,69
12	IOK COMPANY	2016	₩	13.482.392.623	₩	86.769.269.670	0,16
		2017	₩	18.379.990.830	₩	84.844.704.191	0,22
		2018	₩	24.054.740.441	₩	136.720.226.585	0,18
		2019	₩	27.640.361.845	₩	156.580.008.513	0,18
		2020	₩	20.968.142.132	₩	142.065.775.688	0,15

13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩ 257.673.244.164	₩ 239.635.540.799	1,08
		2017	₩ 197.964.757.625	₩ 211.510.720.726	0,94
		2018	₩ 159.763.050.612	₩ 212.504.968.804	0,75
		2019	₩ 162.067.187.046	₩ 197.100.484.106	0,82
		2020	₩ 153.707.357.447	₩ 195.284.638.326	0,79
14	YTN	2016	₩ 130.755.833.604	₩ 312.406.624.587	0,42
		2017	₩ 131.050.998.797	₩ 298.989.298.187	0,44
		2018	₩ 132.360.035.619	₩ 285.962.213.139	0,46
		2019	₩ 130.801.036.385	₩ 282.069.114.250	0,46
		2020	₩ 133.102.172.088	₩ 298.300.105.265	0,45
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩ 105.907.923.197	₩ 124.196.883.638	0,85
		2017	₩ 58.844.075.344	₩ 111.076.858.296	0,53
		2018	₩ 63.870.939.172	₩ 169.114.745.459	0,38
		2019	₩ 48.519.671.414	₩ 186.524.565.455	0,26
		2020	₩ 46.740.870.594	₩ 299.149.252.279	0,16
16	KEYEAST	2016	₩ 93.247.806.957	₩ 110.688.140.511	0,84
		2017	₩ 106.170.052.905	₩ 106.329.812.972	1,00
		2018	₩ 37.847.084.699	₩ 102.570.664.092	0,37
		2019	₩ 39.383.668.607	₩ 108.361.217.981	0,36
		2020	₩ 48.110.630.557	₩ 70.068.611.656	0,69
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	₩ 35.328.272.247	₩ 70.046.097.632	0,50
		2017	₩ 42.340.810.421	₩ 80.214.000.565	0,53
		2018	₩ 13.212.173.668	₩ 66.165.402.326	0,20
		2019	₩ 40.218.962.787	₩ 77.504.362.483	0,52
		2020	₩ 24.728.529.099	₩ 103.115.283.688	0,24

Lampiran 7

Perhitungan *Financial Distress (Z-Score)* – X₁

NO	NAMA	TAHUN	WORKING CAPITAL	TOTAL ASSETS	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩ 158.737.744.327	₩ 525.082.697.414	0,30
		2017	₩ 110.417.182.677	₩ 797.509.023.895	0,14
		2018	₩ 143.138.802.755	₩ 1.002.473.549.711	0,14
		2019	₩ 191.736.286.951	₩ 1.115.620.586.546	0,17
		2020	₩ 212.697.195.570	₩ 1.068.872.535.478	0,20
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩ 208.090.879.428	₩ 486.835.565.057	0,43
		2017	₩ 233.946.556.947	₩ 583.599.527.930	0,40
		2018	₩ 169.584.933.844	₩ 594.324.154.591	0,29
		2019	₩ 81.822.852.619	₩ 516.346.905.463	0,16
		2020	₩ 140.498.854.257	₩ 542.817.503.814	0,26
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩ 25.422.291.639	₩ 86.571.517.594	0,29
		2017	₩ 23.572.120.831	₩ 124.428.024.149	0,19
		2018	₩ 52.082.999.921	₩ 159.341.919.774	0,33
		2019	₩ 73.107.792.991	₩ 207.839.679.239	0,35
		2020	₩ 93.618.666.781	₩ 223.949.702.666	0,42
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	₩ 11.816.663.975	₩ 21.470.632.726	0,55
		2017	₩ 10.794.475.499	₩ 22.136.132.141	0,49
		2018	₩ 7.403.135.947	₩ 28.829.632.101	0,26
		2019	₩ 6.370.564.229	₩ 32.002.668.986	0,20
		2020	₩ 25.284.137.995	₩ 58.849.477.346	0,43
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩ 96.028.411.678	₩ 230.523.944.772	0,42
		2017	₩ 60.364.998.393	₩ 256.463.072.069	0,24
		2018	₩ 28.479.077.501	₩ 256.522.672.351	0,11
		2019	-₩ 3.861.255.167	₩ 313.341.345.715	-0,01
		2020	-₩ 18.772.819.951	₩ 275.767.772.365	-0,07
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩ 54.829.141.346	₩ 85.681.520.652	0,64
		2017	₩ 7.687.598.646	₩ 89.532.234.148	0,09
		2018	₩ 41.092.920.043	₩ 80.815.032.958	0,51
		2019	₩ 24.286.785.406	₩ 66.525.819.237	0,37
		2020	₩ 31.375.471.692	₩ 68.566.008.956	0,46

7	REDROVER	2016	₩ 66.899.631.501	₩ 165.024.991.359	0,41
		2017	₩ 71.767.129.849	₩ 163.349.499.556	0,44
		2018	₩ 52.412.992.771	₩ 113.883.154.084	0,46
		2019	-₩ 11.019.797.330	₩ 28.775.239.849	-0,38
		2020	-₩ 283.533.448	₩ 45.037.535.983	-0,01
8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	₩ 10.883.025.940	₩ 68.782.256.529	0,16
		2017	₩ 33.756.479.198	₩ 72.073.730.490	0,47
		2018	₩ 23.019.289.323	₩ 113.995.488.141	0,20
		2019	-₩ 4.465.360.157	₩ 103.169.274.032	-0,04
		2020	-₩ 115.127.309	₩ 104.821.778.991	0,00
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩ 29.156.828.628	₩ 44.917.657.813	0,65
		2017	₩ 30.980.170.741	₩ 44.058.837.941	0,70
		2018	₩ 21.654.863.687	₩ 54.810.390.737	0,40
		2019	₩ 16.936.607.292	₩ 43.303.787.276	0,39
		2020	₩ 23.232.274.594	₩ 37.985.059.200	0,61
10	SHOWBOX	2016	₩ 82.943.125.256	₩ 197.190.687.332	0,42
		2017	₩ 96.150.363.457	₩ 203.267.261.164	0,47
		2018	₩ 99.721.989.110	₩ 179.732.880.599	0,55
		2019	₩ 90.512.008.789	₩ 165.251.339.625	0,55
		2020	₩ 92.290.180.561	₩ 150.454.358.713	0,61
11	STUDIO DRAGON	2016	-₩ 3.057.805.287	₩ 242.035.421.125	-0,01
		2017	₩ 199.150.285.196	₩ 459.453.883.583	0,43
		2018	₩ 138.990.951.351	₩ 512.374.587.654	0,27
		2019	₩ 99.345.709.180	₩ 581.557.107.129	0,17
		2020	₩ 96.167.933.463	₩ 757.299.504.134	0,13
12	IOK COMPANY	2016	₩ 5.909.430.906	₩ 86.769.269.670	0,07
		2017	₩ 11.218.588.131	₩ 84.844.704.191	0,13
		2018	₩ 12.462.386.889	₩ 136.720.226.585	0,09
		2019	-₩ 11.998.084.324	₩ 156.580.008.513	-0,08
		2020	₩ 53.185.745.376	₩ 142.065.775.688	0,37
13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩ 119.707.982.073	₩ 239.635.540.799	0,50
		2017	₩ 106.235.861.861	₩ 211.510.720.726	0,50
		2018	₩ 108.631.285.329	₩ 212.504.968.804	0,51
		2019	₩ 117.887.688.938	₩ 197.100.484.106	0,60
		2020	₩ 115.837.783.701	₩ 195.284.638.326	0,59

14	YTN	2016	-₩ 14.548.400.697	₩ 312.406.624.587	-0,05
		2017	₩ 7.188.974.319	₩ 298.989.298.187	0,02
		2018	₩ 14.549.582.351	₩ 285.962.213.139	0,05
		2019	₩ 35.003.728.798	₩ 282.069.114.250	0,12
		2020	₩ 49.615.438.509	₩ 298.300.105.265	0,17
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩ 731.341.115	₩ 124.196.883.638	0,01
		2017	₩ 14.729.569.334	₩ 111.076.858.296	0,13
		2018	-₩ 8.785.158.489	₩ 169.114.745.459	-0,05
		2019	-₩ 45.219.570.203	₩ 186.524.565.455	-0,24
		2020	-₩ 43.962.306.075	₩ 299.149.252.279	-0,15
16	KEYEAST	2016	₩ 40.344.809.528	₩ 110.688.140.511	0,36
		2017	₩ 38.805.677.333	₩ 106.329.812.972	0,36
		2018	₩ 28.120.406.082	₩ 102.570.664.092	0,27
		2019	₩ 39.172.913.562	₩ 108.361.217.981	0,36
		2020	₩ 9.861.896.121	₩ 70.068.611.656	0,14
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	-₩ 6.516.163.479	₩ 70.046.097.632	-0,09
		2017	₩ 5.180.675.882	₩ 80.214.000.565	0,06
		2018	-₩ 245.735.517	₩ 66.165.402.326	0,00
		2019	₩ 772.578.648	₩ 77.504.362.483	0,01
		2020	₩ 11.364.612.517	₩ 103.115.283.688	0,11

Lampiran 8

Perhitungan *Financial Distress (Z-Score)* – X₂

NO	NAMA	TAHUN	RETAINED EARNING	TOTAL ASSETS	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩ 131.075.963.964	₩ 525.082.697.414	0,25
		2017	₩ 134.145.630.878	₩ 797.509.023.895	0,17
		2018	₩ 174.247.455.994	₩ 1.002.473.549.711	0,17
		2019	₩ 164.528.312.252	₩ 1.115.620.586.546	0,15
		2020	₩ 95.346.615.800	₩ 1.068.872.535.478	0,09
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩ 31.919.018.629	₩ 486.835.565.057	0,07
		2017	₩ 25.197.829.293	₩ 583.599.527.930	0,04
		2018	₩ 19.693.281.390	₩ 594.324.154.591	0,03
		2019	₩ 5.355.585.675	₩ 516.346.905.463	0,01
		2020	₩ 10.748.005.141	₩ 542.817.503.814	0,02
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩ 10.632.553.020	₩ 86.571.517.594	0,12
		2017	₩ 26.808.549.360	₩ 124.428.024.149	0,22
		2018	₩ 48.261.938.685	₩ 159.341.919.774	0,30
		2019	₩ 75.507.992.104	₩ 207.839.679.239	0,36
		2020	₩ 99.912.036.166	₩ 223.949.702.666	0,45
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	-₩ 6.849.781.152	₩ 21.470.632.726	-0,32
		2017	-₩ 7.796.415.635	₩ 22.136.132.141	-0,35
		2018	-₩ 6.859.078.876	₩ 28.829.632.101	-0,24
		2019	-₩ 5.971.412.132	₩ 32.002.668.986	-0,19
		2020	-₩ 6.177.201.595	₩ 58.849.477.346	-0,10
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩ 35.590.844.230	₩ 230.523.944.772	0,15
		2017	₩ 27.731.082.624	₩ 256.463.072.069	0,11
		2018	₩ 13.875.583.872	₩ 256.522.672.351	0,05
		2019	₩ 5.266.492.076	₩ 313.341.345.715	0,02
		2020	-₩ 291.377.728	₩ 275.767.772.365	0,00
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩ 11.817.546.853	₩ 85.681.520.652	0,14
		2017	-₩ 22.376.631.830	₩ 89.532.234.148	-0,25
		2018	-₩ 19.567.703.037	₩ 80.815.032.958	-0,24
		2019	-₩ 7.823.749.053	₩ 66.525.819.237	-0,12
		2020	-₩ 10.860.871.756	₩ 68.566.008.956	-0,16
7	REDROVER	2016	-₩ 13.702.910.585	₩ 165.024.991.359	-0,08
		2017	-₩ 24.309.959.114	₩ 163.349.499.556	-0,15
		2018	-₩ 70.226.008.161	₩ 113.883.154.084	-0,62
		2019	-₩ 163.478.778.936	₩ 28.775.239.849	-5,68
		2020	-₩ 162.183.396.843	₩ 45.037.535.983	-3,60

8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	-₩	70.338.231.771	₩	68.782.256.529	-1,02
		2017	-₩	92.337.881.140	₩	72.073.730.490	-1,28
		2018	-₩	5.015.040.703	₩	113.995.488.141	-0,04
		2019	-₩	27.428.169.820	₩	103.169.274.032	-0,27
		2020	-₩	34.475.822.339	₩	104.821.778.991	-0,33
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩	8.866.498.015	₩	44.917.657.813	0,20
		2017	₩	9.371.364.495	₩	44.058.837.941	0,21
		2018	₩	6.256.653.471	₩	54.810.390.737	0,11
		2019	₩	6.800.997.799	₩	43.303.787.276	0,16
		2020	₩	5.667.308.330	₩	37.985.059.200	0,15
10	SHOWBOX	2016	₩	59.521.454.463	₩	197.190.687.332	0,30
		2017	₩	72.096.954.803	₩	203.267.261.164	0,35
		2018	₩	73.027.798.034	₩	179.732.880.599	0,41
		2019	₩	72.699.011.063	₩	165.251.339.625	0,44
		2020	₩	66.900.827.032	₩	150.454.358.713	0,44
11	STUDIO DRAGON	2016	₩	8.339.666.330	₩	242.035.421.125	0,03
		2017	₩	32.105.107.513	₩	459.453.883.583	0,07
		2018	₩	67.649.009.680	₩	512.374.587.654	0,13
		2019	₩	93.540.476.178	₩	581.557.107.129	0,16
		2020	₩	122.913.192.260	₩	757.299.504.134	0,16
12	IOK COMPANY	2016	-₩	3.008.441.903	₩	86.769.269.670	-0,03
		2017	-₩	7.573.947.525	₩	84.844.704.191	-0,09
		2018	-₩	21.016.695.560	₩	136.720.226.585	-0,15
		2019	-₩	29.483.394.335	₩	156.580.008.513	-0,19
		2020	-₩	33.535.232.744	₩	142.065.775.688	-0,24
13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩	116.527.083.094	₩	239.635.540.799	0,49
		2017	₩	108.899.468.604	₩	211.510.720.726	0,51
		2018	₩	117.389.642.889	₩	212.504.968.804	0,55
		2019	₩	116.255.565.834	₩	197.100.484.106	0,59
		2020	₩	124.165.065.283	₩	195.284.638.326	0,64
14	YTN	2016	₩	68.199.575.335	₩	312.406.624.587	0,22
		2017	₩	74.682.731.698	₩	298.989.298.187	0,25
		2018	₩	73.050.954.712	₩	285.962.213.139	0,26
		2019	₩	68.466.685.764	₩	282.069.114.250	0,24
		2020	₩	74.921.837.022	₩	298.300.105.265	0,25
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩	4.872.655.132	₩	124.196.883.638	0,04
		2017	-₩	8.107.569.147	₩	111.076.858.296	-0,07
		2018	-₩	12.436.230.185	₩	169.114.745.459	-0,07
		2019	₩	8.433.830.195	₩	186.524.565.455	0,05
		2020	-₩	25.423.923.914	₩	299.149.252.279	-0,08

16	KEYEAST	2016	-₩ 66.785.521	₩ 110.688.140.511	0,00
		2017	-₩ 1.112.925.171	₩ 106.329.812.972	-0,01
		2018	-₩ 7.980.758.822	₩ 102.570.664.092	-0,08
		2019	-₩ 16.502.756.546	₩ 108.361.217.981	-0,15
		2020	-₩ 7.239.445.158	₩ 70.068.611.656	-0,10
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	₩ 3.910.679.574	₩ 70.046.097.632	0,06
		2017	₩ 2.220.916.709	₩ 80.214.000.565	0,03
		2018	₩ 1.183.289.083	₩ 66.165.402.326	0,02
		2019	₩ 2.316.593.357	₩ 77.504.362.483	0,03
		2020	₩ 4.114.730.892	₩ 103.115.283.688	0,04

Lampiran 9

Perhitungan *Financial Distress (Z-Score)* – X₃

NO	NAMA	TAHUN		EBIT	TOTAL ASSETS	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩	20.705.234.399	₩ 525.082.697.414	0,04
		2017	₩	10.941.300.582	₩ 797.509.023.895	0,01
		2018	₩	47.746.036.880	₩ 1.002.473.549.711	0,05
		2019	₩	40.396.706.232	₩ 1.115.620.586.546	0,04
		2020	₩	6.495.064.093	₩ 1.068.872.535.478	0,01
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩	32.967.636.097	₩ 486.835.565.057	0,07
		2017	₩	30.032.384.267	₩ 583.599.527.930	0,05
		2018	₩	27.288.683.755	₩ 594.324.154.591	0,05
		2019	₩	1.748.175.581	₩ 516.346.905.463	0,00
		2020	₩	20.494.267.327	₩ 542.817.503.814	0,04
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩	13.811.807.741	₩ 86.571.517.594	0,16
		2017	₩	19.462.607.147	₩ 124.428.024.149	0,16
		2018	₩	28.748.634.270	₩ 159.341.919.774	0,18
		2019	₩	43.458.524.745	₩ 207.839.679.239	0,21
		2020	₩	44.136.482.815	₩ 223.949.702.666	0,20
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	-₩	5.701.794.035	₩ 21.470.632.726	-0,27
		2017	₩	211.106.805	₩ 22.136.132.141	0,01
		2018	₩	1.930.704.390	₩ 28.829.632.101	0,07
		2019	₩	960.751.722	₩ 32.002.668.986	0,03
		2020	₩	537.392.369	₩ 58.849.477.346	0,01
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩	6.642.150.005	₩ 230.523.944.772	0,03
		2017	-₩	5.157.020.946	₩ 256.463.072.069	-0,02
		2018	-₩	10.606.137.995	₩ 256.522.672.351	-0,04
		2019	-₩	8.149.288.316	₩ 313.341.345.715	-0,03
		2020	-₩	3.843.251.961	₩ 275.767.772.365	-0,01
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩	5.131.098.638	₩ 85.681.520.652	0,06
		2017	-₩	34.180.578.482	₩ 89.532.234.148	-0,38
		2018	₩	2.818.373.099	₩ 80.815.032.958	0,03
		2019	-₩	7.707.267.056	₩ 66.525.819.237	-0,12
		2020	-₩	3.042.768.017	₩ 68.566.008.956	-0,04
7	REDROVER	2016	₩	1.859.711.735	₩ 165.024.991.359	0,01
		2017	-₩	3.997.337.158	₩ 163.349.499.556	-0,02
		2018	-₩	24.026.184.151	₩ 113.883.154.084	-0,21
		2019	-₩	41.340.698.023	₩ 28.775.239.849	-1,44
		2020	₩	97.696.268	₩ 45.037.535.983	0,00

8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	₩	14.976.131.492	₩	68.782.256.529	0,22
		2017	-₩	1.266.547.960	₩	72.073.730.490	-0,02
		2018	-₩	22.979.774.381	₩	113.995.488.141	-0,20
		2019	-₩	17.734.440.678	₩	103.169.274.032	-0,17
		2020	-₩	2.396.482.171	₩	104.821.778.991	-0,02
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩	7.017.526.329	₩	44.917.657.813	0,16
		2017	-₩	178.462.998	₩	44.058.837.941	0,00
		2018	-₩	3.752.501.480	₩	54.810.390.737	-0,07
		2019	₩	173.531.136	₩	43.303.787.276	0,00
		2020	-₩	206.716.896	₩	37.985.059.200	-0,01
10	SHOWBOX	2016	₩	15.295.422.410	₩	197.190.687.332	0,08
		2017	₩	10.397.090.276	₩	203.267.261.164	0,05
		2018	₩	5.242.482.865	₩	179.732.880.599	0,03
		2019	₩	1.942.203.853	₩	165.251.339.625	0,01
		2020	₩	1.951.898.944	₩	150.454.358.713	0,01
11	STUDIO DRAGON	2016	₩	16.630.645.028	₩	242.035.421.125	0,07
		2017	₩	32.977.618.561	₩	459.453.883.583	0,07
		2018	₩	39.891.820.303	₩	512.374.587.654	0,08
		2019	₩	28.701.606.368	₩	581.557.107.129	0,05
		2020	₩	49.117.055.975	₩	757.299.504.134	0,06
12	IOK COMPANY	2016	-₩	2.192.502.705	₩	86.769.269.670	-0,03
		2017	-₩	146.970.189	₩	84.844.704.191	0,00
		2018	-₩	4.195.831.254	₩	136.720.226.585	-0,03
		2019	₩	440.475.472	₩	156.580.008.513	0,00
		2020	-₩	2.950.518.239	₩	142.065.775.688	-0,02
13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩	14.307.966.209	₩	239.635.540.799	0,06
		2017	₩	134.745.482	₩	211.510.720.726	0,00
		2018	₩	3.223.754.129	₩	212.504.968.804	0,02
		2019	₩	1.924.267.179	₩	197.100.484.106	0,01
		2020	₩	7.236.537.047	₩	195.284.638.326	0,04
14	YTN	2016	₩	1.287.064.643	₩	312.406.624.587	0,00
		2017	₩	2.158.001.336	₩	298.989.298.187	0,01
		2018	₩	862.143.078	₩	285.962.213.139	0,00
		2019	₩	491.889.398	₩	282.069.114.250	0,00
		2020	₩	2.671.990.470	₩	298.300.105.265	0,01
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩	7.727.761.790	₩	124.196.883.638	0,06
		2017	₩	99.109.756	₩	111.076.858.296	0,00
		2018	₩	1.283.232.000	₩	169.114.745.459	0,01
		2019	₩	1.401.877.923	₩	186.524.565.455	0,01
		2020	-₩	8.594.848.751	₩	299.149.252.279	-0,03

16	KEYEAST	2016	-₩ 313.869.072	₩ 110.688.140.511	0,00
		2017	₩ 983.966.193	₩ 106.329.812.972	0,01
		2018	-₩ 2.923.643.805	₩ 102.570.664.092	-0,03
		2019	-₩ 2.138.535.541	₩ 108.361.217.981	-0,02
		2020	₩ 1.667.575.885	₩ 70.068.611.656	0,02
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	₩ 2.011.129.150	₩ 70.046.097.632	0,03
		2017	-₩ 743.404.553	₩ 80.214.000.565	-0,01
		2018	-₩ 693.203.068	₩ 66.165.402.326	-0,01
		2019	₩ 1.074.325.772	₩ 77.504.362.483	0,01
		2020	₩ 2.456.070.570	₩ 103.115.283.688	0,02

Lampiran 10

Perhitungan *Financial Distress (Z-Score)* – X₄

NO	NAMA	TAHUN	BOOK VALUE EQUITY	TOTAL LIABILITES	TOTAL
1	SM ENTERTAINMENT	2016	₩ 375.546.395.859	₩ 149.536.301.555	2,51
		2017	₩ 435.630.933.483	₩ 361.878.090.412	1,20
		2018	₩ 576.127.583.371	₩ 426.345.966.340	1,35
		2019	₩ 632.768.147.574	₩ 482.852.438.972	1,31
		2020	₩ 616.138.719.460	₩ 452.733.816.018	1,36
2	YG ENTERTAINMENT	2016	₩ 350.370.467.873	₩ 136.465.097.184	2,57
		2017	₩ 432.104.865.182	₩ 151.494.662.748	2,85
		2018	₩ 449.444.615.876	₩ 144.879.538.715	3,10
		2019	₩ 421.663.155.424	₩ 94.683.750.039	4,45
		2020	₩ 422.551.604.981	₩ 120.265.898.833	3,51
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	₩ 67.041.728.388	₩ 19.529.789.206	3,43
		2017	₩ 85.760.413.296	₩ 38.667.610.853	2,22
		2018	₩ 127.968.053.471	₩ 31.373.866.303	4,08
		2019	₩ 162.349.944.097	₩ 45.489.735.142	3,57
		2020	₩ 186.247.335.473	₩ 37.702.367.193	4,94
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	₩ 17.223.099.774	₩ 4.247.532.952	4,05
		2017	₩ 15.787.995.339	₩ 6.348.136.802	2,49
		2018	₩ 16.724.906.470	₩ 12.104.725.631	1,38
		2019	₩ 17.615.640.980	₩ 14.387.028.006	1,22
		2020	₩ 37.216.398.614	₩ 21.633.078.732	1,72
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	₩ 136.657.265.253	₩ 93.866.679.519	1,46
		2017	₩ 130.743.457.124	₩ 125.719.614.945	1,04
		2018	₩ 129.092.857.777	₩ 127.429.814.574	1,01
		2019	₩ 121.871.227.133	₩ 191.470.118.582	0,64
		2020	₩ 113.359.478.646	₩ 162.408.293.719	0,70
6	DEXTER STUDIOS	2016	₩ 78.181.834.231	₩ 7.499.686.421	10,42
		2017	₩ 40.879.366.568	₩ 48.652.867.580	0,84
		2018	₩ 63.225.056.782	₩ 17.589.976.176	3,59
		2019	₩ 55.331.346.571	₩ 11.194.472.666	4,94
		2020	₩ 57.290.834.601	₩ 11.275.174.355	5,08
7	REDROVER	2016	₩ 144.765.966.550	₩ 20.259.024.809	7,15
		2017	₩ 143.727.978.852	₩ 19.621.520.704	7,33
		2018	₩ 101.358.679.557	₩ 12.524.474.527	8,09
		2019	₩ 6.523.392.153	₩ 22.251.847.696	0,29
		2020	₩ 23.690.868.035	₩ 21.346.667.948	1,11

8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	₩	45.237.105.604	₩	23.545.150.925	1,92
		2017	₩	37.293.687.285	₩	34.780.043.205	1,07
		2018	₩	90.731.133.921	₩	23.264.354.220	3,90
		2019	₩	70.998.204.511	₩	32.171.069.521	2,21
		2020	₩	72.859.300.247	₩	31.962.478.744	2,28
9	SAMHWA NETWORKS	2016	₩	39.264.089.459	₩	5.653.568.354	6,95
		2017	₩	38.636.425.602	₩	5.422.412.339	7,13
		2018	₩	34.513.983.233	₩	20.296.407.504	1,70
		2019	₩	34.912.292.963	₩	8.391.494.313	4,16
		2020	₩	32.216.486.547	₩	5.768.572.653	5,58
10	SHOWBOX	2016	₩	126.223.091.751	₩	70.967.595.581	1,78
		2017	₩	138.922.385.370	₩	64.344.875.794	2,16
		2018	₩	140.710.518.973	₩	39.022.361.626	3,61
		2019	₩	140.660.325.522	₩	24.591.014.103	5,72
		2020	₩	134.532.431.576	₩	15.921.927.137	8,45
11	STUDIO DRAGON	2016	₩	136.109.511.124	₩	105.925.910.001	1,28
		2017	₩	368.443.484.833	₩	91.010.398.750	4,05
		2018	₩	401.285.512.072	₩	111.089.075.582	3,61
		2019	₩	428.250.192.321	₩	153.306.914.808	2,79
		2020	₩	609.347.278.934	₩	147.952.225.200	4,12
12	IOK COMPANY	2016	₩	79.409.235.946	₩	7.360.033.724	10,79
		2017	₩	69.649.680.683	₩	15.195.023.508	4,58
		2018	₩	92.177.843.198	₩	44.542.383.387	2,07
		2019	₩	110.774.875.248	₩	45.805.133.265	2,42
		2020	₩	96.790.074.224	₩	45.275.701.464	2,14
13	SBS CONTENTS HUB	2016	₩	155.885.063.591	₩	83.750.477.208	1,86
		2017	₩	148.377.020.248	₩	63.133.700.478	2,35
		2018	₩	156.096.019.578	₩	56.408.949.226	2,77
		2019	₩	155.257.295.827	₩	41.843.188.279	3,71
		2020	₩	152.444.878.367	₩	42.839.759.959	3,56
14	YTN	2016	₩	184.284.736.217	₩	128.121.888.370	1,44
		2017	₩	190.524.039.776	₩	108.465.258.411	1,76
		2018	₩	188.115.641.072	₩	97.846.572.067	1,92
		2019	₩	185.352.420.900	₩	96.716.693.350	1,92
		2020	₩	191.969.266.320	₩	106.330.838.945	1,81
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	₩	72.257.431.709	₩	51.939.451.929	1,39
		2017	₩	81.901.923.062	₩	29.174.935.234	2,81
		2018	₩	91.101.006.495	₩	78.013.738.964	1,17
		2019	₩	106.293.426.056	₩	80.231.139.399	1,32
		2020	₩	133.425.557.517	₩	165.723.694.762	0,81

16	KEYEAST	2016	₩	81.836.490.018	₩	28.851.650.493	2,84
		2017	₩	78.527.857.776	₩	27.801.955.196	2,82
		2018	₩	76.818.958.766	₩	25.751.705.326	2,98
		2019	₩	68.013.855.308	₩	40.347.362.673	1,69
		2020	₩	41.625.805.060	₩	28.442.806.596	1,46
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	₩	40.243.029.627	₩	29.803.068.005	1,35
		2017	₩	47.344.557.951	₩	32.869.442.614	1,44
		2018	₩	46.454.438.931	₩	19.710.963.395	2,36
		2019	₩	47.797.464.678	₩	29.706.897.805	1,61
		2020	₩	67.980.609.133	₩	35.134.674.555	1,93

Lampiran 11

Perhitungan *Financial Distress* X₁, X₂, X₃, X₄

NO	NAMA	KET.	KOEFISIEN	2016	2017	2018	2019	2020
1	SM ENTERTAINMENT	X1	6,56	0,30	0,14	0,14	0,17	0,20
		X2	3,26	0,25	0,17	0,17	0,15	0,09
		X3	6,72	0,04	0,01	0,05	0,04	0,01
		X4	1,05	2,51	1,20	1,35	1,31	1,36
		Z-Score		5,70	2,81	3,24	3,23	3,07
2	YG ENTERTAINMENT	X1	6,56	0,43	0,40	0,29	0,16	0,26
		X2	3,26	0,07	0,04	0,03	0,01	0,02
		X3	6,72	0,07	0,05	0,05	0,00	0,04
		X4	1,05	2,57	2,85	3,10	4,45	3,51
		Z-Score		6,17	6,11	5,55	5,77	5,71
3	JYP ENTERTAINMENT	X1	6,56	0,29	0,19	0,33	0,35	0,42
		X2	3,26	0,12	0,22	0,30	0,36	0,45
		X3	6,72	0,16	0,16	0,18	0,21	0,20
		X4	1,05	3,43	2,22	4,08	3,57	4,94
		Z-Score		7,00	5,33	8,63	8,64	10,71
4	CUBE ENTERTAINMENT	X1	6,56	0,55	0,49	0,26	0,20	0,43
		X2	3,26	-0,32	-0,35	-0,24	-0,19	-0,10
		X3	6,72	-0,27	0,01	0,07	0,03	0,01
		X4	1,05	4,05	2,49	1,38	1,22	1,72
		Z-Score		5,04	4,73	2,81	2,18	4,34
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	X1	6,56	0,42	0,24	0,11	-0,01	-0,07
		X2	3,26	0,15	0,11	0,05	0,02	0,00
		X3	6,72	0,03	-0,02	-0,04	-0,03	-0,01
		X4	1,05	1,46	1,04	1,01	0,64	0,70
		Z-Score		4,96	2,85	1,69	0,47	0,19
6	DEXTER STUDIOS	X1	6,56	0,64	0,09	0,51	0,37	0,46
		X2	3,26	0,14	-0,25	-0,24	-0,12	-0,16
		X3	6,72	0,06	-0,38	0,03	-0,12	-0,04
		X4	1,05	10,42	0,84	3,59	4,94	5,08
		Z-Score		16,00	-1,93	6,55	6,42	7,52

7	REDROVER	X1	6,56	0,41	0,44	0,46	-0,38	-0,01
		X2	3,26	-0,08	-0,15	-0,62	-5,68	-3,60
		X3	6,72	0,01	-0,02	-0,21	-1,44	0,00
		X4	1,05	7,15	7,33	8,09	0,29	1,11
		Z-Score		9,97	9,92	8,09	-30,38	-10,60
8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	X1	6,56	0,16	0,47	0,20	-0,04	0,00
		X2	3,26	-1,02	-1,28	-0,04	-0,27	-0,33
		X3	6,72	0,22	-0,02	-0,20	-0,17	-0,02
		X4	1,05	1,92	1,07	3,90	2,21	2,28
		Z-Score		1,18	-0,10	3,92	0,01	1,16
9	SAMHWA NETWORKS	X1	6,56	0,65	0,70	0,40	0,39	0,61
		X2	3,26	0,20	0,21	0,11	0,16	0,15
		X3	6,72	0,16	0,00	-0,07	0,00	-0,01
		X4	1,05	6,95	7,13	1,70	4,16	5,58
		Z-Score		13,24	12,76	4,29	7,47	10,33
10	SHOWBOX	X1	6,56	0,42	0,47	0,55	0,55	0,61
		X2	3,26	0,30	0,35	0,41	0,44	0,44
		X3	6,72	0,08	0,05	0,03	0,01	0,01
		X4	1,05	1,78	2,16	3,61	5,72	8,45
		Z-Score		6,13	6,87	8,95	11,11	14,43
11	STUDIO DRAGON	X1	6,56	-0,01	0,43	0,27	0,17	0,13
		X2	3,26	0,03	0,07	0,13	0,16	0,16
		X3	6,72	0,07	0,07	0,08	0,05	0,06
		X4	1,05	1,28	4,05	3,61	2,79	4,12
		Z-Score		1,84	7,80	6,53	4,91	6,12
12	IOK COMPANY	X1	6,56	0,07	0,13	0,09	-0,08	0,37
		X2	3,26	-0,03	-0,09	-0,15	-0,19	-0,24
		X3	6,72	-0,03	0,00	-0,03	0,00	-0,02
		X4	1,05	10,79	4,58	2,07	2,42	2,14
		Z-Score		11,49	5,38	2,06	1,44	3,79
13	SBS CONTENTS HUB	X1	6,56	0,50	0,50	0,51	0,60	0,59
		X2	3,26	0,49	0,51	0,55	0,59	0,64
		X3	6,72	0,06	0,00	0,02	0,01	0,04
		X4	1,05	1,86	2,35	2,77	3,71	3,56
		Z-Score		7,22	7,45	8,16	9,81	9,95

14	YTN	X1	6,56	-0,05	0,02	0,05	0,12	0,17
		X2	3,26	0,22	0,25	0,26	0,24	0,25
		X3	6,72	0,00	0,01	0,00	0,00	0,01
		X4	1,05	1,44	1,76	1,92	1,92	1,81
		Z-Score		1,94	2,86	3,21	3,63	3,87
15	CHOROKBAEM MEDIA	X1	6,56	0,01	0,13	-0,05	-0,24	-0,15
		X2	3,26	0,04	-0,07	-0,07	0,05	-0,08
		X3	6,72	0,06	0,00	0,01	0,01	-0,03
		X4	1,05	1,39	2,81	1,17	1,32	0,81
		Z-Score		2,05	3,59	0,70	-0,001	-0,59
16	KEYEAST	X1	6,56	0,36	0,36	0,27	0,36	0,14
		X2	3,26	0,00	-0,01	-0,08	-0,15	-0,10
		X3	6,72	0,00	0,01	-0,03	-0,02	0,02
		X4	1,05	2,84	2,82	2,98	1,69	1,46
		Z-Score		5,35	5,39	4,49	3,51	2,28
17	PAN ENTERTAINMENT	X1	6,56	-0,09	0,06	0,00	0,01	0,11
		X2	3,26	0,06	0,03	0,02	0,03	0,04
		X3	6,72	0,03	-0,01	-0,01	0,01	0,02
		X4	1,05	1,35	1,44	2,36	1,61	1,93
		Z-Score		1,18	1,96	2,44	1,95	3,04

Lampiran 12

Kondisi perusahaan setelah perhitungan Z-Score

NO	NAMA	Tahun	Z-Score	Keterangan
1	SM ENTERTAINMENT	2016	5,70	Safe zone
		2017	2,81	Grey zone
		2018	3,24	Safe zone
		2019	3,23	Safe zone
		2020	3,07	Safe zone
2	YG ENTERTAINMENT	2016	6,17	Safe zone
		2017	6,11	Safe zone
		2018	5,55	Safe zone
		2019	5,77	Safe zone
		2020	5,71	Safe zone
3	JYP ENTERTAINMENT	2016	7,00	Safe zone
		2017	5,33	Safe zone
		2018	8,63	Safe zone
		2019	8,64	Safe zone
		2020	10,71	Safe zone
4	CUBE ENTERTAINMENT	2016	5,04	Safe zone
		2017	4,73	Safe zone
		2018	2,81	Grey zone
		2019	2,18	Grey zone
		2020	4,34	Safe zone
5	NEXT ENTERTAINMENT WORLD	2016	4,96	Safe zone
		2017	2,85	Grey zone
		2018	1,69	Distress zone
		2019	0,47	Distress zone
		2020	0,19	Distress zone
6	DEXTER STUDIOS	2016	16,00	Safe zone
		2017	-1,93	Distress zone
		2018	6,55	Safe zone
		2019	6,42	Safe zone
		2020	7,52	Safe zone
7	REDROVER	2016	9,97	Safe zone
		2017	9,92	Safe zone
		2018	8,09	Safe zone
		2019	-30,38	Distress zone
		2020	-10,60	Distress zone

8	BARUNSON ENTERTAINMENT & ARTS	2016	1,18	Distress zone
		2017	-0,10	Distress zone
		2018	3,92	Safe zone
		2019	0,01	Distress zone
		2020	1,16	Distress zone
9	SAMHWA NETWORKS	2016	13,24	Safe zone
		2017	12,76	Safe zone
		2018	4,29	Safe zone
		2019	7,47	Safe zone
		2020	10,33	Safe zone
10	SHOWBOX	2016	6,13	Safe zone
		2017	6,87	Safe zone
		2018	8,95	Safe zone
		2019	11,11	Safe zone
		2020	14,43	Safe zone
11	STUDIO DRAGON	2016	1,84	Grey zone
		2017	7,80	Safe zone
		2018	6,53	Safe zone
		2019	4,91	Safe zone
		2020	6,12	Safe zone
12	IOK COMPANY	2016	11,49	Safe zone
		2017	5,38	Safe zone
		2018	2,06	Grey zone
		2019	1,44	Grey zone
		2020	3,79	Safe zone
13	SBS CONTENTS HUB	2016	7,22	Safe zone
		2017	7,45	Safe zone
		2018	8,16	Safe zone
		2019	9,81	Safe zone
		2020	9,95	Safe zone
14	YTN	2016	1,94	Grey zone
		2017	2,86	Grey zone
		2018	3,21	Safe zone
		2019	3,63	Safe zone
		2020	3,87	Safe zone
15	CHOROKBAEM MEDIA	2016	2,05	Grey zone
		2017	3,59	Safe zone
		2018	0,70	Distress zone
		2019	-0,001	Distress zone
		2020	-0,59	Distress zone

16	KEYEAST	2016	5,35	Safe zone
		2017	5,39	Safe zone
		2018	4,49	Safe zone
		2019	3,51	Safe zone
		2020	2,28	Grey zone
17	PAN ENTERTAINMENT	2016	1,18	Distress zone
		2017	1,96	Grey zone
		2018	2,44	Grey zone
		2019	1,95	Grey zone
		2020	3,04	Safe zone

Lampiran 13

Hasil Pengolahan SPSS 25

Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Profitabilitas (X1)	85	-324.00	71.00	-3.8941	37.84273
Likuiditas (X2)	85	42.00	2025.00	300.1529	299.11443
Leverage (X3)	85	8.00	418.00	35.4471	44.02854
Aktivitas (X4)	85	4.00	569.00	60.3059	61.99021
Financial Distress (Y)	85	-3038.00	1924.00	474.1647	576.10393
Valid N (listwise)	85				

Regression

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Aktivitas (X4), Profitabilitas (X1), Likuiditas (X2), Leverage (X3) ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

b. All requested variables entered.

Model Summary ^b										
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	Durbin-Watson	
1	.880 ^a	.775	280.16727	.775	68.795	4	80	.000	2.428	

a. Predictors: (Constant), Aktivitas (X4), Profitabilitas (X1), Likuiditas (X2), Leverage (X3)

b. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	21599745.581	4	5399936.395	68.795	.000 ^b
	Residual	6279496.113	80	78493.701		
	Total	27879241.694	84			

a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

b. Predictors: (Constant), Aktivitas (X4), Profitabilitas (X1), Likuiditas (X2), Leverage (X3)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	48.418	54.761		.884	.379		
	Profitabilitas (X1)	8.631	.858	.567	10.060	.000	.886	1.128
	Likuiditas (X2)	.896	.108	.465	8.280	.000	.893	1.120
	Leverage (X3)	-2.964	1.484	-.226	-1.998	.049	.219	4.566
	Aktivitas (X4)	4.902	1.019	.527	4.808	.000	.234	4.273

a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

Collinearity Diagnostics^a

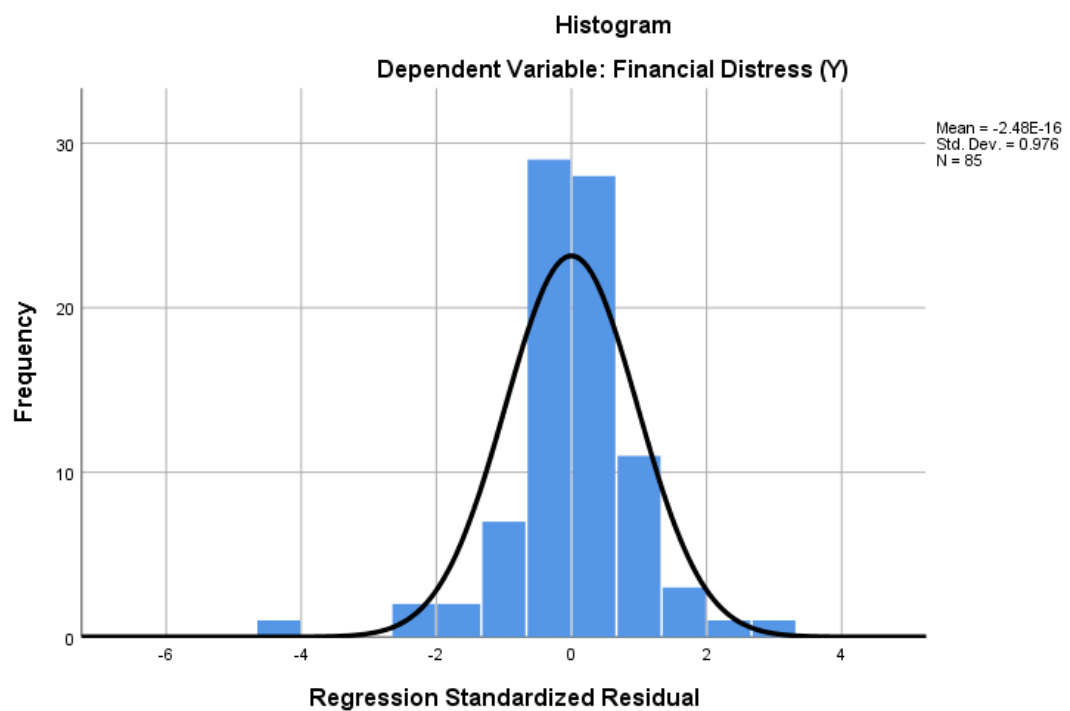
Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions				
				(Constant)	Profitabilitas (X1)	Likuiditas (X2)	Leverage (X3)	Aktivitas (X4)
1	1	2.907	1.000	.03	.00	.03	.01	.01
	2	1.019	1.689	.00	.74	.04	.00	.00
	3	.797	1.910	.03	.13	.25	.04	.02
	4	.211	3.711	.94	.01	.58	.01	.03
	5	.066	6.661	.00	.12	.10	.93	.94

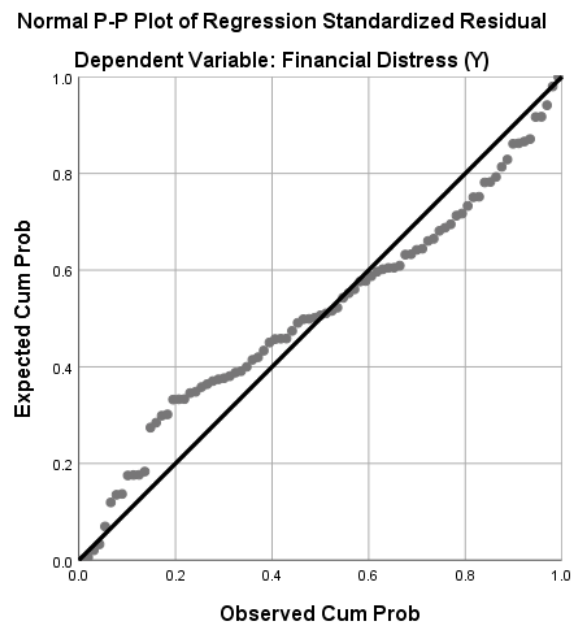
a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	-2729.2456	1906.6851	474.1647	507.08957	85
Std. Predicted Value	-6.317	2.825	.000	1.000	85
Standard Error of Predicted Value	30.525	274.476	55.236	39.810	85
Adjusted Predicted Value	-5963.5444	2185.3994	414.7616	799.86844	85
Residual	-1236.80505	924.80536	.00000	273.41526	85
Std. Residual	-4.415	3.301	.000	.976	85
Stud. Residual	-4.500	5.646	.021	1.210	85
Deleted Residual	-2358.71313	7887.54443	59.40313	940.84422	85
Stud. Deleted Residual	-5.174	7.234	.031	1.354	85
Mahal. Distance	.009	79.634	3.953	12.119	85
Cook's Distance	.000	152.143	1.948	16.539	85
Centered Leverage Value	.000	.948	.047	.144	85

a. Dependent Variable: Financial Distress (Y)





NPar Tests

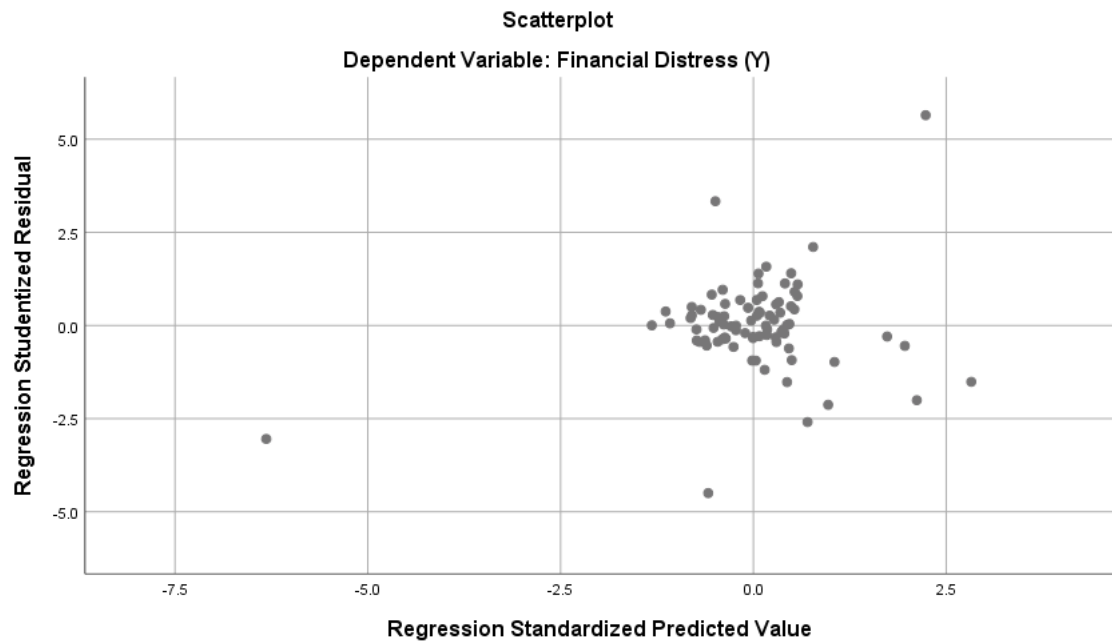
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		85
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	273.41526312
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.078
	Negative	-.140
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		.064
Point Probability		.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1							
	(Constant)	137.956	39.952	3.453	.001		
	Profitabilitas (X1)	.202	.626	.038	.322	.886	1.128
	Likuiditas (X2)	.131	.079	.194	1.666	.893	1.120
	Leverage (X3)	.579	1.082	.126	.535	.219	4.566
	Aktivitas (X4)	-.251	.744	-.077	-.337	.737	4.273

a. Dependent Variable: ABS_RES

Lampiran 14

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Bellinda Rachmadya Pramesti
 N.I.M : 1812311035
 Program Studi : Akuntansi
 Spesialisasi : Keuangan dan Auditing
 Mulai Memprogram : Bulan 2. Tahun 2022
 Judul Skripsi : Pengaruh Rasio Profitabilitas, Likuiditas, *Leverage*, Aktivitas Terhadap *Financial Distress* Pada Perusahaan *Entertainment* di Korea Selatan yang Terdaftar di Bursa Korea Periode 2018-2020
 Pembimbing Utama : Arief Rahman, S.E., M.Si.
 Pembimbing Pendamping : Mahsina, S.E., M.Si.

No	Tanggal Bimbingan	Materi	Pembimbing I	Pembimbing II
1.	2-3-2022	Wab I & II / revisi	y y	
2.	14-3-2022	Wab I-III / Acc		
3.	18-3-2022	- Revisi Perhitungan		
4.	7-4-2022	- Revisi Perhitungan		
5.	14-4-2022	- Revisi Perhitungan		
6.	24-6-2022	- Revisi Perhitungan		
7.				
8.	27-6-2022	Revisi IV Acc dg catatan		
9.		Revisi V. Revisi		
10.		- Daftar Perhitungan		
		- Laporan Lengkap		
11.	28-6-2022	Wab IV-V / Acc	y	
12.	29-6-2022	Revisi V. Acc		

Surabaya, 16 Februari 2022

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Ketua Program Studi Akuntansi

Arief Rahman, S.E., M.Si.

NIDN. 0722107604