

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 579

LAPORAN PENELITIAN



**PENGARUH KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN BERWIRAUSAHA
TERHADAP INOVASI DAN KEBERHASILAN USAHA PADA FOODPARK
RAUN-RAUN KOTA PEKANBARU**

TIM PENGUSUL

KETUA : RIZQON JAMIL FARHA S, SE.,MM NIDN : 1015049203
ANGGOTA : NANY LIBRIANTY, SE.,M.MA NIDN : 1005106804
SAFTINA RIDAYANTI NIM : 2094202007

**PROGRAM STUDI S1 KEWIRAUSAHAAN
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AJARAN 2020/2021**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengaruh Kreativitas dan Keterampilan Berwirausaha Terhadap Inovasi dan Keberhasilan Usaha pada Kuliner Foodpark Raun-Raun di Kota Pekanbaru

Kode/Nama Rumpun : 579
Ilmu

Peneliti/Pelaksana :

a. Nama Lengkap : Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si
b. NIDN/NIP : 1015049203
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : S1 Kewirausahaan
e. No Hp : 085265447744
f. email : rj.farhas171792@gmail.com

Anggota Peneliti (1) :

a. Nama lengkap : Nany Librianty, SE.,M.MA
b. NIDN/NIP : 1005106804
c. Program Studi : S1 Kewirausahaan

Anggota Peneliti (2) :

a. Nama lengkap : Saftina Ridayanti
b. NIDN/NIP : 2094202007
c. Program Studi : S1 Kewirausahaan

Biaya Penelitian : Rp. 6.300.000.-

Bangkinang, 08 Agustus 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum dan Ilmu
Sosial


Svahrial, S.Sc.,SH.,M.Si.,MH
NIP. TT.096.542.106

Ketua Peneliti


Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si
NIDN. 1015049203

Menyetujui,

Ketua Lembaga Penelitian Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai


Abdul Muhaimin, S.Kep.,M.Kep
NIP TT. 096.542.094


LEMBAGA PENELITIAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN
TUANKU TAMBUSAI

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Pengaruh Kreativitas dan Keterampilan Berwirausaha Terhadap Inovasi dan Keberhasilan Usaha pada Usaha Kuliner Foodpark Raun-Raun di Kota Pekanbaru
2. Tim Peneliti : 3 Orang

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si	Ketua	Manajemen Strategik	S1 Kewirausahaan
2.	Nany Librianty, SE.,M.MA	Anggota	Manajemen Agribisnis	S1 Kewirausahaan
3.	Saftina Ridayanti	Anggota		S1 Kewirausahaan

3. Objek Penelitian Penciptaan :
Foodpark Raun-Raun Jl. Arifin Achmad Kota Pekanbaru
4. Masa Pelaksanaan
Mulai : Bulan November 2020
Berakhir : Bulan Agustus 2021
5. Lokasi Penelitian (*lab/Lapangan*) :
Lokasi penelitian adalah Foodpark di Kota Pekanbaru
6. Instansi lain yang terlibat dan Uraian Kontribusinya :
-
7. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan :
Meningkatnya dan berkembangnya UMKM bidang kuliner di Kota Pekanbaru melalui Keterampilan Wirausaha

- 8 Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran :
 Jurnal Manajemen dan Bisnis nasional terakreditasi, diterbitkan pada tahun 2021

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Uraian Teoritis	7
2.1.1 Kreativitas	7
2.1.2 Teknik Mengembangkan Kreatifitas.....	10
2.1.3 Hambatan dalam Berpikir Kreatif.....	11
2.2 Keterampilan Wirausaha.....	12
2.2.1 Keterampilan Wirausaha Yang Perlu Dipelajari.....	17
2.3 Pengertian Keberhasilan Usaha.....	18
2.3.1 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Berwirausaha.....	19
2.3.2 Strategi Keberhasilan Usaha	20
2.4 Kerangka Konseptual	22
2.4.1 Kreativitas dan Keberhasilan Usaha	22
2.4.2 Keterampilan dan Keberhasilan Usaha	22
2.4.3 Hipotesis Penelitian.....	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.3 Populasi dan Sampel	24
3.3.1 Populasi	24
3.3.2 Sampel.....	24
3.4 Metode Pengumpulan Data	25

BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN 27

4.1 Anggaran Biaya.....	27
-------------------------	----

4.2 Jadwal Penelitian.....	28
BAB V HASIL DAN PEMBAHSAN	
5.1 Gambaran Umum Foodpark Raun-Raun.....	29
5.2 Analisis Statistik	31
5.2.1 Pemeriksaan Loading <i>Average Variance Extracted</i> (AVE) dan <i>Composite Reliabilty</i> (CR)	31
5.2.3 <i>Cross Loading (Discriminant Validity)</i>	33
5.2.4 Uji Signifikansi pengaruh langsung.....	33
5.3 Pembahasan.....	35
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	37
2.1 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini populasi penduduk dengan usia produktif lebih banyak daripada jumlah lapangan kerja yang tersedia. Hal ini memicu khususnya para pemuda untuk menciptakan peluangnya sendiri dengan memiliki suatu bisnis. Sebagian besar tergolong sebagai pelaku usaha sektor industri Usaha Mikro, Kegiatan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bidang usaha yang dapat berkembang dan konsisten dalam perekonomian nasional. UMKM menjadi wadah yang baik bagi penciptaan lapangan pekerjaan yang produktif. Usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) memiliki peranan yang sangat vital di dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi, tidak hanya di negara-negara berkembang seperti Indonesia tetapi juga di negara-negara maju. Peranan UMKM selain berperan dalam pertumbuhan pembangunan dan ekonomi di Indonesia, UMKM juga memiliki peranan yang sangat penting dalam mengatasi masalah pengangguran. Tumbuhnya usaha mikro menjadikannya sebagai sumber pertumbuhan kesempatan kerja dan pendapatan. Dengan banyak menyerap tenaga kerja berarti UMKM juga punya peran strategis dalam upaya pemerintah dalam memerangi kemiskinan dan pengangguran.

Perkembangan UMKM di Indonesia sudah cukup pesat menurut data dari BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2020 pelaku UMKM sudah mencapai 56.534.592 unit usaha dengan penyerapan tenaga kerja sebesar 107.657.509 orang. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pelaku UMKM di Indonesia semakin berkembang

sehingga membantu perekonomian Indonesia dan juga penyerapan tenaga kerja sehingga berkurangnya angka pengangguran yang ada Indonesia. Perkembangan UMKM di setiap provinsi berbeda-beda dapat disimpulkan bahwa UMKM di Provinsi Riau sudah berkembang. Setiap tahunnya muncul wirausaha – wirausaha baru yang menciptakan usaha, untuk itu pemerintah maupun perguruan tinggi selalu melakukan pembinaan kepada pelaku usaha kecil di kota maupun kabupaten sehingga nantinya mampu bertahan di tengah ketatnya persaingan usaha saat ini dengan harapan sumber daya manusia dan kualitas produksi yang dihasilkan semakin tersebar dan semakin digemari masyarakat seiring dengan imbauan pemerintah untuk mencintai produk-produk dalam negeri.

Ada 6 klaster UMKM yang ada di kota Pekanbaru yang telah dibentuk oleh pemerintah yaitu bordir, sepatu dan tas kulit, bidang kuliner, kerajinan tangan, rotan dan batik serta tanaman hias dan jamu. Masing – masing klaster selalu menunjukkan perkembangan yang baik khususnya pada bidang kuliner yang berkembang di Kota Pekanbaru. (www.tribunnews.com)

Fenomena yang menarik yang terjadi di Kota Pekanbaru adalah semakin pesatnya UMKM yang bergerak di bidang kuliner, karena Kota Pekanbaru merupakan salah satu Kota yang kaya akan kuliner dengan kreativitas dan juga ciri khas dari kuliner itu sendiri. Dengan ramainya pelaku UMKM di bidang kuliner, maka turut mendorong tingginya persaingan antar pelaku UMKM. Kuliner di kota Pekanbaru sudah semakin banyak dan beragam yang dihasilkan oleh wirausaha – wirausaha di Pekanbaru. Dalam menciptakan sebuah usaha kuliner dibutuhkan ide bisnis yang tepat untuk mencapai keberhasilan suatu usaha. Keberhasilan Menurut Astamoen (2005 : 251) adalah Suatu proses dari seseorang dalam mencapai tujuan atau prestasi dengan cara yang terbaik dan benar sehingga mencapai keberhasilan. Didalam proses tersebut termasuk resiko yang harus dihadapi bahkan kegagalan yang harus dialami. Keberhasilan wirausaha ditentukan oleh kemampuannya dalam menjual idenya. Ide kreatif yang diterima secara luas dapat mengubah suatu situasi dan kondisi menjadi baik dan diterima oleh masyarakat sehingga konsumen menjadi pelanggan yang loyal

terhadap produk yang ditawarkan. Keberhasilan suatu usaha dapat tercapai juga bila keterampilan melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang diberikan pemilik usaha kepada seorang karyawan dengan baik dan maksimal.

Menurut Kristanto (2009:25) Kreativitas merupakan syarat utama munculnya kewirausahaan. Kreativitas merupakan proses pembangkitan ide dimana individu maupun kelompok berproses menghasilkan sesuatu yang baru dengan lebih efektif dan efisien pada suatu sistem. Membuka usaha baru diusahakan tidak meniru produk lain. Sehingga dalam membangun usaha didasarkan atas ide cemerlang, dan mengembangkan produk berkualitas. Ini berarti diperlukan konsep yang kreatif untuk mendukung keberhasilan usaha dalam jangka panjang Untuk itu dalam mencapai keberhasilan usaha dibutuhkan kreativitas di dalamnya agar tercapailah sebuah tujuan dari usaha tersebut. Keberhasilan ini bisa dicapai bila perusahaan dapat bereaksi dengan cepat terhadap kondisi pasar baru dan kebutuhan pelanggan. Banyaknya pelaku usaha di dengan segala macam keunggulan produk yang ditawarkan sehingga akan terjadi persaingan dalam bisnis di bidang Kuliner. Yang menjadi permasalahannya adalah usaha baru banyak yang menjiplak ide usaha yang sudah berkembang sehingga banyaknya persaingan antar beberapa usaha dalam lokasi penjualan yang sama.

Keterampilan menurut Littunen (dalam Handriani, 2011: 62) menunjukkan bahwa *entrepreneurial skill* adalah suatu proses belajar, yang pada gilirannya mempengaruhi karakteristik personal dari pengusaha. Untuk memberikan kepuasan konsumen dan unggul dalam persaingan, keterampilan merupakan hal yang penting dalam menjalankan sebuah bisnis. Karena keterampilan merupakan modal utama pelaku bisnis dalam menjalankan kegiatan jual beli pada konsumen maupun pelanggan.

UMKM yang terkenal dikota Pekanbaru salah satunya adalah Usaha Kuliner di Foodpark Raun-Raun merupakan tempat baru para pelaku usaha di bidang kuliner. Foodpark Raun-Raun Pekanbaru telah mejadi pusat keramaian kuliner yang menjual berbagai makanan dan minuman yang bervariasi. Dalam menghadapi persaingan, salah satu strategi yang selalu digunakan Usaha Kuliner Foodpark Raun-Raun adalah selalu mengutamakan kepuasan pelanggan dengan menciptakan pelayanan yang baik dengan

harga yang sesuai dengan konsumen. Foodpark Raun-Raun merupakan salah satu Usaha Kuliner yang menawarkan berbagai jenis kuliner unik dan menarik dengan rasa yang lezat. Usaha Kuliner di Foodpark Raun-Raun juga terdapat beberapa wirausaha yang menjual jenis makanan sejenis sehingga menjadi sebuah persaingan di kawasan yang sama.

Usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Pekanbaru seperti tren usaha kuliner lainnya misalnya bila ada jajanan baru yang unik maka banyak konsumen yang datang kesana namun hanya beberapa usaha yang dapat mempertahankan volume penjualan yang sesuai target. Namun, banyak juga usaha yang hanya awal saja produknya laku, untuk selanjutnya penjualan dibawah target. Dalam produk tersebut sudah unik dan kreatif pengusaha untuk menarik konsumen, hal inilah yang menarik peneliti karena ini merupakan permasalahan pada foodpark raun-raun.

Menurunnya pelanggan dan volume penjualan menjadikan para pelaku usaha agar berpikir bagaimana caranya mereka dapat mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai keberhasilan usaha. Persaingan para pengusaha Kuliner di Foodpark Raun-Raun menjadi sangat ketat karena mereka harus mampu menjaga kepuasan pelanggan sehingga tercipta loyalitas pelanggan. Untuk itu diperlukannya suatu kreativitas agar pelanggan tetap menyukai produk yang dihasilkan oleh suatu usaha tersebut dan membeli kembali produk tersebut. Keterampilan dalam berwirausaha pun menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan usaha karena tanpa adanya keterampilan dari seorang karyawan maupun seorang pelaku usaha maka tidak akan ada pelanggan sehingga volume penjualan menurun dan keberhasilan usaha sulit dicapai. Pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Pekanbaru terdapat beberapa stand yang lama dalam menyajikan produk, tidak tepat waktu buka toko dan beberapa karyawan tidak sabar dalam melayani konsumen, kurang ramahnya karyawan dalam berkomunikasi dengan konsumen maupun pelanggan. Hal ini menjadi permasalahan yang menjadi penilaian para pelanggan. Untuk itu para pengusaha harus dapat menerapkan keterampilan agar tercipta keunggulan dari usaha kuliner yang

dijalankannya dan terus menarik minat pelanggan agar tetap membeli produk yang ditawarkan sekaligus mempertahankan dan menambah konsumen baru.

Dalam perkembangan bisnis, terutama bisnis kuliner yang menjadi salah satu bisnis yang menjanjikan untuk dijalankan, karena makanan adalah kebutuhan pokok semua manusia. Sebagai usaha yang menjual makanan dan minuman, tentu mengharapkan kepuasan pelanggan dapat dicapai secara optimal. Namun, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan pelanggan tersebut. Diantaranya adalah kreativitas dan keterampilan yang terdapat didalam suatu usaha serta menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan usaha. Berdasarkan penjelasan pada latar belakang penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di foodpark tersebut dengan judul **“Pengaruh Kreativitas dan Keterampilan Berwirausaha Terhadap Inovasi dan Keberhasilan Usaha pada UMKM Kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh kreativitas terhadap keberhasilan usaha pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.
2. Bagaimana pengaruh kreativitas terhadap Inovasi pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.
3. Bagaimana pengaruh keterampilan berwirausaha kreativitas terhadap keberhasilan usaha pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.
4. Bagaimana pengaruh keterampilan berwirausaha kreativitas terhadap Inovasi pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru
5. Bagaimana pengaruh inovasi terhadap keberhasilan usaha pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

6. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap keberhasilan usaha pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.
7. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap Inovasi pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.
8. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan berwirausaha kreativitas terhadap keberhasilan usaha pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.
9. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan berwirausaha kreativitas terhadap Inovasi pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru
10. Untuk mengetahui pengaruh inovasi terhadap keberhasilan usaha pada usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan teoritis dan menambah wawasan mengenai kreativitas dan keterampilan berwirausaha terhadap keberhasilan usaha.

b. Bagi Wirausaha

Penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berwirausaha mereka demi keberhasilan usaha.

c. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan variabel-variabel yang dibahas pada penelitian ini, yaitu kreativitas, keterampilan berwirausaha, dan keberhasilan usaha.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Uraian Teoritis

2.1.1 Kreativitas

Menurut Suryana (2008:2) Kreativitas adalah kemampuan mengembangkan ide dan cara- cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang. Sesuatu yang baru dan berbeda yang diciptakan melalui proses berpikir kreatif merupakan nilai tambah yang akan menjadi keunggulan. Keunggulan inilah yang menjadi daya saing yang diciptakan oleh para wirausaha. Dengan kata lain, nilai tambah yang tercipta adalah sumber peluang bagi wirausaha. Kreativitas akan muncul apabila wirausaha melihat sesuatu yang telah dianggap lama dan berpikir sesuatu yang baru dan berbeda.

Menurut Zimmerer (2008:57) Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. Ada dua aspek penting pada kreativitas yaitu proses dan manusia. Proses yang berorientasi tujuan, yang didesain untuk mencapai solusi suatu problem. Manusia merupakan sumber daya yang menentukan solusi. Proses tetap sama, namun pendekatan yang digunakan dapat bervariasi. Misalnya, pada suatu problem mereka mengadaptasikan suatu solusi. Menurut Hendro (2011:106) Kreativitas muncul dari orang yang sering menggunakan otak kanannya karena kecenderungannya untuk ingin berpikir, terampil, berorientasi yang berbeda dari orang lain. Menurut Zimmerer (dalam Suryana 2008:42) Kreativitas mengandung pengertian:

- 1) Penciptaan atas sesuatu yang awalnya tidak ada.
- 2) Hasil kerja sama masa kini untuk memperbaiki masa lalu dengan cara yang baru.
- 3) Menggantikan sesuatu dengan sesuatu yang lebih sederhana dan lebih baik Ide – ide kreatif sering muncul ketika wirausaha melihat sesuatu yang lama dan

berpikir sesuatu yang baru dan berbeda. Oleh karena itu, kreativitas adalah menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada menjadi ada.

Rahasia kewirausahaan dalam menciptakan nilai tambah barang dan jasa terletak pada penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan meraih peluang yang dihadapi setiap hari. Menurut Munandar (2011:29) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data maupun informasi atau unsur- unsur yang ada. Dalam hal ini, kreativitas tidak harus menciptakan hal-hal yang baru, tetapi merupakan gabungan dari hal yang sebelumnya. Kreativitas berdasarkan data atau informasi yang tersedia dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan guna dan keragaman jawaban. Jawaban yang diberikan harus sesuai dengan masalah yang dihadapi dengan memperhatikan kualitas dan mutu jawaban tersebut.

Menurut Machfoedz (2005:7) Banyak orang cenderung beranggapan bahwa kreativitas hanya dimiliki orang mereka yang jenius. Berikut ciri ciri orang yang kreatif dapat disebutkan sebagai berikut:

- a) Cerdas, kreativitas tidak berhubungan langsung dengan tingkat kecerdasan yang luar biasa
- b) Memiliki citra diri yang positif
- c) Peka terhadap lingkungan dan perasaan orang lain
- d) Termotivasi oleh permasalahan yang menantang
- e) Menghargai kemandirian dan tidak bergantung pada persetujuan kelompok
- f) Lebih peduli pada arti dan implikasi suatu problem daripada terhadap rincian yang rumit

Menurut Nasution dkk (2001 : 17) pengetahuan tentang kreativitas ditunjukkan dengan 4P, yaitu orang kreatif (*creative person*), proses yang kreatif (*creative process*), produk yang kreatif (*creative product*), dan lingkungan yang kreatif (*creative place*).

1. Orang yang kreatif (*creative person*)

Cara berpikir *divergen* adalah penting dalam berlaku kreatif, artinya terdapat suatu fleksibilitas dalam memodifikasi informasi dan kemudian memungkinkan individu untuk meninggalkan pola pikir tradisional ke pola pikir lateral. Ada 3 faktor untuk kelancaran menghasilkan gagasan baru, yaitu:

- a. Fleksibilitas merupakan kemampuan meninggalkan pola pikir tradisional dan menggunakan perspektif baru.
- b. Keaslian merupakan menemukan solusi baru dan tidak biasa.
- c. Elaborasi merupakan kemampuan memperbaiki dan menemukan gagasan baru sebagai kelanjutan dari gagasan yang sudah ada.

2. Proses yang kreatif (*creative process*)

Proses kreatif terjadi pada dua tingkat. Pertama, proses yang terjadi dalam kepala orang tersebut, dan tingkat kedua adalah proses kreatif pada kelompok individu. Dalam tahap individu, proses kreatif mencakup 4 tahapan:

- a. Persiapan
Individu berusaha mendapatkan gambaran yang jelas dari permasalahan.
- b. Inkubasi
Ditandai oleh pengambilan jarak individu bersangkutan dengan permasalahan.
- c. Iluminasi
Mulai dibangun konsep, ada hubungan ke solusi potensial.
- d. Verifikasi
Kelayakan solusi diperiksa lagi baik teknis mau pun pemasaran.

3. Produk yang kreatif (*creative product*)

Ada 5 atribut untuk produk yang kreatif, yaitu keaslian (tingkat kebaruan produk), kemungkinan bisa direalisasikan, tingkat transformasi suatu produk, dan tingkat konsentari (jumlah konsep yang diperlukan dalam menghasilkan produk tersebut). Kelayakan produk menyangkut aspek kualitas ide (sejauh mana produk memenuhi persyaratan yang diinginkan), dan sifat mampu manufaktur.

4. Lingkungan yang kreatif (*creative place*)

Berbagai kondisi yang mendukung cara berpikir kreatif juga secara positif mempengaruhi tingkat inovasi.

2.1.2 Teknik Mengembangkan Kreativitas

Menurut Arafah (2005 : 54) seseorang *entrepreneur* tidak bekerja sendiri, *entrepreneur* dapat terdiri dari sejumlah orang-orang atau tim yang saling bekerja sama untuk mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan, setelah seorang *entrepreneur* tersebut harus mengetahui bagaimana cara teknik untuk mengembangkan proses kreativitas, antara lain :

1. Grup yang Fokus (*Focus-group*), adalah sekelompok *entrepreneur* yang bersama-sama merumuskan ide-ide baru, menyaring ide-ide tersebut dan membuat konsep bisnis dari ide-ide tersebut.
2. Teknik Brainstroming, adalah diskusi yang terdiri dari sekelompok kecil orang-orang yang memiliki ide-ide, mereka berdiskusi mencari suatu pemecahan terhadap suatu masalah bagaimana memilih ide yang cocok, bagus, sesuai dan menguntungkan.
3. *Problem inventory analysis*, adalah suatu metode untuk mendapatkan ide baru dan pemecahan terhadap suatu masalah dengan melakukan fokus terhadap ide yang akan dikembangkan atau masalah yang dihadapi.
4. Pemetaan pikiran (*Mind-mapping*), adalah *entrepreneur* harus mampu melihat ide bisnisnya yang akan ia terapkan dari banyak faktor yang mempengaruhi, sebab dengan melihat dari banyak sudut terhadap kekuatan dan kelemahan ide yang kita miliki, maka kita dapat memperbaiki serta mengembangkan ide tersebut menjadi lebih baik lagi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen.
5. *Rapid prototyping*, adalah *entrepreneur* yang memiliki ide, menerapkan ide tersebut kedalam suatu bentuk nyata, setelah *entrepreneur* dapat merubah hal tersebut kedalam suatu bentuk yang nyata maka sedikit demi sedikit dapat dirubah sesuai kebutuhan dan keinginan dari konsumen.

Menurut Zimmerer (2008 : 77) mengemukakan beberapa cara untuk memotivasi para karyawan supaya memiliki kreativitas :

1. Kreativitas Pengharapan (*Expeting creativity*), wirausaha berharapan memiliki kreativitas, salah satu cara yang terbaik untuk mendorong kreativitas adalah memberi kewenangan kepada karyawan untuk berkreasi.
2. Berharap dan Sabar dalam Menghadapi kegagalan (*Expecting and tolerating failure*), Ide-ide kreatif akan menghasilkan keberhasilan atau kegagalan. Orang yang tidak pernah menemui kegagalan bukan orang kreatif.
3. Berbesar hati bila temukan kegagalan (*Encouraging curiosty*), artinya kegagalan jangan dipandang sebagai sesuatu yang aneh.
4. Memandang kegagalan sebagai tantangan (*Viewing Problems as challanges*), Setiap kegagalan memberikan peluang untuk berinovasi.
5. Menyediakan pelatihan berkreativitas (*Providing creativity training*), Untuk mengembangkannya diperlukan pelatihan. Pelatihan melalui buku, seminar, workshop, dan pertemuan profesional dapat mendorong karyawan untuk meningkatkan kapasitas kreativitasnya.
6. Dorongan dan bantuan (*Providing support*), berupa alat dan sumber daya yang akan diperlukan untuk berkreasi, terutama waktu yang cukup untuk berkreasi.
7. Hadiah untuk seseorang bila kreatif (*Rewarding creativity*), yaitu memberikan hadiah bagi seseorang yang kreatif, misalnya uang, penghargaan, dan hadiah lainnya.
8. Memberi contoh Kreatif (*Modelling Creativity*), Untuk mendorong karyawan lebih kreatif, harus diciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas

2.1.3 Hambatan dalam Berpikir Kreatif

Dalam buku Suryana (2003:24) diketahui pula bahwa terdapat sikap-sikap yang menjadi suatu hambatan dalam berpikir kreatif, yaitu :

1. Rasa Takut
Rasa takut gagal, takut salah, takut dimarahi, dan rasa takut lainnya sering menghambat seseorang untuk berpikir kreatif.
2. Rasa Puas
Orang yang sudah puas akan prestasi yang diraihinya, serta telah merasa nyaman

dengan kondisi yang dijalaninya seringkali terbutakan oleh rasa bangga dan rasa puas tersebut sehingga orang tersebut tidak terdorong untuk menjadi kreatif mencoba yang baru, belajar sesuatu yang baru, ataupun menciptakan sesuatu yang baru.

3. Rutinitas Tinggi

Rutinitas menjadi hambatan untuk memanfaatkan kemampuan berpikir kreatif. perlu menyisihkan waktu khusus untuk mengisi mengasah kreativitas, misalnya baca buku tiap minggu, perluas lingkungan sosial dengan mengikuti perkumpulan-perkumpulan di luar pekerjaan

4. Kemalasan Mental

Orang yang malas menggunakan kemampuan otaknya untuk berpikir kreatif sering tertinggal dalam karir dan prestasi kerja oleh orang-orang yang tidak malas untuk mengasah otaknya guna memikirkan sesuatu yang baru, ataupun mencoba yang baru.

5. Birokrasi

Proses birokrasi yang terlalu berliku-liku sering mematahkan semangat orang untuk berkreasi ataupun menyampaikan ide dan usulan perbaikan. Biasanya semakin besar organisasi, semakin panjang proses birokrasi, sehingga masalah yang terjadi di lapangan tidak bisa langsung terdeteksi oleh top management karena harus melewati rantai birokrasi yang panjang.

6. Terpaku pada masalah.

Masalah seperti kegagalan, kesulitan, kekalahan, kerugian memang menyakitkan. Tetapi bukan berarti usaha kita untuk memperbaiki ataupun mengatasi masalah tersebut harus terhenti. Justru dengan adanya masalah, kita merasa terdorong untuk memacu kreativitas agar dapat menemukan cara lain yang lebih baik, lebih cepat, lebih efektif.

2.2 Keterampilan Wirausaha

Menurut Togatorop (2011 : 10) keterampilan (*Skill*) adalah “suatu upaya untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang diberikan perusahaan kepada seorang

karyawan dengan baik dan maksimal. Menurut Usman (dalam Irawan Dan Mulyadi, 2016: 217) keterampilan adalah sifat, pengetahuan dan kemampuan pribadi seseorang yang relevan dalam menjalankan tugasnya secara efektif. Defenisi ini menggambarkan bahwa keterampilan merupakan sifat, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki seseorang agar efektif dan sesuai dengan tugasnya yang dikerjakan.

Pengertian diatas menggambarkan bahwa keterampilan merupakan karakteristik, sifat, pengetahuan dan kemampuan yang mendasari seseorang dalam bekerja dan mengoperasikan segala yang berhubungan dengan tugas yang dikerjakan agar kinerjanya efektif. Serta suatu kapasitas yang dibutuhkan seseorang dalam melakukan tugas, hasil diperoleh dari latihan serta pengalaman sebagai implikasi dari aktivitas yang dilakukan dan berhubungan dengan orang lai Menurut Hisrich et, al (dalam Muhyi 2011: 111), Keterampilan seseorang untuk mengelola usaha yang terdiri dari:

1. Keterampilan pada diri pengusaha (*Personal Entrepreneur Skill*)

Dimensi *Personal Entrepreneur Skill* ini menjelaskan bahwa seorang wirausaha yang terampil harus memiliki:

1. Mengendalikan diri (*Inner Control*), yaitu kemampuan wirausaha untuk dapat mengendalikan diri atau disiplin diri dalam melaksanakan kegiatan bisnis.
2. Mengambil resiko (*Risk Toker*), Seorang pengusaha akan dihadapkan pada berbagai resiko yang mungkin timbul dalam melaksanakan kegiatan bisnisnya.
3. Inovatif (*Innovative*), adalah ciri penting dari seorang wirausaha yang ditandai dengan perilaku yang mengarah pada penemuan hal baru atau cara- cara baru
4. *Orientasi perubahan (Change Oriented)* memiliki makna orientasi perubahan dimana wirausaha tidak menyukai stagnasi atau rutinitas.
5. *Militan (Persistent)*, yang menunjukkan ketangguhan dalam wirausaha

6. Pemimpin yang visioner (*Visionary Leader*), merupakan syarat seorang wirausaha yang harus menjadi pemimpin yang visioner yang dapat membawa perusahaan ke masa depan yang lebih baik.
 7. Kemampuan untuk mengolah perubahan (*Ability to manage change*), yaitu pelaku usaha mampu dalam mengubah pola pikir yang biasa menjadi baru.
2. Kemampuan Manajemen Bisnis (*Business Management Skill*)
- Business Management Skill* yaitu keterampilan mengelola usaha merupakan dimensi yang penting dalam rangka mencapai kemajuan usaha. Indikator untuk mengukur *Business Management Skill* adalah:
1. Merencanakan dan menentukan tujuan (*Planning and Goal Setting*) merupakan keterampilan merencanakan dan menentukan tujuan yang diharapkan. Dari perencanaanlah semua kegiatan dimulai agar tujuan tercapai sesuai dengan target yang diinginkan.
 2. Mengambil keputusan (*Decision making*), atau keterampilan mengambil keputusan dalam memutuskan suatu permasalahan.
 3. Hubungan antar manusia (*Human relations*), dimana seorang pengusaha dituntut untuk mampu berhubungan dengan orang lain.
 4. Pemasaran (*Marketing*), merupakan keterampilan yang harus dimiliki pengusaha dalam rangka mengenalkan dan menarik konsumen atau pelanggan.
 5. Keuangan (*Finance*), yakni kemampuan mengelola keuangan perusahaan.
 6. Pembukuan (*Accounting*), agar semua aspek keuangan terorganisi dengan baik.
 7. Manajemen (*Management*), yaitu kemampuan menggerakkan orang lain dalam rangka mencapai tujuan.
 8. Negosiasi (*Negotiation*), yaitu sejauh mana seseorang mampu bernegosiasi atau meningkatkan posisi tawarnya dengan berbagai pihak yang terkait.
 9. Pengawasan (*Control*) atau terampil dalam melakukan pengawasan

10. Mengatur Pertumbuhan (*Managing growth*), merupakan keharusan yang harus dikuasai oleh wirausaha. Makin terampil mengelola perubahan semakin cepat pula perusahaan dapat mengendalikan bisnisnya ke arah yang diharapkan.
3. Keterampilan Teknis (*Technical Skill*)
Keterampilan teknis yang harus dimiliki oleh seorang entrepreneur adalah sebagai berikut:
 1. Menulis (*Writing*), atau keterampilan menulis merupakan keterampilan dasar yang secara teknis diperlukan dalam kegiatan operasi bisnis.
 2. Komunikasi Lisan (*Oral communication*), merupakan modal sangat penting bagi pengusaha dalam rangka berkomunikasi dengan baik dengan pihak internal maupun eksternal.
 3. Pemantauan Lingkungan (*Monitoring environment*), yaitu kemampuan memonitor lingkungan baik lingkungan internal maupun eksternal yang terkait dengan bisnis yang dijalankan.
 4. Teknik Pengelolaan Bisnis (*Technical Business Management*), sebagai suatu kemampuan teknik – teknik pengelolaan bisnis.
 5. Teknologi (*Technology*) yaitu kemampuan dalam menggunakan teknologi.
 6. Antar Pribadi (*Interpersonal*), merupakan kemampuan yang harus dimiliki wirausaha dalam rangka menjalin relations dengan semua stakeholders
 7. Mendengarkan (*Listening*), merupakan jendela informasi bagi wirausaha.
 8. Kemampuan mengorganisasi (*Ability to organize*) adalah kemampuan mengorganisasikan usaha yang sedang dikelola oleh wirausaha.
 9. Membangun Jaringan (*Network buliding*), atau kemampuan membangun jaringan bisnis. Kemampuan membangun jaringan ini bukan hanya dengan konsumen tetapi semua pihak yang terkait dengan bisnis.
 10. Gaya Manajemen (*Management style*). Dalam hal ini pengusaha perlu melihat kondisi mengenai gaya manajemen yang tepat dalam memimpin usahanya..

11. Melatih (*Coaching*) atau kemampuan melatih. Seorang wirausaha bukan saja sebagai pemimpin akan tetapi juga melatih karyawan dalam meningkatkan kemampuan kerjanya.
12. Menjadi seorang pemain tim (*Being a team player*), aspek ini mengandung makna bahwa pengusaha bukanlah *single player* yang melakukan segalanya sendiri akan tetapi sebagai pemain tim bersama dengan para karyawan dalam meraih keberhasilan usaha.

Menurut Hisrich, et.al (dalam Muhyi 2012:111) keterampilan berwirausaha menjadi determinan meraih keberhasilan usaha yang ditunjukkan dengan kinerja usaha yang baik. Suksesnya wirausaha menurut Frinces (dalam Muhyi 2012:111) salah satunya dikarenakan adanya manajer yang kompeten dengan tingkat keterampilan wirausaha tinggi. Menurut Mondy (2008:12) Efektifitas manajer perusahaan tergantung pada keterampilan dan kemampuan. Keterampilan dasar manajemen tersebut meliputi:

1. Kemampuan Teknis (*Technical Skill*), yaitu keterampilan yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas khusus, seperti sekretaris, akuntan, auditor.
2. Kemampuan Berhubungan dengan orang lain (*Human Relation skill*), yaitu keterampilan untuk memahami, mengerti, berkomunikasi, dan berelasi dengan orang lain dalam organisasi.
3. Kemampuan Konseptual (*Conceptual Skill*), yaitu kemampuan personal untuk berpikir abstrak, untuk mendiagnosis dan untuk menganalisis situasi yang berbeda, dan melihat situasi luar. Keterampilan konseptual sangat penting untuk memperoleh peluang pasar baru dan menghadapi tantangan.
4. Keterampilan Mengambil Keputusan (*Desicion Making Skill*), yaitu keterampilan untuk merumuskan masalah dan memilih cara bertindak yang terbaik untuk memecahkan masalah tersebut.
5. Kemampuan Manajemen Waktu (*Time Management Skill*), yaitu keterampilan dalam menggunakan dan mengatur waktu seproduktif mungkin.

2.2.1 Keterampilan Wirausaha Yang Perlu Dipelajari

Menurut Hutagalung dkk (2010 : 11) Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan usaha skala kecil, dengan asumsi bahwa pendidikan yang lebih baik akan memberikan pengetahuan yang lebih baik dalam mengelola usaha. Beberapa Keterampilan Wirausaha yang perlu dipelajari yaitu:

1. Menjaga reputasi
Reputasi yang baik adalah modal utama yang harus dipersiapkan dan dimiliki oleh seorang *Entrepreneur*. Reputasi yang baik memudahkan seseorang untuk membuat jaringan relasi (*network*) dengan banyak pihak untuk melancarkan bisnisnya.
2. Kemampuan *networking*
 - a. Tumbuhkan rasa percaya diri yang kuat
 - b. Pandai bergaul
 - c. Miliki kartu nama dan berikan pada kenalan baru anda
 - d. Tawarkan persahabatan yang tulus
3. Naluri untuk mengenali peluang yang ada
 - a. Tentukan arah usaha atau minat
 - b. Tumbuhkan kepekaan lingkungan dan amati kondisi di sekitar
 - c. Terapkan manajemen informasi
4. Kemampuan persuasi-negosiasi-membuat deal
 - a. Itikad baik untuk mencapai *win-win solution*
 - b. Percaya diri dan penuh persiapan
 - c. Kemampuan berdiplomasi
 - d. Profesionalisme
5. Pemilihan suatu bidang usaha
 - a. Lihat karakter usaha anda dan sesuaikan dengan karakter pribadi anda
 - b. Lihat apakah anda menyukai usaha tersebut
 - c. Lihat apakah anda mampu menjalankan usaha tersebut
 - d. Analisis *risk-return* dan potensi pengembangan usaha tersebut

6. Penguasaan aspek teknis dalam usaha, antara lain:
 - a. Permodalan usaha
 - b. Aspek hukum dalam usaha
 - c. Pengelolaan keuangan usaha
 - d. Menghadapi persaingan
 - e. Perlunya mencari mentor yang kompeten
 - f. Evaluasi usaha

7. Visi membentuk sistem bisnis

Hal yang terpenting dari seseorang *Entrepreneur* adanya visi dalam membentuk sistem bisnis. Sistem bisnis ini yang di harapkan mampu bekerja secara optimal untuk memberikan *passive income* yang berkelanjutan pada sang *Entrepreneur*.

2.3 Pengertian Keberhasilan Usaha

Menurut Astamoen (2005 : 251) Keberhasilan itu adalah “suatu proses dari seseorang dalam mencapai tujuan atau prestasi dengan cara yang terbaik. Didalam proses tersebut termasuk resiko yang harus dihadapi bahkan kegagalan yang harus dialami. Keberhasilan yang baik itu bisa membawa seseorang kepada kebahagiaan bagi dirinya dan adanya manfaat untuk orang lain”. Menurut Nasution (2001: 12), sebuah perusahaan dikatakan meraih keberhasilan usaha jika dana usahanya bertambah, hasil produksi meningkat, keuntungan bertambah, perputaran dana berkembang cepat serta penghasilan anggota dari perusahaan tersebut bertambah. Suryana (2006:7) menggambarkan seorang yang berhasil berwirausaha sebagai orang yang mampu menggabungkan nilai, sifat utama (pola perilaku) dan sikap dengan modal pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan praktis, sehingga dapat dikatakan bahwa pedoman, pengharapan, serta nilai baik yang berasal dari diri sendiri ataupun kelompok dapat mempengaruhi pembentukan perilaku kewirausahaan.

Menurut Farisi (2013:27), Keberhasilan Usaha adalah “tujuan utama dari sebuah perusahaan atau bisnis yang segala aktivitas didalamnya ditujukan untuk mencapai suatu keberhasilan atau kesuksesan.”

Keberhasilan usaha diidentikkan dengan perkembangan perusahaan. Istilah itu diartikan sebagai suatu proses peningkatan kuantitas dari dimensi perusahaan. Perkembangan perusahaan adalah proses dalam penambahan jumlah karyawan, peningkatan modal, dan lain-lain. Sehingga, dapat diketahui bahwa definisi keberhasilan usaha adalah keberhasilan dari bisnis mencapai tujuannya, dimana keberhasilan tersebut didapatkan dari wirausaha yang memiliki otak yang cerdas, yaitu kreatif, mengikuti perkembangan teknologi dan dapat menerapkan secara proaktif dan hal tersebut terlihat dari usaha dari wirausaha dimana suatu keadaan usahanya yang lebih baik dari periode sebelumnya dan menggambarkan lebih daripada yang lainnya yang sederajat atau sekelasnya. Dapat dilihat dari efisiensi proses produksi yang dikelompokkan berdasarkan efisiensi secara teknis dan efisiensi secara ekonomis, target perusahaan yang ditentukan oleh manajer pemilik usaha, permodalan, skala usaha, hasil atau laba, jenis usaha atau pengelolaan, kinerja keuangan, serta *image* perusahaan.

2.3.1 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Berwirausaha

Dalam kegiatan berwirausaha, sudah barang tentu seorang wirausaha akan menghadapi berbagai faktor yang dapat mendukung, namun juga perlu memperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kegagalannya. Menurut Suryana (2010:36), karakteristik sikap dan perilaku yang diperlukan agar kewirausahaan dapat berhasil adalah sebagai berikut:

1. Memiliki komitmen yang tinggi dan tekad yang bulat untuk mencurahkan semua perhatiannya pada usaha. Sikap yang setengah hati mengakibatkan besarnya kemungkinan untuk gagal dalam berwirausaha;
2. Memiliki rasa tanggung jawab baik dalam mengendalikan sumber daya yang digunakan maupun tanggung jawab terhadap keberhasilan berwirausaha. Keinginan bertanggung jawab ini erat hubungannya dengan mempertahankan internal locus of control yaitu minat kewirausahaan dalam dirinya

3. Berambisi untuk selalu mencari peluang, keberhasilan wirausaha selalu diukur dengan keberhasilan untuk mencapai tujuan. Pencapaian tujuan terjadi apabila ada peluang
4. Tahan terhadap risiko dan ketidakpastian
5. Percaya diri yang kuat, ia cenderung optimis dan memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk berhasil
6. Memiliki kreativitas yang tinggi dan luwes. Salah satu kunci penting adalah kemampuan untuk menghadapi perubahan permintaan. Kekakuan dalam menghadapi perubahan ekonomi dunia yang serba cepat sering kali membawa kegagalan. Kemampuan untuk menanggapi perubahan yang cepat dan fleksibel tentu saja memerlukan kreativitas yang tinggi.
7. Selalu memerlukan umpan balik yang segera. Ia selalu ingin mengetahui hasil dari apa yang dikerjakannya. Oleh karena itu, dalam memperbaiki kinerjanya, selalu memiliki kemauan untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang telah dimilikinya dan selalu belajar dari kegagalan
8. Memiliki tingkat energi yang tinggi, wirausaha yang berhasil biasanya memiliki daya juang yang lebih tinggi dibanding rata-rata orang lainnya, sehingga ia lebih suka kerja keras walaupun dalam waktu yang relatif lama
9. Memiliki semangat kerja yang tinggi dan tidak mudah putus asa
10. Berorientasi pada masa yang akan datang, untuk tumbuh dan berkembang, ia selalu berpandangan jauh ke masa depan yang lebih baik
11. belajar dari kegagalan, wirausaha yang berhasil tidak pernah takut gagal. selalu memfokuskan kemampuannya pada keberhasilan
12. Memiliki ketrampilan memimpin orang lain.

2.3.2 Strategi Keberhasilan Usaha

Menurut Arafah (2005: 58-59) kesuksesan merupakan dambaan setiap orang terutama kita sebagai seorang yang merasa dirinya adalah seorang entrepreneur, masalahnya adalah sangat sulit sekali untuk meraih sukses tersebut, diperlukan kerja keras yang tinggi, komitmen yang konsisten serta strategi yang jitu untuk membidik

pasar. Ada beberapa tips yang harus diperhatikan oleh entrepreneur untuk mencapai sukses, yaitu :

1. *Entrepreneur* harus membuat produk atau jasa yang difokuskan kepada selera pasar dan keinginan konsumen.
2. *Entrepreneur* harus dapat membangun kerjasama tim yang tangguh dan bukan “*one man show*”.
3. Harus dapat menciptakan keunggulan kompetitif terhadap produk atau jasa yang ditawarkan, sehingga membedakan dengan pesaing lainnya.
4. Jangan melihat peluang usaha sebagai peluang sesaat, jika peluang tersebut dijaga dengan manajemen yang baik dan benar, mungkin suatu saat nanti bisnis yang kita jalankan akan menjadi bisnis yang benar.
5. Ciptakan trobosan-trobosan produk yang baru, layanan yang baru, atau ideide yang baru yang secara terus-menerus dan jangan terputus.
6. Sebagai seorang entrepreneur, maka kita harus mencintai aktifitas bisnis yang kita jalankan saat ini, karena dengan itu kita dapat memililih kepercayaan diri yang tinggi serta dapat menyakinkan pelanggan.
7. Sifat ulet, kerja keras dan pantang menyerah adalah kunci keberhasilan bisnis.
8. Berani untuk mengambil resiko yang diperhitungkan, sebuah resiko yang kita ambil dengan memperhitungkan resiko yang muncul berarti kita akan membuahkan peluang kesuksesan.
9. Carilah informasi bisnis sebanyak-banyaknya, karena dapat memberikan manfaat bagi entrepreneur untuk mengambil keputusan yang baik.
10. Keahlian untuk menjual merupakan kunci sukses dari entrepreneur dan jangan lupa bahwa entrepreneur harus dapat membangun hubungan yang baik dengan pelanggan.
11. Sebagai seorang entrepreneur yan tangguh, maka dia harus memiliki etos kerja dan itu harus diciptakan.
12. Bertemanlah sebanyak-banyaknya, karena dengan banyak teman berarti akan menambah informasi.

2.4 Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2012:60), kerangka konseptual menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti, yaitu hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen

2.4.1 Kreativitas dan Keberhasilan Usaha

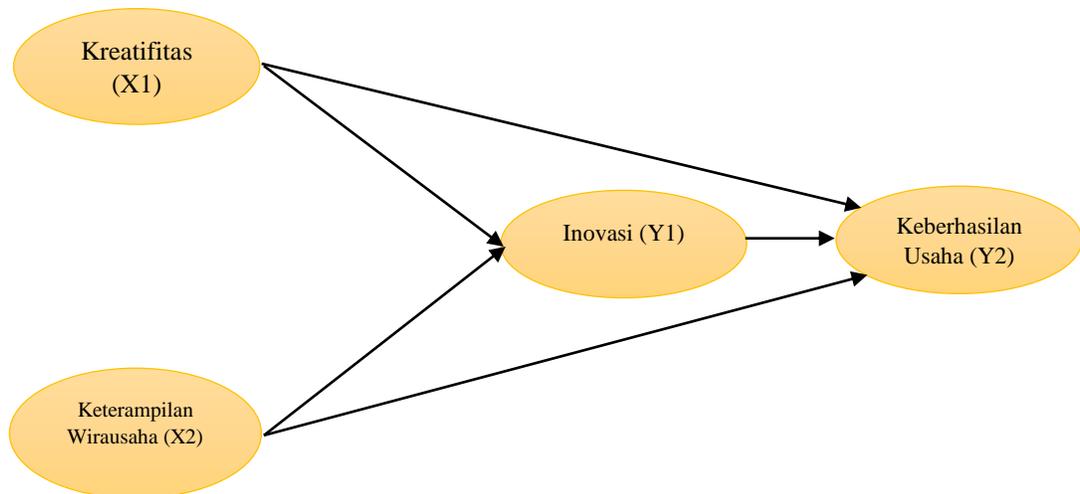
Menurut Suryana (2008:2), kreativitas adalah kemampuan mengembangkan ide dan cara- cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang. Sebagai wirausaha, sudah pasti akan menghadapi persaingan yang ketat. Pengembangan ide atau gagasan bagi usaha merupakan kunci utama yang sangat penting agar dapat mengembangkan usahanya dan berhasil sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penjelasan ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2009) bahwa faktor kreativitas mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan usaha. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahman (2015) bahwa hasil penelitian menunjukkan kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap keberhasilan usaha

2.4.2 Keterampilan dan Keberhasilan Usaha

Princes (dalam Muhyi, 2012:112) menyatakan bahwa suksesnya wirausaha salah satunya dikarenakan adanya manajer yang kompeten dengan tingkat keterampilan wirausaha tinggi. Suryana (2011:66) mengungkapkan bahwa untuk menjadi wirausaha yang sukses harus memiliki ide atau visi bisnis yang jelas, kemudian ada kemauan dan keberanian untuk menghadapi resiko. Penjelasan ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi (2012) keterampilan berwirausaha berpengaruh terhadap keberhasilan usaha.

Keberhasilan usaha dapat dinilai ketika suatu perusahaan berhasil mencapai tujuan atau sasaran yang ditetapkan organisasi. Kreativitas dan keterampilan sangat penting bagi kesuksesan dan keberlangsungan perusahaan. Kreativitas dan keterampilan berpengaruh terhadap keberhasilan usaha karena dengan adanya kreativitas dan keterampilan, perusahaan dapat menciptakan ide maupun gagasan serta meningkatkan keterampilan yang dimiliki dan mampu bersaing dengan kompetitor lain dengan memiliki keunggulan yang berbeda dengan usaha lain sehingga tercapai tujuan

perusahaan. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka kerangka konseptual untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar. Kerangka Konseptual

2.4.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian (Sugiyono, 2008:93). Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka konseptual yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas terhadap keberhasilan usaha pada Usaha Kuliner di Foodpark Raun Raun Kota Pekanbaru.

H2. Terdapat Pengaruh positif dan signifikan kreatifitas terhadap Inovasi usaha kuliner di foodpark raun-raun Kota Pekanbaru

H3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan keterampilan berwirausaha terhadap keberhasilan usaha pada Usaha Kuliner di Foodpark Raun Raun Kota Pekanbaru.

H4. Terdapat pengaruh positif dan signifikan keterampilan berwirausaha terhadap Inovasi pada Usaha Kuliner di Foodpark Raun Raun Kota Pekanbaru.

H5. Terdapat hubungan positif dan signifikan Inovasi terhadap Keberhasilan Usaha Foodpark Raun-Raun di Kota Pekanbaru

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. (Sugiyono, 2012: 11). Dalam penelitian ini, variabel yang dihubungkan dalam penelitian ini adalah variabel Kreativitas (X1), Keterampilan Berwirausaha (X2), dan Keberhasilan Usaha (Y).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Usaha Kuliner yang berlokasi di seputaran Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru. Penelitian ini akan berlangsung mulai dari Maret 2021 sampai dengan Agustus 2021.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2013:115) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah Usaha Kuliner di sekitar Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru yang berjumlah 100 responden.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini teknik penentuan sampel yang digunakan peneliti adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2012:127) sampel jenuh adalah teknik yang menentukan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dan juga purposive sampling yaitu teknik penentuan dengan sampel dan pertimbangan tertentu, yaitu sumber datanya adalah satu daerah atau kawasan di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara (interview) dilakukan kepada pihak yang berhak dan berwenang agar didapat data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam penelitian ini

2. Quesioner/Daftar Pertanyaan

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan daftar pertanyaan (Questioner), yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2012 : 199)

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

Adapun anggaran biaya dalam penelitian ini dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel. 1 Rincian Anggaran Biaya Penelitian

No	Uraian	Satuan	Volume	Besaran	Volume x Besaran
1.	Honorarium				
	a. Pembantu Peneliti	OJ	20	Rp. 100.0000	Rp. 2.000.000
Subtotal Honorarium					Rp. 2.000.000
2	Bahan Penelitian				
	a. ATK				
	1) Kertas A4	Rim	2	Rp. 50.000	Rp. 100.000
	2) Pena	Kotak	2	Rp. 25.000	Rp. 50.000
	3) Map tulang peastik	Lusin	1	Rp. 23.000	Rp. 276.000
Subtotal Bahan Penelitian					Rp. 426.000
3.	Pengumpulan Data				
	a. Transport	Ok	20	Rp. 100.000	Rp. 2.000.000
	b. Biaya Konsumsi	Ok		Rp. 900.000	Rp. 900.000
	c. Biaya Komunikasi	Ok		Rp.600.000	Rp. 600.000
Subtotal biaya pengumpulan data					Rp. 3.500.000
4.	Pelaporan, Luaran Penelitian				
	a. Foto Copy Proposal dan Laporan, Kuisisioner dsb	OK	200	Rp. 150	Rp. 30.000
	b. Jilid Laporan	OK	4	Rp. 20.000	Rp. 80.000

No	Uraian	Satuan	Volume	Besaran	Volume x Besaran
	c. Luaran Penelitian				
	1. Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi		Con		
	2. Jurnal Nasional Terakreditasi :		Con	Rp. 600.000	Rp. 600.000
	a) Sinta 6-5		Con		
	b) Sinta 4-3		Con		
	c) Sinta 2-1				
	3. Jurnal Internasional		Con		
	4. Prosisiding Nasional		Con		
	5. Prosiding Internasional		Con		
Subtotal biaya Laporan dan Luaran Penelitian					Rp. 600.000
Total					Rp. 6.526.000

4.2 Jadwal Penelitian

Tabel. 2 Jadwal Penelitian

No	Tahapan Kegiatan	Jadwal kegiatan																							
		Bulan																							
		Maret		April				Mei				Juni				Juli				Agust					
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Pengumuman Usulan Proposal																								
2	Penyusunan Proposal																								
3	Seleksi Sistemtika Proposal																								
8	Pembuatan SPT dan Surat Izin Penelitian																								
9	Pelaksanaan Penelitian																								
11	Penyusunan Laporan Hasil																								
14	Pengumpulan Laporan Hasil Penelitian																								
15	Publikasi Hasil Penelitian																								
16	Pembuatan Surat LKD Penelitian																								

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Gambaran Umum Foodpark Raun-Raun

Foodpark Raun Raun merupakan salah satu lokasi berkumpulnya para pengusaha kuliner, foodpark yang dibuka sejak tahun 2019 ini mulai dikenal dan dikunjungi banyak konsumen. Banyaknya jenis kuliner yang disajikan merupakan salah satu daya tarik pengunjung, selain itu juga konsumen juga bisa menikmati beberapa spot unik untuk yang hobi berfoto. Foodpark Raun-Raun berada di tepi jalan besar di tengah Kota Pekanbaru, tepatnya di Jl. Arifin Achmad. Lokasi yang strategis sangat mendukung untuk kemajuan usaha kuliner yang tergabung didalamnya. Berdasarkan data yang ada berikut adalah UMKM Kuliner yang tergabung pada Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.

Tabel 5.1

Usaha Kuliner di Foodpark Raun-Raun Pekanbaru

No	Nama Usaha	Produk
1	Ben's & Fruit Ice	Minuman
2	Bubble Time	Minuman
3	Monster Tea	Minuman
4	Cafe Walk	Minuman
5	Shake Booster	Minuman
6	Choco Blender	Minuman
7	Gundaling Farm	Minuman
8	Rock n Roll	Minuman
9	Topui Bubble	Minuman
10	Ice Cream Croll	Minuman
11	Jelly Time	Minuman

12	Ah Tuh Ice Cream	Minuman
13	J&C Coffee	Minuman
14	Taipei Express	Minuman
15	Coffee Durian	Minuman
16	Avocado Express	Minuman
17	Scroll Ice Cream	Minuman
18	Coffee Cat	Minuman
19	Cafe Walk	Minuman
20	Bubble Tea	Minuman
21	Kichi Mizu	Minuman
22	Chicken Holic	Makanan
23	Waffle House	Makanan
24	Pizza Bro	Makanan
25	Xiao Young	Makanan
26	Ayam Penyet Linardi	Makanan
27	Martabak Piring Murni	Makanan
28	Koko Snacks	Makanan
29	Tako Express	Makanan
30	Mister Crepes	Makanan
31	Xiaodi Lok-lok	Makanan
32	Bakso Solo Pak Kumis	Makanan
33	Abun Bubur	Makanan
34	Ayam Penyet 777	Makanan
35	Bakpao Binjai	Makanan
36	Chicken Lovers	Makana
37	Borneo	Makanan
38	Hot dog N Lok-lok	Makanan
39	Forty Eight	Makanan
40	Chicken Popop	Makanan

41	Tahu Pop	Makanan
42	Miesop Ayam Bacok	Makanan
43	Warung sms	Makanan
44	Fitrah Burger	Makanan
45	Ayam Penyet doremi	Makanan
46	Mie rebus sumatera	Makanan
47	Kedai 88	Makanan
48	Tempura Banana	Makanan
49	Fortunate	Makanan
50	Popcorn Chicken	Makanan
51	Kue Cubit Nana	Makanan
52	Cobague	Makanan

5.2 Analisis Statistik

5.2.1 Pemeriksaan Loading Average Variance Extracted (AVE) dan Composite Reliability (CR)

Terdapat dua kriteria untuk menilai apakah outer model (model pengukuran) memenuhi syarat validitas konvergen untuk konstruk reflektif, yaitu (1) loading harus di atas 0,7 dan (2) nilai p signifikan ($<0,05$) (Hair dkk. Dalam Mahfud dan Ratmono, 2013:65). Untuk nilai AVE adalah 0,50 dan Composite Reliability sebesar 0,7

	x1	x2	y1	y2	Type (as defined)	SE	P value
X11	(0.808)	-0.012	-0.016	-0.156	Reflective	0.104	<0.001
X12	(0.769)	0.115	0.203	-0.080	Reflective	0.105	<0.001
X13	(0.875)	-0.101	-0.010	-0.048	Reflective	0.101	<0.001
X14	(0.633)	0.016	-0.212	0.363	Reflective	0.111	<0.001
X21	-0.014	(0.966)	-0.004	0.117	Reflective	0.098	<0.001
X22	-0.014	(0.966)	-0.004	0.117	Reflective	0.098	<0.001
X23	0.037	(0.576)	0.061	-0.300	Reflective	0.113	<0.001
X24	0.023	(0.774)	-0.030	-0.215	Reflective	0.105	<0.001
X25	-0.014	(0.966)	-0.004	0.117	Reflective	0.098	<0.001
Y11	0.032	0.019	(0.914)	0.099	Reflective	0.100	<0.001
Y12	-0.149	-0.125	(0.606)	-0.207	Reflective	0.112	<0.001
Y13	0.065	0.062	(0.948)	0.037	Reflective	0.098	<0.001
Y21	-0.030	0.061	0.027	(0.949)	Reflective	0.098	<0.001
Y22	0.008	-0.055	-0.018	(0.962)	Reflective	0.098	<0.001
Y23	0.022	-0.005	-0.008	(0.979)	Reflective	0.097	<0.001

Notes: Loadings are unrotated and cross-loadings are oblique-rotated. SEs and P values are for loadings. P values < 0.05 are desirable for reflective indicators.

Terlihat pada tabel diatas nilai Loading untuk tiap indikator $>0,7$, hanya ada dua indikator yang nilai nya $<0,7$ yaitu indikator X14 dan X23. Dalam beberapa kasus, sering syarat loading diatas 0,7 tidak terpenuhi khususnya untuk kuesioner yang baru dikembangkan. Oleh karena itu, loading antara 0,40 – 0,70 harus tetap dipertimbangkan untuk dipertahankan (mahfud dan Ratmono, 2013:66). Artinya, dari tabel diatas data yang diolah dinyatakan lolos dan valid berdasarkan nilai loading, dan artinya tiap-tiap indikator sudah dinyatakan baik dalam menjelaskan variabel latennya. Untuk nilai AVE dan CR dapat dilihat pada outer tabel dibawah ini :

	x1	x2	y1	y2
R-squared			0.156	0.253
Adj. R-squared			0.120	0.204
Composite reliab.	0.857	0.934	0.872	0.975
Cronbach's alpha	0.775	0.906	0.770	0.961
Avg. var. extrac.	0.603	0.746	0.701	0.928
Full collin. VIF	1.013	1.021	1.110	1.120
Q-squared			0.159	0.268
Min	-4.388	-3.077	-2.419	-3.061
Max	1.518	1.061	1.143	1.141
Median	-0.156	0.203	-0.139	0.090
Mode	-0.231	0.026	1.143	0.090
Skewness	-1.569	-1.446	-0.383	-1.420
Exc. kurtosis	5.817	1.954	-0.641	2.101
Unimodal-RS	Yes	Yes	Yes	Yes
Unimodal-KMV	Yes	Yes	Yes	Yes
Normal-JB	No	No	Yes	No
Normal-RJB	No	No	Yes	No
Histogram	View	View	View	View

Notes: Unimodal-RS = Rohatgi-Székely test of unimodality; Unimodal-KMV = Klaassen normality; Normal-RJB = robust Jarque-Bera test of normality; click on "View" cell to s

Berdasarkan kolom *Avg.var.extrac* pada tabel diatas terlihat bahwa nilai AVE berada $>0,5$ dan Nilai CR $>0,7$ artinya sudah memenuhi kriteria yang disyaratkan.

5.2.3 Cross Loading (Discriminant Validity)

Pada pengujian cross-loading, membandingkan nilai loading antara indikator dengan variabel latennya, dan nilai loading antara indikator dengan variabel laten lainnya. Pada pengujian cross-loading diharapkan nilai loading antara indikator dengan variabel latennya lebih tinggi dibandingkan nilai loading antara indikator dengan variabel laten lainnya.

	x1	x2	y1	y2
X11	(0.792)	-0.012	-0.016	-0.156
X12	(0.795)	0.115	0.203	-0.080
X13	(0.866)	-0.101	-0.010	-0.048
X14	(0.634)	0.016	-0.212	0.363
X21	-0.014	(0.948)	-0.004	0.117
X22	-0.014	(0.948)	-0.004	0.117
X23	0.037	(0.622)	0.061	-0.300
X24	0.023	(0.807)	-0.030	-0.215
X25	-0.014	(0.948)	-0.004	0.117
Y11	0.032	0.019	(0.885)	0.099
Y12	-0.149	-0.125	(0.669)	-0.207
Y13	0.065	0.062	(0.936)	0.037
Y21	-0.030	0.061	0.027	(0.931)
Y22	0.008	-0.055	-0.018	(0.977)
Y23	0.022	-0.005	-0.008	(0.982)

Note: Loadings and cross-loadings are oblique-rotated.

Dari hasil WrapPLS diatas, terlihat bahwa nilai loading indikator 1 (0,792) pada X1 (Kreatifitas) lebih besar/tinggi dibanding dengan nilai loading lainnya pada variabel lain -0,012, -0,016, -0,156 artinya indikator 1 pada X1 (Kreatifitas) tersebut benar-benar mengukur variabel Kreatifitas. Begitu juga untuk nilai loading seterusnya.

5.2.4 Uji Signifikansi pengaruh langsung

Untuk mengetahui dan menjawab hipotesis yang telah dibangun dapat dilihat Uji signifikansi pengaruh langsung pada tabel dibawah ini :

Path coefficients				
	x1	x2	y1	y2
x1				
x2				
y1	-0.312	0.210		
y2	0.001	0.213	0.406	

P values				
	x1	x2	y1	y2
x1				
x2				
y1	0.008	0.057		
y2	0.498	0.054	<0.001	

Dari tabel diatas dapat dinyatakan bahawa X1 (Kreatifitas) berpengaruh negatif namun tidak signifikan terhadap Keberhasilan usaha (Y2) dengan nilai coefficients 0.001 dan p value 0.498 atau >0.05 maka :

H1 : Terdapat pengaruh positif Kreatifitas terhadap Keberhasilan Usaha Kuliner di Foodpark Raun Raun Kota Pekanbaru di Terima

Sedangkan hasil uji X1 (Kreatifitas) terhadap Inovasi (Y1) memiliki pengaruh negatif dengan nilai -0.312 dengan p value 0.008, dengan demikian maka :

H2 : Terdapat pengaruh positif Kreatifitas terhadap Inovasi Kuliner di Foodpark Raun-Raun di tolak

Sementara itu untuk uji hipotesis X2 (Keterampilan berwirausaha) terhadap Keberhasilan usaha (Y2) dan Inovasi (Y1) berpengaruh positif dengan nilai masing-masing 0.210 dan 0.213 maka dengan demikian hipotesis 3 dan hipotesis 4 dapat diterima.

H3. Terdapat pengaruh Positif Keterampilan Berwirausaha terhadap Keberhasilan Usaha Kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru di Terima

H4. Terdapat pengaruh positif keterampilan berwirausaha terhadap inovasi usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru diterima

Selanjutnya adalah uji hipotesis Y1 (Inovasi) terhadap Y2 (Keberhasilan usaha) yang menunjukkan nilai positif yaitu sebesar 0.406, maka dengan demikian,

H5. Terdapat pengaruh positif Inovasi terhadap Keberhasilan Usaha diterima

5.3 Pembahasan

Dari hasil pengujian diketahui bahwa Kreativitas tidak berpengaruh positif terhadap Keberhasilan Usaha. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan dengan penelitian Suryana (2008:2) Kreativitas adalah kemampuan mengembangkan ide dan cara- cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang. Bagi wirausahawan kreativitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan ideide baru agar dapat bersaing dengan wirausahawan lain yang memiliki usaha yang sama. Dapat dilihat dimana banyaknya wirausahawan yang bertebar disekitaran foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru, maka dari itu jika para wirausahawan tidak bisa menciptakan produk baru khususnya produk makanan maupun minuman yang lain dari wirausahawan lain tidak menutup kemungkinan usaha yang dijalankan tidak akan bertahan lama karena telah kalah saing dengan produk lain yang lebih menarik. Namun berbeda dengan penelitian ini, kreatifitas tidak memiliki pengaruh positif terhadap keberhasilan usaha, melainkan berpengaruh positif terhadap Inovasi, Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh penulis dari pedagang kuliner Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru pada saat menyebarkan kuesioner, mayoritas dari mereka memang banyak yang sering melakukan inovasi yang diambil dari saran maupun kritikan para pelanggan yang datang. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jawaban dari pernyataan kuesioner yang menyatakan bahwa pantang menyerah dalam menghadapi situasi apapun dalam bisnis yaitu sebesar 27 responden atau 51,9% yang menyatakan setuju, sehingga mereka tetap mencoba bereksperimen dalam membuat menu baru. Hal ini tidak lain tidak bukan

untuk menarik pelanggan agar datang membeli makanan maupun minuman yang dijual para pedagang kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru.

Dari hasil pengujian secara parsial diketahui bahwa Keterampilan Berwirausaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keberhasilan Usaha sebagai variabel terikat. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian teori Hisrich, et.al (dalam Muhyi 2012:111) keterampilan berwirausaha menjadi determinan meraih keberhasilan usaha yang ditunjukkan dengan kinerja usaha yang baik dengan memiliki keterampilan dalam perencanaan dan penganggaran untuk strategi pemasaran yang menyediakan berbagai produk menarik, bertindak cepat mendeteksi perubahan lingkungan, menilai masalah penjualan sebagai cara mempertahankan hubungan dengan pelanggan, fokus pada kualitas produk sehingga dapat meraih pangsa pasar dan menarik serta mempertahankan karyawan yang kompeten.

Keterampilan berwirausaha menjadi determinan dalam meraih keberhasilan usaha yang ditunjukkan dengan kinerja usaha yang baik. Kinerja usaha bergantung kepada strategi memasuki usaha, strategi mereduksi resiko pengorganisasian usaha, kemampuan wirausaha, tim manajemen dan perusahaan. Keterampilan pengusaha kuliner yang dapat menciptakan menu makanan maupun minuman berbeda variasi membuat konsumen tertarik ingin mencoba kuliner tersebut hingga keberhasilan usaha berupa laba usaha dapat meningkat setiap bulannya. Di samping itu para pedagang usaha kuliner di Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru juga sering mengikuti berbagai pameran kuliner guna untuk memasarkan produk yang mereka jual agar menarik konsumen untuk membeli produk tersebut.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

2.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan alat analisis WarpPLS diketahui bahwa variabel Kreativitas tidak berpengaruh positif terhadap Keberhasilan Usaha melainkan Kreativitas mempengaruhi inovasi dan inovasi juga berpengaruh terhadap keberhasilan usaha Kuliner Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru. Hal ini dikarenakan persaingan yang semakin kompleks pada foodpark tersebut, jika pelaku usaha tidak melakukan inovasi pada usahanya maka semakin besar peluang untuk tidak dapat bertahan.
2. Hasil uji Keterampilan Berwirausaha terhadap Inovasi dan keberhasilan usaha masing-masing berpengaruh positif, artinya semakin tinggi keterampilan berwirausaha para pelaku UMKM Kuliner maka semakin tinggi inovasi dan tingkat keberhasilan usahanya. Inovasi juga berpengaruh positif terhadap keberhasilan usaha dikarenakan setiap wirausaha harus memiliki kreativitas untuk menciptakan produk baru yang dapat memikat pelanggan. Adanya inovasi baru maka para pelanggan merasa penasaran untuk mencoba menu makanan ataupun minuman yang dijual oleh pada penjual.

2.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Melalui hasil penelitian dapat dilihat bahwa Inovasi dan Keterampilan berwirausaha berpengaruh positif dan terhadap keberhasilan usaha foodpark raun-raun Kota Pekanbaru oleh sebab itu inovasi dan peningkatan keterampilan wirausaha diperlukan dalam proses keberhasilan usaha. Diharapkan para pedagang kuliner Foodpark Raun-Raun Kota Pekanbaru

dapat menciptakan kreasi baru yang dipadukan dengan berbagai menu yang dijual. Selain itu para pedagang juga dapat mengasah kreativitasnya dengan mengikuti seminar kreativitas UMKM maupun dengan melihat video tutorial dari media sosial.

2. Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas untuk mengukur keberhasilan usaha, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan variabel tersebut dengan mengembangkan indikator yang lebih tepat atau menambahkan variabel lainnya seperti motivasi, pengaruh lingkungan, peluang usaha dan variabel lainnya yang lebih relevan yang memiliki pengaruh terhadap keberhasilan usaha pada kuliner Foodpark Raun Raun Kota Pekanbaru

DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, Willy, 2005. *Konsep Ekonomi Lingkungan Bisnis Dan Entrepreneurship*. Universitas Trisakti, Jakarta.
- Astamoen, Moko P, 2005. *Entrepreneurship*. CV Alfabeta, Bandung. Hendro, 2011. *Dasar- Dasar Kewirausahaan*. Penerbit Erlangga, Jakarta
- Kasali, dkk, 2010. *Modul Kewirausahaan*. Pt Mizan Publika, Jakarta Hutagalung, Raja Bongsu, Syahfrizal Helmi Situmorang & Frida Ramadini., 2010. *Kewirausahaan*. Medan: USU Press.
- Kristanto, Heru R, 2009. *Kewirausahaan (Entrepreneurship) Pendekatan Manajemen dan Praktik*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Machfoedz Mas'ud, 2005. *Kewirausahaan Metode, Manajemen dan Implementasi*. BPFE, Yogyakarta. Mondy, R. Wayne. 2008. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Munandar Utami, 2009. *Pengembangan Kreaivitas Anak Berbakat, Cetakan 3*, Rineka Cipta, Jakarta Nasution, Arman Hakim, Bustanul Arifin Noerdan Mokhammad Suef, 2001. *Membangun Spirit Entrepreneur Muda Indonesia*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Riyanti, Benedicta Prihatin Dwi, 2003. *Kewirausahaan Dari Sudut Pandang*. Psikologi Kepribadian. Grasindo, Jakarta
- Sugiono, 2013. *Metode Penelitian Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif / Kualitatif dan R&D)*, Alfabeta, Bandung.
- Suryana, 2003. *Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*, Jakarta: PT.Salemba Empat.
- Suryana, 2008. *Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Salemba Empat, Jakarta.
- Suryana, 2010. *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Menuju Sukses*, Salemba Empat, Jakarta.
- Zimmerer, Thomas W, Norman M. Scarborough dan Doug Wilson, 2008. *Kewirausahaan Dan Manajemen Usaha Kecil*. Edisi 5, Salemba Empat, Jakarta.

Biodata Diri, Riwayat Penelitian, PkM dan Publikasi

A. Identitas

1	Nama	:	Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si
2	Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
4	NIP	:	-
5	NIDN	:	1015049203
6	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Pekanbaru, 15 April 1992
7	e-mail	:	rj.farhas171792@gmail.com
8	No Telepon/ Hp	:	085265447744
9	Alamat Kantor	:	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang
10	NoTelpon/ Fax	:	-
11	Lulusan yang telah dihasilkan	:	-
12	Mata Kuliah yang diampu	:	a. Kewirausahaan b. Praktik Bisnis Mula c. Bisnis Berbasis Teknologi d. Perilaku Konsumen e. Motivasi Usaha f. Start Up Business

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UIN Sultan Syarif Kasim Riau	Universitas Riau	-
Bidang Ilmu	Manajemen keuangan	Manajemen Strategik	-
Tahun Masuk – Lulus	2009-2013	2013-2015	-

C. Pengalaman Penelitian dalam 3 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1	2020	Analisis Orientasi Pasar dan Inovasi dalam Mencapai Keunggulan Bersaing pada Usaha Ritel 212 Mart di Kota Pekanbaru	Mandiri	Rp. 6.000.000
2	2020	Kajian Inkubator Bisnis dalam Menumbuhkan dan Mengembangkan UMKM Kota Pekanbaru	Yayasan	Rp. 2.871.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 3 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (jutaRp)
1	2021	Motivasi usaha peternak lebah madu Galo-Galo Kabupaten Kampar	Mandiri	Rp. 3.000.000
2	2020	FGD Analisis Pemetaan Potensi Pasar dan Teknologi Produk Industri di Provinsi Riau	BPPSI	Rp. 3.000.000
2	2020	<i>Focus Group Discussion</i> (FGD) Rencana Pengembangan Industri Kabupaten Indragiri Hilir	Mandiri	Rp. 3.000.000
3	2020	Penyuluhan/Motivasi Bisnis Kaum Milenial dan Anggota Koperasi Unit Desa (KUD) Sawit Jaya disaat Pandemi Covid -19	Mandiri	Rp. 1.500.000
4	2019	Memotivasi Ekonomi Kreatif Masyarakat Produksi Air Minum Kemasan Galon di Desa Laboy Jaya Kabupaten Kampar	Mandiri	Rp. 2.000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 3 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Analisis Orientasi Pasar dan Inovasi dalam Mencapai Keunggulan Bersaing pada Usaha Ritel 212 Mart di Kota Pekanbaru	Jurnal Pendidikan Tambusai	Vol : 1 Issue : 2019

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 3 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

G. Karya Buku dalam 3 tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

H. Perolehan HKI dalam 5 tahun terakhir

No	Judul /Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 tahun terakhir

No	Judul/ tema/ jenis rekayasa yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1.	Penyusunan Rencana Pengembangan Industri Kabupaten (RPIK) Kabupaten Meranti	2017	Kabupaten Meranti	
2	Penyusunan Rencana Pengembangan Industri Kabupaten (RPIK) Kabupaten Bengkalis	2019	Kabupaten Bengkalis	
3	Penyusunan Rencana Pengembangan Industri Kabupaten (RPIK) Kabupaten Indragiri Hilir	2020	Kabupaten Indragiri Hilir	

J. Penghargaan dalam 5 tahun terakhir (Pemerintah, Asosiasi Atau Institusi)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya sebagai syarat dalam pengajuan proposal penelitian Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Bangkinang, 07 Agustus 2021
Ketua Pengusul,



Rizqon Jamil Farhas, SE.,M.Si
NIDN. 1015049203

Biodata Diri, Riwayat Penelitian, PkM dan Publikasi

K. Identitas

1	Nama	:	Nany Librianty, SE.,MMA
2	Jenis Kelamin	:	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	:	Lektor
4	NIP	:	-
5	NIDN	:	1005106804
6	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Bangkinang, 5 Oktober 1968
7	e-mail	:	
8	No Telepon/ Hp	:	
9	Alamat Kantor	:	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang
10	NoTelpon/ Fax	:	-
11	Lulusan yang telah dihasilkan	:	-
12	Mata Kuliah yang diampu	:	a.

L. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi			-
Bidang Ilmu			-
Tahun Masuk – Lulus			-

M. Pengalaman Penelitian dalam 3 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)

N. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 3 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (jutaRp)

O. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 3 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun

P. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 3 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Q. Karya Buku dalam 3 tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

R. Perolehan HKI dalam 5 tahun terakhir

No	Judul /Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

S. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 tahun terakhir

No	Judul/ tema/ jenis rekayasa yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

T. Penghargaan dalam 5 tahun terakhir (Pemerintah, Asosiasi Atau Institusi)

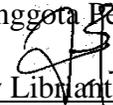
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya sebagai syarat dalam pengajuan proposal penelitian Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Bangkinang, 07 Agustus 2021

Anggota Peneliti


Nany Librianty, SE.,MMA

NIDN. 1005106804

Biodata Diri, Riwayat Penelitian, PkM dan Publikasi

A. Identitas

1	Nama	:	Saftina Ridayanti
2	Jenis Kelamin	:	Perempuan
5	NIM	:	2094202007
6	Tempat dan Tanggal Lahir	:	
7	e-mail	:	-
8	No Telepon/ Hp	:	082180777129
9	Alamat rumah	:	
10	NoTelpon/ Fax	:	-

B. Pengalaman Penelitian dalam 3 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 3 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (jutaRp)

D. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 3 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun

E. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 3 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

F. Karya Buku dalam 3 tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

G. Perolehan HKI dalam 5 tahun terakhir

No	Judul /Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 tahun terakhir

No	Judul/ tema/ jenis rekayasa yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

I. Penghargaan dalam 5 tahun terakhir (Pemerintah, Asosiasi Atau Institusi)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya sebagai syarat dalam pengajuan proposal penelitian Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Bangkinang, 07 Agustus 2021
Anggota Peneliti

Saftina Ridayanti
NIM. 2094202007