

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah kinerja keuangan perusahaan sebelum dan selama masa pandemi Covid-19 pada perusahaan *Cultural Content Industry* di Korea Selatan yang terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX) periode 2018-2021. Data yang diperoleh berasal dari situs resmi Bursa Efek Korea melalui <https://global.krx.co.kr/main/main.jsp> dan [https:// dart.fss.or.kr/dsab007/main.do](https://dart.fss.or.kr/dsab007/main.do).

##### **3.1.1 Bursa Efek Korea**

Bursa Korea dalam bahasa Korea ‘한국거래소’ sedangkan dalam bahasa Inggris ‘*Korea Exchange*’ atau KRX adalah operator bursa efek tunggal di Korea Selatan. Perusahaan ini bermarkas di Kota Busan, dan memiliki kantor untuk pasar tunai dan pengawasan pasar di Kota Seoul. Indeks pasar utama Bursa Korea adalah KOSPI. Sebelumnya, pasar saham Korea merupakan sebuah entitas yang berdiri sendiri. Pada tahun 2005, Bursa Efek Korea bergabung dengan Bursa Berjangka Korea dan pasar elektronik, KOSDAQ untuk membentuk Bursa Korea.

Bursa Korea didirikan pada tahun 1956, Bursa Efek Korea telah beroperasi secara independen. Sebelum merger tahun 2005 untuk membentuk KRX, Bursa Efek Korea membuat *Korean Securities Dealers Automated Quotations* (KOSDAQ) sebuah *platform* perdagangan yang mirip dengan mitranya di Amerika ‘NASDAQ’ dari *National Association of Securities Dealers* (NASD).

Selain meluncurkan perdagangan elektronik, beberapa tonggak penting bursa termasuk membangun indeks saham berjangka dan pasar opsi dari tahun 1996 dan tahun 1997, waran perdagangan pada tahun 2000, serta opsi ekuitas dan dana yang diperdagangkan di bursa (EFT) pada tahun 2000.

Saat ini, para investor dapat memperdagangkan berbagai instrument di bursa termasuk saham, obligasi, EFT, dan perwalian investasi real estate (REIT). KOSDAQ mencantumkan lebih dari 1000 perusahaan terkenal termasuk *Korea New Network*, *Imagine Asia*, *Macrogen*, *Daewon Media*, *FNC Entertainment*, *Genie Music*, dan *SK Broadband*.

Pada tahun 2019, KRX mendaftarkan sebanyak 2.194 perusahaan dengan kapitalisasi pasar gabungan (kapitalisasi pasar) sebanyak \$ 1,9 triliun. Sesi perdagangan di buka pada jam 09:00 pagi dan ditutup pada jam 03:30 sore. Perdagangan ini dibuka setiap hari kecuali pada hari Sabtu, Minggu dan hari libur.

### **3.2 Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019:1), metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis data dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian.

#### **3.2.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:15), metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk

meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang ditetapkan. Hal ini berdasarkan pada tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kinerja keuangan sebelum dan selama pandemi Covid-19 pada perusahaan perusahaan *Cultural Content Industry* yang terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX).

### 3.2.2 Operasionalisasi Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu dipahami berbagai unsur-unsur yang menjadi dasar dari suatu penelitian yang termuat dalam operasionalisasi variabel penelitian yang ada. Lebih rinci tabel operasionalisasi variabel penelitian yang ada. Lebih rinci terdapat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1**  
**Operasionalisasi Variabel Penelitian**

Variabel Penelitian	Sub-Variabel	Definisi Sub Variabel	Indikator	Skala
Kinerja keuangan merupakan suatu analisis yang dilakukan untuk melihat sejauh mana perusahaan telah melaksanakan dengan menggunakan aturan-aturan pelaksanaan keuangan secara baik dan benar (Fahmi, 2017:2).	Likuiditas	Likuiditas adalah rasio yang menggambarkan kemampuan perusahaan memenuhi kewajiban (utang) jangka pendek (Kasmir, 2018:128)	$CR = \frac{Asset Lancar}{Utang lancar}$	Rasio
	Solvabilitas	Solvabilitas merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur sejauh mana aktiva perusahaan dibiayai dengan utang (Kasmir, 2018:151).	$DAR = \frac{Total Debt}{Total Asset}$ $DER = \frac{Total Utang}{Total Modal}$	Rasio

---

Profitabilitas	Profitabilitas merupakan rasio untuk menilai kemampuan perusahaan dalam mencari keuntungan (Kasmir, 2018:196).	$NPM = \frac{\text{Earnings After Interest and Tax}}{\text{Penjualan}}$ <hr style="width: 100%;"/> $ROA = \frac{\text{Earnings After Interest and Tax}}{\text{Total Asset}}$	Rasio
Aktivitas	Aktivitas merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur efektivitas perusahaan dalam menggunakan aktiva yang dimilikinya (Kasmir, 2018:172).	$TATO = \frac{\text{Penjualan}}{\text{Total Asset}}$	Rasio

---

### 3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.2.3.1 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data sekunder yang merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara yaitu dari situs resmi Bursa Efek Korea (KRX) melalui <https://global.krx.co.kr/main/main.jsp> dan [https:// dart.fss.or.kr/dsab007/main.do](https://dart.fss.or.kr/dsab007/main.do).

#### 3.2.3.2 Populasi Sasaran

Menurut Sugiyono (2019:130), populasi merupakan generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah Perusahaan *Cultural Content Industry* Korea Selatan yang Terdaftar di Bursa Efek Korea berjumlah 44 perusahaan.

### 3.2.3.3 Penentuan Sampel

Menurut Sugiyono (2019:131), sampel adalah suatu bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini penulis menjadikan seluruh populasi penelitian sebagai sampel karena penelitian ini menggunakan metode sampling jenuh. Sampling jenuh menurut Sugiyono (2019:133) adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh. Sampel penelitian terdapat pada tabel. 3.1.

**Tabel 3.1**  
**Sampel Penelitian**

No	Tanggal Pencatatan	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	Sektor	Sub-Sektor
1	1999-03-30	079160	CJ Cgv Co, Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture theaters
2	2016-05-03	253450	Studio Dragon Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Broadcasting programme production
3	2000-04-26	078860	Iokcompany Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
4	2012-05-01	192080	Doubleugames Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
5	1977-04-21	012170	Ascendio Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
6	1977-04-21	012510	Douzone Bizon Co, Ltd	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
7	2005-02-04	352820	Hybe Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Sound recording and music publishing activities
8	1987-09-28	036420	ContentreeJoongAng corp.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities

9	1998-05-26	047820	Chorokbaem Media Co, Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Broadcasting programme production
10	1962-08-24	003560	Ihq, Inc	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
11	1994-04-06	058420	J Way Co, Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcasting programme distribution activities
12	1987-07-29	020120	Kidaristudio, Inc.	<i>Cultural Content Industry</i>	Publishes Webtoon
13	1991-10-12	046390	Samhwa Networks Co, Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcasting programme post-production activities
14	1993-09-14	040300	YTN	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
15	2016-04-15	299900	Wysiwyg Studios Co., Ltd..	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcasting programme post-production activities
16	2011-12-29	206560	Dexter studios Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcasting programme post-production activities
17	1999-06-02	035420	Naver Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Portals and other internet information media service activities
18	1997-03-11	036570	Ncsoft Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
19	2011-11-17	251270	Netmarble Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
20	2013-08-01	035620	Nhn Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
21	1996-12-20	018260	Barunson Entertainment & Arts Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
22	1990-11-14	034120	Seoul Broadcasting System	<i>Cultural Content Industry</i>	Terrestrial broadcasting
23	1994-05-30	067000	JoyCity Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
24	2000-02-10	112040	Wemade Co., Ltd..	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing

25	1999-01-06	047080	Hanbit Soft Inc.	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
26	2013-08-22	293490	Kakao Games Corp.	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
27	1995-02-14	041510	Sm Entertainment Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Music and sound recordings publishing
28	1996-04-25	035900	JYP Entertainment Corporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Music and sound recordings publishing
29	1996-10-08	054780	KEYEAST Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcasting programme distribution activities
30	1998-02-24	122870	YG Entertainment Inc.	<i>Cultural Content Industry</i>	Music and sound recordings publishing
31	2013-07-25	182360	Cube Entertainment, Inc.	<i>Cultural Content Industry</i>	Music and sound recordings publishing
32	2008-06-25	160550	Next Entertainment World Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
33	1991-01-08	032800	Fantagio Corp.	<i>Cultural Content Industry</i>	Creative and arts related services
34	2006-12-14	173940	Fnc Entertainment Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Creative and arts related services
35	2014-08-12	204630	Studio Santa Claus Entertainment Co., Ltd	<i>Cultural Content Industry</i>	Creative and arts related services
36	1994-12-16	035760	CJ ENM CO., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Motion picture, video and broadcast programme activities
37	1996-10-29	052790	ACTOZ SOFT CO., LTD.	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
38	1998-07-31	078340	Com2uSCorporation	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
39	2012-01-04	263720	D&C MEDIA CO., LTD.	<i>Cultural Content Industry</i>	Publishing of books, magazines and other publishing activities
40	1990-03-22	030350	Dragonfly GF Co., Ltd.	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
41	1999-12-28	058630	MGAME CORP.	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
42	2007-04-26	095660	NEOWIZ	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing

43	2013-05-09	299910	Vespa Inc	<i>Cultural Content Industry</i>	Game software publishing
44	1995-02-16	035720	Kakao Corp.	<i>Cultural Content Industry</i>	Contents and other internet information media service activities

Sumber: Bursa Efek Korea (KRX)

### 3.2.3.4 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

#### 1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah pengumpulan data-data yang dikumpulkan dengan cara melihat, membaca, dan mencatat data-data maupun informasi keuangan perusahaan *cultural content industry* yang terdaftar di Bursa Efek Korea (KRX) periode 2018-2021.

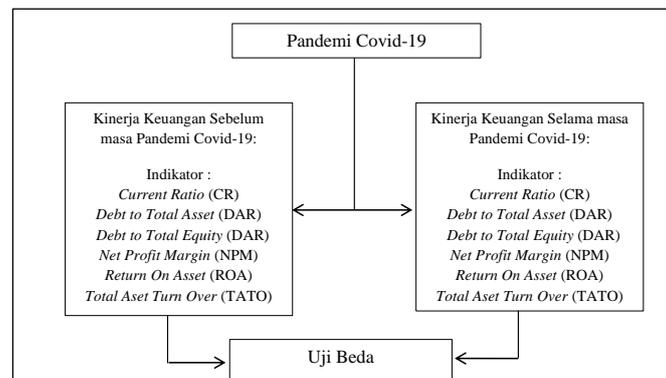
#### 2. Studi Kepustakaan

Penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, mengkaji, serta menelaah literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti, seperti buku, jurnal, karya ilmiah lainnya, serta fasilitas internet. Kegunaan literatur ini untuk memperoleh sebanyak mungkin dasar-dasar teori yang diharapkan akan menunjang data yang dikumpulkan dalam penelitian ini.

### 3.2.4 Model Penelitian

Model penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antar variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang

akan digunakan di penelitian ini. Model penelitian terdapat pada gambar dibawah ini. Terdapat pada tabel 3.1



**Gambar 3.1**  
**Model Penelitian**

### 3.2.5 Teknis Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan menggunakan *event study* yang bertujuan untuk menganalisis perbedaan kinerja keuangan perusahaan sebelum dan selama pandemi Covid-19. Berikut tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini:

#### 3.2.5.1 Uji Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2019:226), statistik deskriptif merupakan suatu statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul, sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sebelum melakukan uji normalitas untuk menentukan uji parametric atau nonparametrik, maka dilakukan uji statistik deskriptif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai

minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi kinerja keuangan sebelum dan selama pandemi Covid-19 di masing-masing sektor.

Data yang akan dihitung adalah sebagai berikut:

1. Menghitung *Current Ratio* (CR) pada rasio Likuiditas.
2. Menghitung *Debt to Asset Ratio* (DAR) pada rasio Solvabilitas.
3. Menghitung *Debt to Equity Ratio* (DER) pada rasio Solvabilitas.
4. Menghitung *Net Profit Margin* (NPM) pada rasio Profitabilitas.
5. Menghitung *Return on Asset* (ROA) pada rasio Profitabilitas.
6. Menghitung *Total Asset Turnover* (TATO) pada rasio Aktivitas.

### **3.2.5.2 Analisis Komponen Utama (AKU) atau *Principal Component Analysis* (PCA)**

Menurut Yusuf dan Daris (2019:111), *Principal Component Analysis* (PCA) atau Analisis Komponen Utama (AKU) merupakan salah satu Teknik statistika *multivariate*, yakni Teknik yang digunakan untuk menyederhanakan suatu data atau mereduksi data, dengan cara mentransformasi data secara linear sehingga terbentuk sistem koordinat baru dengan varian maksimum. Sehingga, metode *Principal Component Analysis* adalah teknik analisis yang digunakan untuk meringkas variabel yang banyak menjadi sedikit variabel menjadi variabel baru (faktor) yang mampu menyerap informasi sebanyak mungkin dari informasi data asli. Langkah-langkah penggunaan PCA adalah sebagai berikut:

a. *Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) dan Bartlett Test*

Mengenai layak atau tidaknya analisis faktor, maka perlu dilakukan uji *Kaiser-Meyer-Olkin (KMO)* dan *Bartlett Test*. Apabila nilai KMO berkisar antara 0,5 sampai dengan 1 maka analisis faktor layak digunakan. Namun, jika nilai KMO kurang dari 0,5 maka analisis faktor tidak layak dilakukan. Sedangkan *Bartlett Test* digunakan untuk menguji apakah benar variabel-variabel yang dilibatkan berkorelasi.

Hipotesis:

H<sub>0</sub>: tidak ada korelasi antarvariabel bebas

H<sub>1</sub>: ada korelasi antarvariabel bebas

Kriteria uji dengan melihat *p-value* (signifikan): terima H<sub>0</sub> jika sig. > 0,05 atau tolak H<sub>0</sub> jika sig.< 0,05.

b. *Anti Image Matriks*

Kriteria dalam angka MSA (*Measure of Sampling Adequacy*) berkisar dari 0 sampai 1, dengan kriteria sebagai berikut:

- MSA = 1, variabel tersebut dapat diprediksi tanpa kesalahan oleh variabel lain.
- MSA > 0,5, variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lebih lanjut.
- MSA < 0,5, variabel tidak bisa diprediksi dan tidak bisa dianalisis lebih lanjut, atau dikeluarkan dari variabel lainnya.

c. *Communalities*

*Communalities* menunjukkan berapa varians yang dapat dijelaskan oleh faktor yang terbentuk (faktor yang diekstrak). Cara memperolehnya adalah dengan

mengkuadratkan nilai korelasi. Setiap variabel yang berkorelasi dengan faktor-faktor yang terbentuk.

*d. Component Matrix*

*Component Matrix* merupakan tabel yang berisikan *factor loading* (nilai korelasi) antara variabel-variabel analisis dengan faktor yang terbentuk.

*e. Total Variance Explained*

Jika ada 3 variabel yang dilibatkan, maka akan ada 4 faktor (*component*) yang diusulkan dalam analisis faktor. Setiap faktor mewakili variabel yang dianalisis. Kemampuan setiap faktor mewakili variabel yang dianalisis ditunjukkan oleh besarnya varians yang dijelaskan, yang disebut dengan *eigenvalue*. *Eigenvalue* menunjukkan kepentingan relatif masing-masing faktor dalam menghitung varians ketiga variabel yang dianalisis. Susunan *eigenvalue* selalu diurutkan dari yang terbesar sampai yang terkecil, dengan kriteria bahwa angka *eigenvalue* di bawah 1 tidak digunakan dalam menghitung jumlah faktor yang terbentuk.

*f. Component Score Coefficient Matrix*

Setelah didapatkan faktor yang terbentuk melalui proses reduksi, maka perlu dicari persamaan sehingga dapat dihitung skor setiap faktor secara manual. Persamaan yang dibuat mirip dengan regresi linear berganda, hanya dalam persamaan faktornya tidak terdapat konstanta. Setelah komponen hasil PCA yang bebas multikolinearitas diperoleh maka komponen-komponen tersebut diregresikan atau dianalisa pengaruhnya terhadap variabel tak bebas (*Y*) dengan menggunakan analisis regresi linear.

### 3.2.5.3 Uji Normalitas

Menurut (Sondari, 2022:55), sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. tujuan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak untuk menentukan pengujian dilakukan dengan uji statistik parametrik atau dengan non parametrik. pengujian normalitas data dapat digunakan dengan uji *Kolmogorov smirnov*.

Dasar pengambilan keputusan dengan signifikan sebagai berikut:

1. Apabila nilai probabilitas ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  berarti data yang akan digunakan tidak berdistribusi normal, sehingga dilanjutkan dengan uji non parametrik uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan uji *Mann Whitney U Test*.
2. Apabila nilai probabilitas ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$  berarti data yang akan digunakan berdistribusi normal, sehingga dilanjutkan dengan uji parametrik uji *Paired Sample T-Test* dan uji *Independent Sample T-Test*.

### 3.2.5.4 Uji Beda

Setelah melakukan analisis PCA (*Principal Component Analysis*) untuk mengurangi dimensi data, uji beda t-test dapat digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan pada kinerja keuangan antara sebelum dan selama pandemi Covid-19 dari komponen utama yang dihasilkan oleh PCA. Hal ini dapat membantu dalam mengevaluasi kinerja keuangan perusahaan dan menentukan apakah komponen utama yang dihasilkan dapat digunakan untuk membedakan kinerja keuangan sebelum dan selama pandemi Covid-19. Uji beda dapat dilakukan

dengan menggunakan uji statistik parametrik dan uji statistik non parametrik. Menurut Sugiyono (2019:229), penggunaan statistik parametris dan statistik non parametris tergantung pada asumsi dan jenis data yang dianalisis.

1) Uji statistik parametris memerlukan terpenuhinya banyak asumsi. Asumsi yang utama adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2019:229).

a) *Independent Sample t Test* menurut Dahruji (2017:80) yaitu membandingkan rata-rata dari dua grup (sampel) yang tidak berhubungan satu dengan yang lainnya. apakah kedua grup (sampel) mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample T-Test ini yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai  $Sg. (2\text{-tailed}) > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- Jika nilai  $Sg. (2\text{-tailed}) < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

b) *Paired Sample t Test* merupakan uji parametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif data dua sampel berpasangan. Data berasal dari dua pengukuran atau dua periode yang berbeda yang diambil dari subjek yang dipasangkan. Dalam penelitian ini dua periode pengamatan yang berbeda adalah sebelum dan selama pandemi Covid-19. Uji ini telah ditetapkan dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jika hasil pengujian menunjukkan signifikansi  $> 0,05$ , maka hasilnya tidak ada perbedaan. Sedangkan, apabila signifikansi  $< 0,05$  maka hasilnya ada perbedaan.

2) Uji statistik non parametrik tidak menuntut terpenuhinya banyak asumsi, misalnya data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal. Oleh

karena itu statistik non parametris sering disebut “*distribution free*” (bebas distribusi) (Sugiyono, 2019:229).

- a) *Wilcoxon Signed Rank Test* yaitu uji statistik nonparametrik digunakan untuk menganalisis perlakuan pada dua pengamatan, antara sebelum dan selama adanya peristiwa tertentu. Dalam penelitian ini untuk menganalisis sebelum dan selama pandemi Covid-19. Uji ini telah ditetapkan dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Maka jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , hasilnya terdapat perbedaan. Sedangkan jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka hasilnya tidak terdapat perbedaan.
- b) *Uji Mann-Whitney* adalah uji non parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan median dua kelompok bebas apabila skala data variabel terikatnya adalah ordinal atau interval/rasio yang tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *mann whitney*, jika probabilitas  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima. Jika probabilitas  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak.

#### **3.2.5.4 Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis uji beda t-test dan uji beda rata-rata. Pada penelitian ini, perusahaan Cultural Content Industry akan dilakukan uji bedat. Uji beda dilakukan pada sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kinerja keuangan perusahaan sebelum dan selama pandemi Covid-19.

Adapun tahapannya sebagai berikut:

1) Penentuan Hipotesis

- $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat perbedaan antara sebelum dan selama pandemi Covid-19 terhadap kinerja keuangan pada perusahaan *Cultural Content Industry*.
- $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat perbedaan antara sebelum dan selama pandemi Covid-19 terhadap kinerja keuangan perusahaan *Cultural Content Industry*.

2) Menentukan degree of freedom (df)

Nilai  $df = n-1$ , dan tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% ( $\alpha=0,05$ ). Penentuan alfa sebesar 0,05 merujuk kepada kelaziman yang digunakan secara umum dalam penelitian ilmu sosial yang dapat digunakan sebagai kriteria dalam pengujian signifikansi hipotesis penelitian.

3) Menghitung uji beda

Uji beda yang dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test bila data tidak berdistribusi normal dari hasil uji normalitas serta uji beda dilakukan kembali dengan menggunakan Uji Mann Whitney. Kemudian apabila data berdistribusi normal menggunakan Paired Sample T-Test serta uji beda akan kembali dilakukan dengan menggunakan Independent Sample t-Test.

#### 4) Melakukan Pengambilan Keputusan

Hasil perhitungan uji beda diperoleh dari hasil penelitian, kemudian dibandingkan dengan uji beda yang diperoleh dari tabel untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Pengolahan data statistik yang digunakan dalam penelitian ini akan dihitung menggunakan software SPSS version 25 sebagai alat bantu dalam melakukan perhitungan dan analisis statistik yang kemudian akan dijadikan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan.

#### 5). Melakukan Pengambilan Keputusan

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan diatas, penulis akan melakukan analisis kuantitatif serta menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang ditetapkan diterima atau ditolak. diterima atau ditolak dengan kriteria sebagai berikut:

- Terima  $H_0$  dan tolak  $H_a$  :  $-ttabel(1/2\alpha, n-1) \leq thitung \leq ttabel(1/2\alpha, n-1)$  atau jika P-value/sig. (2 tailed)  $\geq$  dari tingkat signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ).
- Tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$  :  $-thitung < -ttabel(1/2\alpha, n-1)$  atau  $thitung > ttabel(1/2\alpha, n-1)$  atau jika P-value/sig. (2 tailed)  $<$  dari tingkat signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ).