

**ANALISIS PREDIKSI KEBANGKRUTAN DENGAN MODEL
ALTMAN Z-SCORE PADA PERUSAHAAN-PERUSAHAAN
YANG TERDAFTAR DI KOSDAQ (KQ51)
ENTERTAINMENT DAN CULTURE KOREA SELATAN
PERIODE 2019-2023**

Dewi Risdiani Ababil¹, Ferry Santoso^{2*}, Ilham Habibi Zakaria³

^{1,2,3}*Universitas Sahid, Jakarta, Indonesia*

Email Korespondensi: ferry_santoso@usahid.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui prediksi kebangkrutan pada perusahaan-perusahaan yang terdaftar di KOSDAQ *entertainment* dan *culture* Korea Selatan periode 2019-2023 menggunakan model Altman Z-score. Pengumpulan data menggunakan data sekunder dan sampel penelitian ditentukan menggunakan *purposive sampling* dengan populasi sebanyak 37 perusahaan *entertainment* dan *culture* selama periode 2019-2023, sehingga jumlah sampel sebanyak 18 perusahaan *entertainment* dan *culture* Korea Selatan yang kemudian dikelompokkan berdasarkan nilai *cut off* model Altman. Model yang digunakan merupakan Altman Z-score modifikasi pada empat jenis rasio keuangan. Hasil analisis prediksi kebangkrutan menunjukkan 10 perusahaan mengalami kondisi *distress* dan *grey area* selama 2019-2023 yang mengindikasikan perusahaan menunjukkan potensi kebangkrutan di masa yang akan datang dan 8 perusahaan lainnya mengalami kondisi sehat selama lima tahun periode penelitian.

Kata Kunci: Kebangkrutan, Altman Z-score, *Financial Distress*

ABSTRACT

This study aims to determine the prediction of bankruptcy in companies listed on KOSDAQ entertainment and culture in South Korea for the 2019-2023 period using the Altman Z-score model. Data collection using secondary data and research samples were determined using purposive sampling with a population of 37 entertainment and culture companies during the 2019-2023 period, so that the total sample was 18 South Korean entertainment and culture companies which were then grouped based on the cut off value of the Altman model. The model used is a modified Altman Z-score on four types of financial ratios. The results of the bankruptcy prediction analysis showed that 10 companies experienced distress and gray area conditions during 2019-2023, which indicated that the company showed potential bankruptcy in the future and 8 other companies experienced healthy conditions during the five-year research period.

Keywords: Bankruptcy, Altman Z-Score, *Financial Distress*

PENDAHULUAN

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; Pramesti, 2022). Pada tahun 1995, Korea Selatan telah menjadi kekuatan ekonomi terbesar ke-11 di dunia (Aziz *et al*, 2021). Perekonomian negara ini sebagian besar dipimpin oleh konglomerat besar yang dikenal dengan sebutan *chaebol*. Beberapa *chaebol* terbesar di Korea Selatan antara lain Samsung Electronics, POSCO, Hyundai Motor Company, KB Financial Group, Korea Electric Company, Samsung Life Insurance, Shinhan Financial Group, dan LG Electronics (Kadim *et al*, 2019).

OECD (2020) pandemi COVID-19 diperkirakan akan menurunkan PDB riil Global sebesar 4,5% dibandingkan pada tahun 2019, dan PDB riil Korea juga diperkirakan akan turun sebesar 1%. Selain itu, efek lain dari COVID-19 tergantung pada wilayah, industri dan karakteristik pekerja.

Dampak COVID-19 pada tahun 2021 tersebut juga dirasakan di Bursa Efek Korea, dimana KOSPI (*Korea Composite Stock Price Index*) mengalami penurunan sebesar 8,39 poin atau 0,28 persen, menetap di level 2.996,35. Volume perdagangan tercatat mencapai 965,4 juta saham dengan nilai total 13,1 triliun won (sekitar 11,6 miliar USD). Sedangkan Indeks KOSDAQ (*Korean Securities Dealers Automated Quotations*) yang mencakup saham-saham berkapitalisasi kecil, naik 7,51 poin atau 0,79 persen, menutup sesi pada 953,82 (Antara, 2021).

Berdasarkan data dari *Korea Exchange* (KRX), terdapat 2.716 perusahaan yang terdaftar, terdiri dari 1.751 perusahaan di pasar KOSDAQ (*Korean Securities Dealers Automated Quotations*). Dari total perusahaan yang terdaftar di pasar KOSDAQ, ada 37 perusahaan yang berasal dari *entertainment* dan *culture*.

Pemerintah Korea Selatan mendukung perkembangan budaya dan hiburan dengan mendirikan Kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata pada tahun 2008. Fokus utama dari kebijakan ini adalah mempromosikan musik pop Korea (*K-pop*), yang semakin mendunia. Menurut data, jumlah penonton konten *K-Pop* di YouTube sangat besar. Di Asia, jumlah penonton mencapai 500 juta, di Amerika sekitar 150 juta, di Eropa 55 juta, di Australia sekitar 10 juta, dan di Afrika sekitar 2 juta (Muhammad, 2013; Khalifah *et al*, 2020).

Berdasarkan data dari Kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata Korea Selatan, sektor hiburan memberikan kontribusi lebih dari \$10 miliar terhadap perekonomian Korea Selatan melalui fenomena *Hallyu* pada tahun 2020, dengan Indonesia menjadi salah satu pasar utama yang menyumbang (Adella, 2024).

Korea Selatan melakukan diplomasi melalui pertukaran budaya (*cultural exchanges*), keuntungan dari pertukaran budaya tidak hanya dinikmati oleh penggemar Korean *pop* atau *K-pop*, tetapi juga oleh pelaku bisnis yang berinvestasi dalam perusahaan *entertainment* (Pramesti, 2022). Perkembangan investasi tidak hanya dilakukan dalam negeri saja, tetapi dapat di luar negeri, investor dapat melakukan investasi di bidang atau industri yang diminati atau sedang naik daun.

Industri hiburan Korea saat ini sedang populer, tetapi industri hiburan tidak lepas dari permasalahan pada perusahaan, seperti masalah pergerakan saham, pergerakan saham yang mengalami penurunan tersebut berlangsung akibat rumor atau skandal yang berakibat ke saham perusahaan-perusahaan *entertainment* dan *culture*. Skandal yang mengguncang industri musik Korea Selatan pada tahun 2019 menyebabkan penurunan

aktivitas perdagangan saham, dimana 9 dari 13 perusahaan mengindikasikan adanya respon yang menunjukkan dampak terhadap pergerakan harga saham pada perusahaan *Entertainment* dan *Culture* Korea Selatan di pasar KOSDAQ (Hanifah, 2020).

Dilansir dari KBS World Indonesia (2024), bahwa perusahaan *entertainment* mengalami penurunan penjualan album fisik untuk kali pertamanya setelah 9 tahun pada semester pertama 2024, penurunan penjualan tersebut juga menyebabkan nilai saham agensi *K-pop* menurun.

Bagi sebuah perusahaan, terutama yang sudah melaksanakan IPO (*Initial Public Offering*), sangat dipengaruhi oleh isu-isu internal maupun eksternal. Isu-isu tersebut, baik yang bersifat positif maupun negatif, dapat berdampak langsung pada perusahaan. Keadaan ini dapat mempengaruhi kemampuan perusahaan untuk beroperasi secara efektif dan menarik minat investor.

Berdasarkan fenomena yang diuraikan diatas, perusahaan-perusahaan *entertainment* seringkali mengalami kesulitan keuangan. Perusahaan yang tidak memiliki sumber daya yang cukup, mereka tidak akan dapat melanjutkan operasional mereka dan pada akhirnya akan gagal (Newton 2009; Lo, 2008; Elewa, 2022). Kesulitan keuangan menjadi perhatian utama bagi para akuntan, investor, karyawan, manajer, dan kreditor karena mereka paling terpengaruh oleh masalah ini (Howe dan Houston, 2015; Elewa, 2022).

Untuk menghindari kebangkrutan, perusahaan harus mampu mengidentifikasi dan menganalisis potensi kebangkrutan yang mungkin terjadi dari tahun ke tahun, sehingga perusahaan dapat bertahan dan terus meningkatkan kinerjanya di masa depan. Cara untuk mencegah kebangkrutan adalah dengan memperingatkannya tepat waktu. Sistem peringatan tersebut berkaitan dengan analisis keuangan. Untuk mengidentifikasi potensi kebangkrutan, dilakukan dengan model-model prediksi kebangkrutan.

Analisis kebangkrutan yang digunakan adalah dengan model Altman Z-score. Altman Z-score digunakan untuk memprediksi tingkat kebangkrutan suatu perusahaan yang akan datang. Model ini menghitung nilai dari berbagai rasio keuangan, yang kemudian dimasukan kedalam persamaan diskriminan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis data sekunder. Data sekunder diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Jenis data tersebut umumnya berupa bukti, catatan, atau laporan historis yang sudah tersimpan dalam arsip, baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan (Syafina, 2019). Data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung, berupa data laporan keuangan perusahaan-perusahaan *Entertainment* dan *Culture* Korea Selatan yang terdaftar di KOSDAQ (KQ51) Bursa Efek Korea periode 2019-2023 melalui situs resmi Bursa Efek Korea (KRX).

Populasi dan sampel. Populasi yang digunakan yaitu perusahaan *entertainment* dan *culture* Korea Selatan terdaftar di KOSDAQ (KQ51), sebanyak 37 perusahaan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau karena alasan tertentu, seperti kemudahan dalam mengakses data, keterbatasan waktu, atau alasan lainnya yang membuat sampel tersebut relevan untuk penelitian (Syafina, 2019).

Definisi operasional dibuat untuk tujuan agar dapat memahami dan mengukur konsep suatu variabel (Pasaribu, 2023). Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu (Sugiyono, 2019). Definisi Operasional Variabel yang

berkaitan dengan Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah empat rasio penting yang menjadi indikator potensi kebangkrutan pada perusahaan *non* manufaktur menurut Altman (1995). Sobariah dan Kristiastuti (2022) dalam Santoso, *et al* (2023) mengungkapkan bahwa model Altman Z-score modifikasi didesain untuk diterapkan pada perusahaan bukan manufaktur baik perusahaan publik maupun perusahaan swasta sektor jasa. Keempat rasio tersebut dalam metode Altman Z-score modifikasi antara lain:

$$Z - \text{Score} = 6,56 X1 + 3,26 X2 + 6,72 X3 + 1,05 X4$$

1. *Working capital to Total Assets* (X1)
2. *Retained Earning to Total Asset* (X2)
3. *Earnings Before Interest and Taxes / Total Assets* (X3)
4. *Book Value of Equity / Total Liabilities* (X4)

Ketentuan nilai *cut off*, yang dapat menunjukkan bahwa:

$Z < 1,10$: diprediksi bangkrut

$1,10 < Z < 2,60$: *Grey area*

$Z > 2,60$: tidak bangkrut

Tahapan Analisis Data. Metode analisis dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, 1) mengumpulkan data keuangan perusahaan-perusahaan *entertainment* dan *culture* yang konsisten mempublikasikan laporan keuangan selama periode 2019-2023 yang diambil dari populasi berdasarkan ketentuan penelitian, 2) menghitung empat rasio keuangan yang digunakan dalam model prediksi Altman Z-score, 3) memasukan empat rasio keuangan yang telah dihitung ke dalam formula persamaan Z-Score modifikasi, 4) melakukan analisis berupa prediksi kebangkrutan dimana kondisi perusahaan berdasarkan nilai Z dengan ketentuan nilai *cut off*, 5) mendeskripsikan hasil perhitungan Altman Z-score terhadap perusahaan-perusahaan *entertainment* dan *culture* di KOSDAQ (KQ51) dan menganalisis pergerakan seluruh rasio variabel serta kemungkinan kebangkrutan selama periode 2019-2023 pada perusahaan-perusahaan *entertainment* dan *culture* Korea di pasar KOSDAQ (KQ51).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari 18 sampel perusahaan yang terdaftar di KOSDAQ (KQ51) *Entertainment* dan *Culture* Korea Selatan periode 2019-2023, terdapat 10 perusahaan yang mengalami *distress* dan *grey area* selama 2019-2023, ditunjukan dalam tabel berikut:

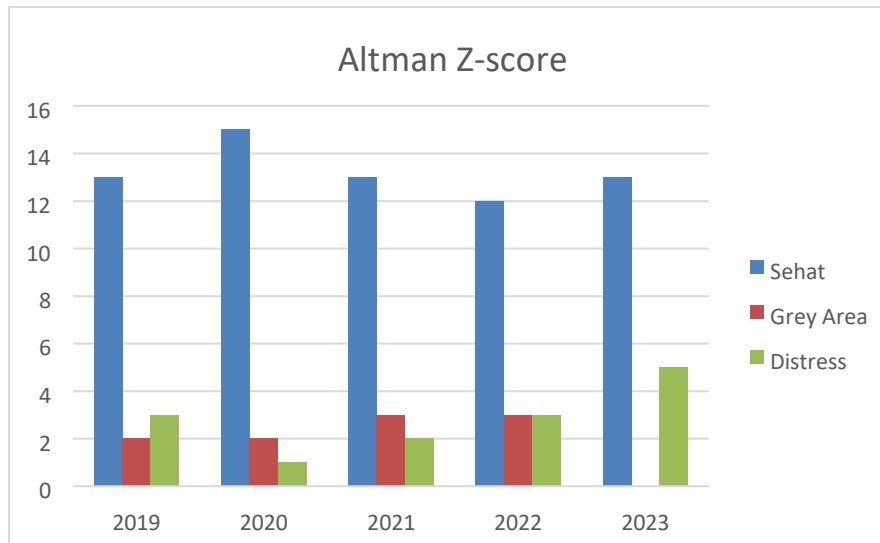
Tabel 1. Nilai Z-score

Nama Perusahaan	Periode	Z-Score	
		Z	Kondisi
Studio Dragon Corporation	2019	4,90	Sehat
	2020	6,02	Sehat
	2021	4,89	Sehat
	2022	2,56	<i>Grey Area</i>
	2023	3,18	Sehat
RaemongRaein Co., Ltd	2019	0,70	<i>Distress</i>
	2020	9,77	Sehat
	2021	4,85	Sehat
	2022	3,02	Sehat
	2023	5,10	Sehat
Gianstep Inc	2019	1,99	<i>Grey Area</i>
	2020	4,24	Sehat
	2021	12,77	Sehat
	2022	8,05	Sehat
	2023	5,40	Sehat
Dreamus Company	2019	4,12	Sehat
	2020	1,37	<i>Grey Area</i>
	2021	-0,43	<i>Distress</i>
	2022	4,50	Sehat
	2023	4,77	Sehat
SAMG Entertainment	2019	-2,86	<i>Distress</i>
	2020	-0,71	<i>Distress</i>
	2021	-1,28	<i>Distress</i>
	2022	1,91	<i>Grey Area</i>
	2023	0,62	<i>Distress</i>
4by4 Co., Ltd.	2019	5,62	Sehat
	2020	4,32	Sehat

Nama Perusahaan	Periode	Z-Score	
		Z	Kondisi
	2021	10,07	Sehat
	2022	10,46	Sehat
	2023	0,11	<i>Distress</i>
Pan Entertainment Co., Ltd.	2019	1,92	<i>Grey Area</i>
	2020	3,01	Sehat
	2021	2,25	<i>Grey Area</i>
	2022	2,11	<i>Grey Area</i>
	2023	5,98	Sehat
FNC Entertainment Co., Ltd.	2019	3,76	Sehat
	2020	3,16	Sehat
	2021	2,08	<i>Grey Area</i>
	2022	-0,06	<i>Distress</i>
	2023	0,87	<i>Distress</i>
Barunson Entertainment & Arts Corporation	2019	0,00	<i>Distress</i>
	2020	1,18	<i>Grey Area</i>
	2021	2,62	Sehat
	2022	0,38	<i>Distress</i>
	2023	-1,18	<i>Distress</i>
Carriesoft Co.,Ltd.	2019	7,07	Sehat
	2020	2,76	Sehat
	2021	1,74	<i>Grey Area</i>
	2022	0,65	<i>Distress</i>
	2023	-5,46	<i>Distress</i>

Sumber : Data diolah, 2025

Dari tabel hasil Z-score diatas dapat dilihat secara jelas bahwa ada 10 perusahaan dengan potensi kebangkrutan, dimana diantaranya pernah dan sedang mengalami kondisi *grey area* ataupun *distress* yang digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 1. Tingkat Kebangkrutan perusahaan Berdasarkan Almatn Z-score
Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan gambar, nilai Z-Score pada tahun 2019, 2020, 2021, 2022, dan 2023 menunjukkan bahwa terdapat perusahaan yang berada pada kondisi sehat, *grey area*, dan *distress*. pada gambar dapat dilihat kenaikan Tingkat *distress* berlangsung naik dari 2021 hingga 2023, dan tahun 2023 tidak ada perusahaan yang mengalami kondisi *grey area*.

Kondisi *distress* pada tahun 2019 dialami oleh perusahaan RaemongRaein Co., Ltd dengan nilai 0,70, SAMG Entertainment dengan nilai -2,86, Barunson Entertainment & Arts Corporations dengan nilai -0,00. Pada tahun 2020 dialami oleh SAMG Entertainment dengan nilai -0,71. Pada tahun 2021 dialami oleh Dreamus Company dengan nilai -0,43 dan SAMG Entertainment dengan nilai -1,28. Pada tahun 2022 dialami oleh FNC Entertainment Co., Ltd dengan nilai -0,06, Barunson Entertainment & Arts Corporations dengan nilai 0,38, dan Carriesoft Co., Ltd dengan nilai 0,65. Pada tahun 2023 dialami oleh SAMG Entertainment dengan nilai 0,62, 4by4 Co., Ltd dengan nilai 0,11, FNC Entertainment dengan nilai 0,87, Barunson Entertainment & Arts Corporations dengan nilai -1,11, dan Carriesoft Co., Ltd dengan nilai -5,46.

Terdapat 7 perusahaan yang berada dalam posisi *grey area* selama periode 2019-2023. Pada tahun 2019 yang menempati *grey area* adalah Giantstep Inc dengan nilai 1,99 dan Pan Entertainment Co., Ltd dengan nilai 1,92. Pada tahun 2020 yang menempati *grey area* adalah Dreamus Company dengan nilai 1,37 dan Barunson Entertainment & Arts Corporations dengan nilai 1,18. Pada tahun 2021 yang menempati *grey area* adalah Pan Entertainment Co., Ltd dengan nilai 2,25, FNC Entertainment Co., Ltd dengan nilai 2,08 dan Carriesoft Co., Ltd dengan nilai 1,74. Pada tahun 2022 yang menempati *grey area* adalah Studio Dragon Corporation dengan nilai 2,56, SAMG Entertainment dengan nilai 1,91 dan Pan Entertainment Co., Ltd dengan nilai 2,11. Sedangkan pada tahun 2023, tidak ada perusahaan dalam kondisi *grey area*. Pada posisi *grey area*, perusahaan belum dikategorikan mengalami masalah keuangan, namun pihak manajemen harus mewaspadai potensi *distress* yang mungkin terjadi, sehingga perbaikan kondisi keuangan harus segera dilakukan.

Terdapat 8 perusahaan yang berada dalam kondisi sehat, dimana perusahaan-perusahaan tersebut sehat selama periode penelitian, yaitu selama lima tahun dari 2019 sampai 2023, perusahaan tersebut adalah JYP Entertainment Corporation, SM Entertainment Co., Ltd, Showbox Inc, Dexter Co., Ltd, YTN, Namhwa Industrial Co., Ltd, Astory Co., Ltd. Dengan kondisi yang sehat, perusahaan dapat mempertahankan atau meningkatkan kondisi keuangannya sehingga dapat berjalan semakin optimal.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Ningsih *et al* (2023) bahwa penelitian dengan model Altman Z-score dapat digunakan untuk memprediksi kebangkrutan yaitu suatu kondisi dimana perusahaan mengalami kesulitan keuangan dalam menjalankan operasional bisnisnya. Dengan model Altman Z-score dapat dilihat kondisi suatu perusahaan dalam *distress*, *grey area*, dan sehat.

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa dari perhitungan model Altman Z-score modifikasi pada perusahaan-perusahaan hiburan korea di pasar KOSDAQ(KQ51) *Entertainment* dan *culture*, sebanyak 10 perusahaan diantaranya mengalami kondisi *distress* dan *grey area* dalam rentang waktu 2019-2023, menunjukan adanya potensi kebangkrutan, diantaranya, yaitu: SAMG Entertainment, Barunson Entertainment & Arts Corporations, FNC Entertainment Co., Ltd, Carriesoft Co., Ltd, Pan Entertainment Co., Ltd, Dreamus Company, RaemongRaein Co., Ltd, 4by4 Co., Ltd, Studio Dragon Corporation, dan Giantstep Inc. Kondisi tersebut disebabkan karena adanya pengelolaan keuangan yang belum cukup baik, 10 perusahaan tersebut mengalami tren penurunan yang mana adanya masalah dalam pengelolaan modal kerja yang berdampak pada kemampuan perusahaan untuk memenuhi kewajiban jangka pendek, tidak mampunya perusahaan dalam meningkatkan laba ditahan setiap tahunnya sehingga mengalami kerugian laba ditahan, mengalami kerugian laba sebelum bunga dan pajak (negatif) bahwa perusahaan tidak optimal dalam memanfaatkan aset untuk menghasilkan laba sebelum bunga dan pajak dan adanya masalah dalam menghasilkan laba usaha dari aset yang ada, dan perusahaan adanya masalah manajemen terutama dalam struktur biaya ataupun hutang.

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran dan dasar pertimbangan dalam memilih perusahaan untuk ditanamkan modalnya. Serta, memberikan informasi dan referensi sebagai pertimbangan pengambilan Keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, D. (2024). *Penggunaan Soft Power Oleh Korea Selatan untuk meningkatkan Kerja Sama Industri Hiburan dengan Indonesia Tahun 2018-2021*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia.
- Aziz, A., Nur, H., & Paryanti, A. B. (2021). Fase Ekonomi Korea Selatan Menuju Tinggi Landas Dan Faktor-Faktor Pendukungnya. *Jurnal Mitra Manajemen*, 12(2), 1-10.
- Elewa, M. M. (2022). Using Altman Z-Score Models for Predicting Financial Distress for Companies—The Case of Egypt panel data analysis. *Alexandria Journal of Accounting Research*, 6(1), 1-28.
- Hanifah, N. (2020). *Dampak Kasus Burning Sun Terhadap Harga Saham Perusahaan Entertainment Di Korea Selatan*. skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Kadim, A., Suratman, A., & Muis, M. A. (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*, 2(2), 141-155.
- KBS WORLD INDONESIA. (2024). Penjualan Album K-pop Turun Untuk Pertama Kalinya dalam 9 Tahun [Internet]. [Diakses pada 2 Maret 2025]. Tersedia Pada: http://rki.kbs.co.kr/service/contents_view.htm?lang=i&menu_cate=enternews&id=&board_seq=452219
- Khalifah, M. M., Widhiyoga, G., & Haqqi, H. (2020). Pengaruh Korean Wave Terhadap Sektor Pariwisata Korea Selatan Tahun 2015-2018. *Solidaritas: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(3).
- Korean Exchange (KRX). Tersedia pada: <http://global.krx.co.kr>. [Diakses pada 10 Oktober 2024].
- Ningsih, P. T. S., Gusvarizon, M., & Jamal, I. N. (2023). Analisis prediksi kebangkrutan dengan metode Altman Z-Score pada perusahaan makanan dan minuman yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Ilmu Ekonomi Manajemen dan Akuntansi MH Thamrin*, 4(2), 173.
- OECD. (2020). *OECD economic outlook, interim report: Coronavirus (COVID-19): Living with uncertainty*. [Diunduh pada: 30 Oktober 2024].
- Pasaribu, D., Situmorang, C. V., Darmayanti, N., Triyani, Y., Heningtyas, O. S., & Astuti, E. B. D. (2023). Metodologi Penelitian Akuntansi dan Manajemen Pendekatan Kuantitatif. [Internet]. [Diunduh pada 23 November 2024].
- Pramesti, B. R. (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. Surabaya: Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Santoso, F., Anggraini, D., & MY, A. S. (2023). Perbandingan Kebangkrutan Model Altman Dan Ohlson Pada Perusahaan Sektor Pariwisata, Hotel, Dan Restoran Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. *Management and Accounting Expose*, 6(1).
- Situmorang, B. (2021). Saham Korea Selatan Jatuh Khawatir Kebangkitan COVID-19 di Eropa. Antara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kulitatif dan R&D*. Edisi 2. Bandung : Alfabeta.
- Syafina, L. (2019). *Metode penelitian akuntansi: Pendekatan kuantitatif*. (Edisi pertama). FEBI UIN-SU Press. [Internet]. [Diunduh pada 23 November 2024]. Tersedia pada: https://www.academia.edu/42166383/Buku_Metode_Penelitian_Akuntansi_Pendekatan_Kuantitatif
- The Wall Street Journal. Tersedia pada: <https://www.wsj.com/> . [Diakses pada: 20 Januari 2025].