

# **Pengaruh Kreativitas dan Inovasi Terhadap Kompetensi Wirausaha (Studi Kasus Pada Pelaku Usaha di Kota Pontianak)**

Destia Ovilini<sup>1\*</sup>, Handi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura Pontianak

\*Email : destaovilini18@gmail.com

## **Abstrak**

---

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kreativitas dan inovasi terhadap kompetensi wirausaha pada pelaku usaha di Kota Pontianak. Dalam penelitian ini kompetensi wirausaha diukur dengan kreativitas dan inovasi. Metode ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 responden dari pelaku usaha yang ada di Kota Pontianak. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan sampel jenuh. Data diperoleh melalui kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan model jalur dengan aplikasi SPSS untuk windows. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, disarankan kepada setiap pelaku usaha untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi sehingga memberikan dampak positif terhadap kompetensi wirausaha.

---

Kata kunci: Kreativitas, Inovasi, Kompetensi Wirausaha

## **PENDAHULUAN**

Sektor bisnis merupakan sektor yang sangat penting untuk kemajuan dan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Kontribusi sektor tersebut selain meningkatkan pendapatan, juga mendukung penciptaan lapangan pekerjaan, terutama di negara berkembang. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang dan mendukung pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah. Bisnis di Indonesia sudah dalam kategori yang cukup berkembang pesat terutama di Kota Pontianak Kalimantan Barat.

Penduduk Kota Pontianak mencapai kisaran 670.859 jiwa dengan jumlah penduduk usia produktif (69.50%), dan usia 0-18 tahun mencapai (31.07%). Angka-angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat di Kota Pontianak memiliki latar belakang yang berbeda-beda terutama dari sisi pekerjaan, salah satunya bekerja sebagai wirausaha. Dari berbagai macam jenis pekerjaan penduduk kota Pontianak juga terus berusaha untuk mempertahankan usaha yang mereka bangun dimasa pandemi covid19.

Keberhasilan seorang wirausaha ditentukan oleh kreativitas yang dimiliki masing-masing individu. Rintan (2017) menyatakan bahwa manajemen kreativitas sangat berperan penting dalam pengembangan wirausaha kreatif. Banyak peneliti telah mengidentifikasi bahwa kompetensi wirausaha mengacu pada kreativitas dan inovasi yang harus dimiliki oleh wirausaha (Syaroni & Sudirham, 2012; Hadiyati, 2011; Ferreira *et al*, 2020). Beberapa peneliti juga menghubungkan pengembangan kewirausahaan dengan kreativitas (Juliansya, 2018).

Beberapa penelitian menyatakan bahwa kreativitas dapat berpengaruh terhadap kompetensi wirausaha (Hamdan, 2019). Beberapa penelitian lainnya menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi dapat bermanfaat dalam perkembangan orientasi kewirausahaan khususnya kompetensi wirausaha. Kreativitas berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi (Wardani, 2017), dan kreativitas serta inovasi yang berpengaruh terhadap pengembangan kompetensi (Nakano, 2018). Primi & Wechsler (2018) mengatakan bahwa kreativitas dan inovasi telah disorot sebagai keterampilan yang sangat penting, terutama jika kita menganggap bahwa kedua keterampilan tersebut dapat meningkatkan potensi manusia.

Berdasarkan penelitian terdahulu telah ditemukan gap penelitian (*research gap*) pada penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa kreativitas dan inovasi berpengaruh terhadap kompetensi wirausaha (Sya'roni & Sudirham, 2012) sedangkan hasil dari penelitian (Widodo, 2014) menunjukkan bahwa inovasi tidak terlalu berpengaruh terhadap kompetensi jika tidak diiringi dengan konteks teknologi informasi. Keterbatasan penelitian tersebut terletak pada sampel penelitian yang dilakukan pada perusahaan BUMN atau lingkungan pemerintahan yang cenderung kurang begitu terlihat pada lingkungan pemerintahan dibandingkan dengan organisasi swasta atau yang berorientasi waralaba. Dari prespektif tersebut, kreativitas dan inovasi sangat berpengaruh terhadap kompetensi wirausaha pada pelaku wirausaha di Kota Pontianak.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Kreativitas**

Kreativitas merupakan suatu inisiatif tentang suatu produk yang menghasilkan dan bermanfaat, dengan memahami kreativitas akan memberikan dasar yang kuat untuk membuat perangkat tentang kewirausahaan. Kreativitas adalah “berpikir sesuatu yang baru”, sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan menemukan cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang (Suryana, 2003).

Penelitian ini mempertimbangkan kompetensi yang diukur dari kreativitas dan inovasi dan sebagai penentu kreativitas dan inovasi (Sya'roni & Sudirham, 2012). Menurut (Hadiyati, 2011) kreativitas merupakan suatu topik yang relevan tidak hanya bagi wirausaha yang baru memulai, tetapi juga bagi bisnis, dan kegiatan bisnis pada umumnya.

Di sisi lain A.Roe dalam *Frinces* (2004) menyatakan bahwa syarat-syarat orang yang kreatif yaitu: (1) memiliki keterbukaan pengalaman; (2) pengamatan melihat dengan cara yang bisasa dilakukan; (3) keinginan; (4) kemandirian dalam penilaian, pikiran, dan Tindakan; (5) memerlukan dan menerima otonomi, (6) kepercayaan terhadap diri sendiri; (7) tidak sedang tunduk pada pengawasan kelompok; (8) ketersediaan untuk menghadapi resiko. Seorang wirausaha harus berpikir lebih kritis. Oleh karena itu wirausahawan harus kreatif (Rani, 2013). Schumpeter (1934) menunjukkan gagasan bahwa

wirausahawan yang sukses dapat mengidentifikasi peluang disekitar mereka ketika mereka memiliki kapasitas untuk merangkul kreativitas (Chea, 2008).

### **Inovasi**

Larsen & Lewis (2007) menyatakan bahwa salah satu karakter yang sangat penting dari wirausahawan adalah kemampuannya dalam berinovasi. Sementara (Hills, 2008) menjelaskan bahwa inovasi sebagai ide, praktek, dan obyek yang dianggap baru oleh seseorang. Inovasi merupakan suatu hal yang sangat penting demi kemajuan suatu usaha yang sedang dijalankan dan sangat berpengaruh dalam pekerjaan kita sehari-hari. Menurut (Suryana, 2003) inovasi yaitu “sebagai kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan”.

Keeh *et al.*, (2007) menjelaskan inovasi sangat penting karena:

1. Teknologi berubah sangat cepat seiring adanya produk baru, proses dan layanan baru dari pesaing, dan ini mendorong usaha *entrepreneurial* untuk bersaing dan sukses.
2. Efek perubahan lingkungan terhadap siklus hidup produk semakin pendek, yang artinya bahwa produk atau layanan lama harus digantikan dengan yang baru dalam waktu cepat, dan ini bisa terjadi karena ada pemikiran kreatif.
3. Konsumen saat ini lebih pintar dan menuntut pemenuhan kebutuhan.
4. Dengan pasar dan teknologi yang berubah sangat cepat, ide yang bagus, dan semakin mudah ditiru.

Inovasi bisa menghasilkan pertumbuhan lebih cepat, meningkatkan segmen pasar, dan menciptakan posisi korporat yang lebih baik.

### **Kompetensi Wirausaha**

Kemampuan umum merupakan kompetensi yang begitu dibutuhkan untuk mendukung *performance* seseorang dalam suatu pekerjaan tertentu. Kompetensi yang diperlukan berupa keahlian, pengetahuan, dan pemahaman. Menurut (Harris, 2000), kompetensi ini juga dapat berupa: (1). *Skill*, yang merupakan unjuk kemampuan dari keahlian yang dimiliki seseorang misalnya kemampuan berkomunikasi secara efektif, kemampuan bernegosiasi; (2). *Knowledge*, berkenaan dengan akumulasi dari area utama dari keahlian yang dinilai seseorang; (3). *Self concepts*, berkenaan dengan perilaku, nilai, dan *self image*; (4). *Trait*, berkenaan dengan perilaku secara umum dalam suatu cara yang jelas, misalnya fleksibilitas seseorang dalam menghadapi situasi dan; (5). *Motive*, berkaitan dengan dorongan seseorang berperilaku.

Berkenaan dengan pengusaha yang baik, pengusaha yang memiliki berbagai peran baik sebagai pemilik, manajer, ataupun pelaksana perusahaan tentunya harus menjalankan fungsi-fungsi manajemen seperti perencanaan, pengorganisasian, motivasi, serta keadilan. Melihat kemampuan pada diri seorang pemimpin dapat dilihat dari sikap proaktif terhadap peluang-peluang

usaha, selalu bersikap proaktif dalam ancaman yang ada, dan memiliki nilai-nilai etika yang juga terbuka terhadap nilai-nilai yang dibawa orang lain.

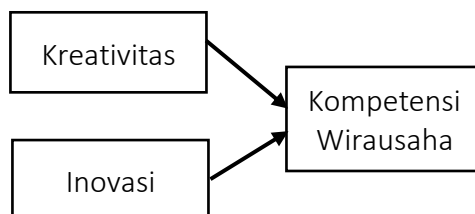
Dalam berwirausaha dibutuhkan kemampuan untuk mengkalkulasikan resiko yang mungkin timbul dan mampu memanfaatkan setiap peluang dengan cara-cara tertentu yang semuanya itu memerlukan pengetahuan, keahlian, termasuk pengalaman. Menurut (Kuriloff, 1993) kemampuan yang harus dimiliki wirausaha yaitu: *self knowledge, imagination, partical knowledge, search skill, foresight, computation skill, dan communication skill*. Menurut beberapa ahli (Hersey & Blanchard, 1995) bahwa kemampuan mengendalikan faktor-faktor lingkungan, baik berupa fisik maupun faktor sosial, merupakan kompetensi, orang-orang yang seperti ini tidak ingin mengganggu hal-hal secara pasif, mereka ingin mengubah lingkungan dan terus berusaha untuk mewujudkan sesuatu.

### **HIPOTESIS PENELITIAN**

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu maka, disusun dua hipotesis sebagai berikut: 1. Kreativitas berpengaruh terhadap Kompetensi Wirausaha, 2. Inovasi berpengaruh terhadap Kompetensi Wirausaha.

### **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan tinjauan literatur sebelumnya, peneliti ini menggambarkan kerangka kerja konseptual yang ditunjukkan pada gambar 1, berikut ini:



Gambar 1. Kerangka konseptual

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan pada usaha kecil dan menengah di Kota Pontianak, dan sudah memiliki usaha minimal tiga tahun.

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah dengan pendekatan korelasi. Jenis penelitian ini dipilih agar dapat menentukan apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih, apakah kearah positif ataupun negatif (Sukardi, 2008).

### **Sumber Data**

Dalam penelitian ini, data yang digunakan, adalah data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari pengusaha atau pemilik tentang variabel kreativitas, inovasi, dan kompetensi wirausaha melalui penyebaran kuesioner

kepada responden. Dan data sekunder yang dibutuhkan tentang jumlah menurut jenis usahanya diperoleh dari kantor BP2T Kota Pontianak.

### **Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah para pelaku usaha kecil dan menengah yang berjumlah 5.925, dan penelitian ini menggunakan rumus slovin yang sudah diketahui jumlah sampel nya, sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = % ketidakteelitian karena kesalahan dalam pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir

Dengan demikian menggunakan tingkat kelonggaran ketidakteelitian sebesar 10% dan ukuran populasi belum diketahui responden, maka ukuran sampel dalam penelitian ini adalah:

$$\begin{aligned} n &= \frac{5.925}{1 + 5.925 (0,1)^2} \\ &= 98 \text{ responden} \end{aligned}$$

Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 100 orang atau pelaku usaha kecil dan menengah di Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Maka jumlah responden sebanyak 100 orang sudah memenuhi ukuran sampel minimal yaitu 98 responden.

### **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Kemudian dengan kuesioner (angket), dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada 150 responden yang dalam hal ini adalah pelaku usaha kecil dan menengah disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1  
Karakteristik Responden

Nomor	Karakteristik Responden
1	Jenis Kelamin
2	Usia
3	Pendapatan Perbulan
4	Jenis Usaha
5	Lama Usaha

Sumber: Data Olahan, 2020

#### Jenis Kelamin

Jenis kelamin disini menggambarkan responden atau pemilik usaha baik berjenis kelamin laki-laki, maupun perempuan yang terdiri dari: (57%) sebanyak 57 berjenis kelamin laki-laki, dan (43%) sebanyak 43 berjenis kelamin perempuan.

#### Usia

Usia pemilik usaha disini terdiri dari: (20%) berusia antara 21-30 tahun, (26,6) berusia antara 31-40 tahun, (40%) berusia antara 41-50 tahun, dan sisanya (13,4) berusia diatas 50 tahun. Dengan demikian dapat diliaht bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berusia antara 41-50 tahun dengan persentase sebesar 40%.

#### Pendapatan per bulan

Pendapatan perbulan pemilik usaha disini terdiri dari: < 5.000.000; 10.000.000-30.000.000; dan > 30.000.000. Oleh karena itu dapat dilihat melalui persentase dimana pendapatan < 5.000.000 berjumlah (13,30%), pendapatan 10.000.000-30.000.000 berjumlah (26,7%), dan pendapatan sebesar > 30.000.000 (60%). Jumlah pendapatan perbulan yang paling besar adalah 60%.

#### Lama Usaha

Lama usaha pemilik usaha terdiri dari: (13,3%) lama usaha 3-5 tahun, (26,8%) lama usaha antara 6-9 tahun, (34,1%) lama usaha 9-12 tahun, dan sisanya (22,0%) lama usahanya lebih dari 12 tahun.

#### Jenis Usaha

Jenis usaha yang dimiliki oleh pemilik usaha terdiri dari: usaha kuliner, salon, percetakan dan sablon, desainer dan lainnya.

### Hasil Uji Instrumen

#### Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur layak atau tidaknya suatu kuesioner. Tingkat signifikansi korelasi variabel sebesar 0,05. Data dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, dimana  $n = 100$  tingkat nilai signifikansi 0,05 sehingga diperoleh  $r$  tabel 0,195.

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Validitas**

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Kreativitas	Item 1	0,645	0,195	Valid
	Item 2	0,581	0,195	Valid
	Item 3	0,604	0,195	Valid
	Item 4	0,673	0,195	Valid
	Item 5	0,643	0,195	Valid
	Item 6	0,502	0,195	Valid
	Item 7	0,520	0,195	Valid
Inovasi	Item 8	0,680	0,195	Valid
	Item 9	0,588	0,195	Valid
	Item 10	0,653	0,195	Valid
	Item 11	0,657	0,195	Valid
	Item 12	0,588	0,195	Valid
	Item 13	0,474	0,195	Valid
	Item 14	0,655	0,195	Valid
Kompetensi	Item 15	0,619	0,195	Valid
Wirausaha	Item 16	0,648	0,195	Valid
	Item 17	0,656	0,195	Valid
	Item 18	0,569	0,195	Valid

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui bahwa seluruh item pertanyaan atau pertanyaan pada setiap variabel Kreativitas, Inovasi, dan Kompetensi Wirausaha dinyatakan Valid dikarenakan  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel.

#### Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap konsisten, apabila pengukuran dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala atau yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Alpha Cronbach	Standar Realibilitas	Keterangan
Kreativitas	0,810		Reliabel
Inovasi	0,796		Reliabel
Kompetensi Wirausaha	0,829	0,60	Reliabel

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa setiap variabel kreativitas, inovasi, kompetensi wirausaha dalam penelitian ini memiliki nilai Alpha Cronbach > 0,60. Data ini menunjukkan bahwa keseluruhan variabel dalam penelitian ini adalah reliabel.

### Uji Asumsi Klasik

#### 1. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2012:160), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.

**Tabel 4**  
**Hasil uji normalitas X1**

Variabel Penelitian	Asymp. Sig. (2-tailed)
Kreativitas (X1)	0,279

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai Asymp.sig.(2-tailed) sebesar 0,279 atau lebih besar dari > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kreativitas dan Kompetensi wirausaha berdistribusi normal.

**Tabel 5**  
**Hasil Uji normalitas X2**

Variabel Penelitian	Asymp. Sig. (2-tailed)
Inovasi (X2)	0,298

Sumber: Data Olahan, 2020



Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai Asymp.sig.(2-tailed) sebesar 0,298 atau lebih besar dari > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel inovasi dan Kompetensi wirausaha berdistribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Menurut Priyatno (2010:73) uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan.

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Sig.Linearity	Taraf Signifikansi	Keterangan
Y1*X1	0,000	0,05	Linear
Y1*X2	0,000	0,05	Linear

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa semua variabel yang diuji memiliki nilai signifikansi *linearity* kurang dari < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel memiliki hubungan linier.

## 3. Path Analysis (Analisis Jalur)

Analisis jalur adalah penggunaan analisis regresi untuk menaksir hubungan kausalitas antar variabel yang telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan teori (Ghozali, 2012:174).

$$Y = 0,498 X1 + 0,577 X2$$

- Persamaan jalur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: Nilai koefisien jalur kreativitas (X1) terhadap kompetensi wirausaha (Y) sebesar 0,498 artinya semakin tinggi penilaian terhadap kreativitas maka akan berdampak pada meningkatnya Kompetensi wirausaha.
- Nilai koefisien jalur inovasi (X2) terhadap kompetensi wirausaha (Y) sebesar 0,577 artinya semakin tinggi penilaian terhadap inovasi akan berdampak pada meningkatnya kompetensi wirausaha.

## 4. Uji hipotesis

### 1. Uji parsial (uji t)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel indenpeden terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel independent lainnya konstan (Ghozali, 2012:62). Hasil pengujian hipotesis secara parsial variabel kreativitas dan inovasi terhadap variabel kompetensi wirausaha dapat dijelaskan pada tabel 7 berikut:

**Tabel 7**  
**Hasil uji t**

<b>Variabel</b>	<b>Sig</b>
Kreativitas	0,000
Inovasi	0,000

- a. Pengaruh Kreativitas terhadap kompetensi wirausaha.  
Berdasarkan hasil uji t pada tabel 7 diperoleh nilai signifikansi untuk variabel kreativitas sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis H1 diterima yang artinya variabel kreativitas berpengaruh signifikan terhadap variabel kompetensi wirausaha.
- b. Pengaruh inovasi terhadap kompetensi wirausaha.  
Berdasarkan hasil uji t pada tabel 7 diperoleh nilai signifikansi untuk variabel inovasi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis H2 diterima yang artinya variabel inovasi berpengaruh signifikan terhadap variabel kompetensi wirausaha.

## **2. Uji goodness of fit (uji f)**

Uji F digunakan untuk melihat suatu model regresi. Adapun pengujian *Goodness Of Fit* dapat dianalisis melalui hasil uji F (Ghozali, 2012:84).

**Tabel 8**  
**Hasil uji f**

<b>Variabel</b>	<b>Sig</b>
Kreativitas	0,000
Inovasi	0,000

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan data pada tabel 8 dapat dilihat tingkat signifikansi F sebesar 0,000 dimana angka tersebut kurang dari 0,05. Dalam hal ini hasil ini menunjukkan dukungan statistic terhadap model riset yang diajukan dalam penelitian ini atau dengan kata lain model riset tersebut terdukung secara empiris dan teoritis atas variabel-variabel (bebas dan terikat) yang diajukan karena nilai signifikansi lebih kecil dari 5% sehingga model riset telah menunjukkan *goodness of fit* yang baik.

## **3. Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)**

Menurut Ghozali (2012;97), koefisien deteminasi pada dasarnya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen.

**Tabel 9**  
**Hasil uji determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.577	.333	.326	3.875
1	.498	.248	.241	4.114

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan data pada tabel 9 dapat diperoleh informasi bahwa nilai R Square adalah sebesar 0,333 atau 33,3% yang berarti bahwa variabel kreativitas dalam menjelaskan pengaruhnya terhadap kompetensi wirausaha adalah sebesar 33,3% sedangkan sisanya 66,7% dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian.

Nilai R Square yang ke dua sebesar 0,248 atau 24,8% yang berarti bahwa variabel inovasi dalam menjelaskan pengaruhnya terhadap kompetensi wirausaha adalah sebesar 24,8% sedangkan sisanya 75,2% dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian.

Analisis uji-T dan uji-F menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas dengan kompetensi wirausaha, dan inovasi terhadap kompetensi wirausaha. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hadiyati (2011) yang menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi seorang wirausaha. Selain itu pengaruh yang signifikan dalam penelitian dari Soegiastuti & Muchyatin (2020) yang menentukan kreativitas berwirausaha dan inovasi terhadap kemampuan dan kinerja kewirausahaan UKM.

Penelitian ini juga mengidentifikasi perbedaan antara wirausaha yang tidak kreatif dan tidak inovatif dengan wirausaha yang kreatif dan inovatif. Seorang pengusaha sering kali harus berpikir di luar batasan. Oleh karena itu inilah alasan mengapa seorang wirausahawan harus kreatif (Rani, 2013). Mayoritas pengusaha sukses mampu mengidentifikasi peluang yang tidak dapat dilihat oleh orang lain.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi memberikan dampak positif terhadap kompetensi wirausaha. Penelitian ini berkontribusi terhadap pemahaman tentang karakteristik yang mendukung keberhasilan dan kesuksesan berwirausaha. Batasan dalam penelitian ini adalah hanya diteliti bagian kreativitas dan inovasi, tanpa analisis faktor-faktor potensial yang juga mempengaruhi kompetensi wirausaha. Penelitian lebih lanjut dapat mempertimbangkan variabel tambahan yang mempengaruhi

kompetensi wirausaha misalnya modal psikologi, dukungan sosial, maupun budaya.

## REFERENSI

- Amabile, T.M. (1988). *How To Skill Creativity, Paper Commissioned*. American: The National Center of Education an Economy
- Frinces, H. (2004). *Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Darussalam
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS20*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Hadiyati, E. (2011). Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 13 (6), 8-16
- Harris, M. (2000). *Human Resource Management 2<sup>nd</sup> Edition*. USA: The Dryden Press
- Hersey, P., & Blanchard, K. (1995). *Manajemen Prilaku Organisasi: Pendayagunaan Sumber Daya Manusia, Ahli Bahasa*. Jakarta: Erlangga
- Muchyatin., & Soegiastuti, C. (2020). The Effect of Entrepreneurial Creativity and Innovation Determination on SME Entrepreneurship Performance in Semarang. *SSRG International Journal of Economics and Management Studies*, 7 (7), 20-24
- Keeh, Hean, T., Mei, N., & Ping. (2007). The Effect of Entrepreneurial Orientation and Marketing Information the Performance of SMEs. *Journal of Business Venturing*, 592-611
- Kuriloff, Arthur, H., John, M., Memphil., & Douglas, J. C. (1993). *Starting and Managing The Small Business 3<sup>rd</sup> ed*. New York: McGraw Hill
- Larsen, P., & Lewis, A. (2007). How Award-Winning SMEs Manage The Barriers to Innovation. *Creativity and Innovation Management*, 16 (2), 142-151
- Nakano, R., Inoue, S., Kubo Y., & Inaba. A. (2018). *Water Stress-Induced Ethylene in the CalyxTiggers*. Postharvest Biol: Technol
- Priyanto, D. (2010). *Paham Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom
- Rani, S.H. (2013). Antecedents and Consequences of Entrepreneurial Quality Among Graduate Entrepreneur. *Asian Journal of Business and Management Sciences*, 2 (9), 44-45
- Schumpeter, J. (1934). *The Theory of Economics Development An Inquiry Into Profits, Capital, Credit, Interest and The Business Cycle*. Harvard U
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat

- Suryana. (2003). *Kewirausahaan: Pedoman Praktis Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat
- Syaroni, W.A., & Sudirman. (2012). Kreativitas dan Inovasi Penentu Kompetensi Pelaku Usaha Kecil. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 11 (1), 42-59
- Widodo, S, J. (2014). Influence of Leadership and Work Environment to Job Satisfaction and Impact to Employee Performance (study on industrial manufacture in west java). *Journal of Economics and Sustainable Development*, 5 (26), 1-12