

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang didapatkan sebagai berikut:

1. Perhitungan nilai valuasi PT XYZ dengan melakukan analisis proyeksi laporan keuangan arus kas dengan metode *Discounted Cash Flow* (DCF).
2. Hasil analisis proyeksi laporan keuangan pada periode lima tahun ke depan PT XYZ dikatakan kurang baik/kurang wajar karena terjadi penurunan dengan pengaruh hasil negatif dalam *present free cash flow*.
3. Perusahaan ini terus bertahan dan berkembang meskipun secara perlahan, terbukti dengan data proyeksi yang menunjukkan pada tahun 2022-2026 dengan nilai WACC tergolong bagus.

5.2 SARAN

Saran peneliti berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan valuasi pada perusahaan yang sejenis dengan menggunakan metode yang berbeda.
2. Bagi perusahaan melakukan banyak kerja sama dengan pihak atau perusahaan lain untuk mengembangkan kinerja terutama dalam penjualan yang dapat memberikan hasil optimal untuk pendapatannya.
3. Bagi investor dan calon investor dalam melakukan investasi sebaiknya memperhatikan informasi dalam laporan keuangan dan kinerja perusahaan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

5.3 KETERBATASAN PENELITIAN

Adanya keterbatasan dalam penelitian ini dengan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghitung menggunakan DCF sehingga hanya berbasis pada proyeksi laporan keuangan arus kas yang sifatnya *forecasting*.
2. Kebenaran data terkait valuasi merupakan penilaian dari objek peneliti

DAFTAR PUSTAKA

- Adair, A., & Mcgreal, S. (2007). The Direct Comparison Method of Valuation and Statistical Variability. In *Emerald Insight*.
- Affandi, C. (2015). *PENGARUH FREE CASH FLOW, PERTUMBUHAN PERUSAHAAN, PROFITABILITAS, DAN UKURAN PERUSAHAAN TERHADAP KEBIJAKAN UTANG PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA*.
- Amikom, Y. (2020). *PT XYZ Pictures*. Amikom Yogyakarta.
<https://english.amikom.ac.id/creative-economy-park/PT-XYZ-pictures/>
- Anamisa, D. R., Yusuf, M., Mufarroha, F. A., & Rohmah, N. (2020). *Design of Virtual Reality Application for Taharah Using 3D Blender*.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022071>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Metodologi Penelitian. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3, 103–111.
- Atmaja, L. S. (2008). *Teori dan praktik manajemen keuangan*. Andi Offset.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=401289>
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Ekspor Ekonomi Kreatif 2010-2016*.
- Badar, A. (2021). *Kesuksesan The Walt Disney Company dengan Kekayaan Intelektual*. <https://ambadar.co.id/patent/kesuksesan-the-walt-disney-company-dengan-kekayaan-intelektual/>
- Breier, J. (2014). *Asset Valuation Method for Dependent Entities*.
- Burhanudin, J. (2010). *Studi kinerja ..., Jajang Burhanudin, FIB UI, 2010 26. 26–33*. [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/130005-T-26724-Studi kinerja-Metodologi.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/130005-T-26724-Studi%20kinerja-Metodologi.pdf)