PENGARUH KREATIVITAS DAN INOVASI TERHADAP KINERJA USAHA (Survei pada Sentra UKM Industry Kaos Sablon Suci Bandung)

CHRISTIAN TRI WIDODO

Fakultas Ekonomi Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)

Abstract: Business performance of an enterprise is affected by the Creativity and Innovation. Companies must be able to design appropriate strategies to achieve company goals, one of which is increasing creativity to every business is an important task for the company. Moreover, in the business world that need to be considered is the innovation of a company, which can make a company trying to excel in their business performance. This study aims to find out the customer feedback on creativity, innovation, business performance and how big the impact of creativity on the performance of businesses in the SME Centers Industry Holy Sablon Kaos Bandung, and how large the effect of innovation on business performance.

Sampling method used consisted of the population and the sample. The sampling technique used is simple random sampling consisted of 50 respondents. The method of analysis in this study uses descriptive analysis and verification that consists of multiple linear regression analysis and coefficient of determination which is used to measure the influence of creativity and innovation to business performance.

Results of hypothesis testing showed Creativity (X1) and Innovation (X2) simultaneously significant effect on Business Performance (Y). Results of hypothesis testing showed Creativity partially significant effect on performance and innovation Usah also partially significant effect on business performance.

Keywords: creativity, innovation and business performance

Pendahuluan

Perkembangan dunia bisnis yang terjadi pada saat ini khususnya yang ada di Indonesia dan pada umumnya yang ada di dunia telah mengalami kemajuan yang cukup pesat. dengan semakin berkembangnya dunia usaha

yang ada di Indonesia pada saat ini, hal itu menandakan bahwa saat ini Indonesia sudah mulai memasuki era globalisasi. Pada era globalisasi yang terjadi pada saat ini memberikan peranan yang lebih besar pada inisiatif dan kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat melalui berbagai hal seperti teknologi informasi, transportasi, ekonomi, sosial budaya, politik dan elemen organisasi yang ada di masyarakat.

Dengan apa yang terjadi pada dunia usaha pada saat ini, mengakibatkan semakin ketatnya persaingan, dan hal itu menuntut agar para pelaku usaha untuk dapat memenuhi kebutuhan para konsumen yang selalu berubah. Tuntutan tersebut pada akhirnya mengharuskan para pelaku usaha memiliki konsistensi untuk memuaskan konsumen, oleh karena itu para pelaku di dunia usaha harus mampu mempertahankan kelangsungan hidupnya sekaligus terus mengembangkan usahanya sesuai dengan visi, misi dan tujuannya. Kondisi dunia usaha yang berjalan pada saat ini seiring dengan perkembangan dunia usaha kecil dan menengah yang ada di Indonesia.

Sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Barat, Bandung juga dikenal dengan peran dan fungsinya sebagai pusat pemerintahan, kota pendidikan, kota Industri kreatif, dan terutama kota tujuan wisata. Sehingga, tak mengherankan apabila perkembangan dan perubahan kota Bandung ini pun sangat pesat. Kota Bandung memiliki beberapa kawasan industri dan perdagangan yang memiliki potensi untuk menjadi pusat bisnis sekaligus tempat wisata industri yang memiliki kelas internasional di masa yang akan datang. Salah satunya adalah

Sentra Kaos Sablon Suci, pusat kaos sablon di kota Bandung ini merupakan tempat grosir kaos yang memiliki jumlah ratusan pengrajin.

Sentra Kaos Sablon Suci di kota Bandung ini merupakan Kawasan industri kreatif yang masih bertahan hingga sampai dengan saat ini. Bahkan saat terjadinya krisis ekonomi di Indonesia pada tahun 1998, tidak mempengaruhi keberlangsungan usaha pada sentra industri tersebut. Akan tetapi seperti sentra- sentra lainnya, Sentra Kaos Sablon Suci pun memiliki kendala tersendiri, pada saat ini dengan berkembangnya clothing, factory outlet, dan distro di Bandung turut membangkitkan para pengusaha kaos. Namun kini terjadi penyebaran perajin kaos hampir di berbagai titik di Bandung, sehingga Sentra Kaos Sablon Suci sekarang bukan merupakan satu-satunya pilihan utama. Apalagi ditambah dengan munculnya industry – industry konveksi di Bandung yang memiliki teknologi lebih maju yang dapat memproduksi kaos dalam jumlah banyak dengan waktu yang relatif lebih cepat.

Permasalahan yang dihadapi Usaha kecil dan menengah pada umumnya diwarnai oleh lemahnya kemampuan para pelaku usaha dalam memprediksi atau membaca lingkungan internal dan eksternal. Dalam factor internal permasalahan muncul dari kurangnya kreativitas dan inovasi dengan hal – hal yang baru sehingga mempengaruhi suatu kinerja usaha. Kreativitas menghubungkan dan merangkai ulang pengetahuan di dalam pikiran-pikiran manusia yang membiarkan dirinya untuk berfikir secara lebih bebas dalam membangkitkan hal-hal baru, atau menghasilkan gagasan – gagasan yang

mengejutkan pihak lain dalam menghasilkan hal yang bermanfaat. Di Sentra Kaos Sablon Suci banyak pengusaha yang tidak mengembangkan kreativitasnya dalam membuat hal produk baru sehingga tidak memberikan hal yang baru dan menarik kepada konsumen. Para konsumen hanya diberikan produk yang sudah ada yang membuat para konsumen merasa bosen dengan produk-produk yang sudah ada.

Selain kreativitas, inovasi memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian tujuan suatu perusahaan dalam mempertahankan kemampuan bersaingnya. Sesorang pemilik usaha dituntut untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan kualitas dari produk yang dihasilkan, hal ini tidak terlepas dari keinginan konsumen yang selalu berubah – ubah. Ketidakpastian lingkungan menyebabkan para pelaku usaha untuk selalu berinovasi agar dapat memenangkan persaingan, bukan hanya untuk menghadapi ketidakpastian lingkungan dan kondisi persaingan bisnis yang semakin meningkat. Perusahaan yang memiliki kemampuan berinovasi tinggi akan lebih baik dalam merespon lingkungan dan mengembangkan kemampuan baru yang akan meningkatkan kinerja usaha. Permasalahan yang terjadi di UKM pada umumnya para pemilik usaha kurang memperhatikan dalam hal melakukan perbaikan pada produk yang telah ada, sehingga produk yang telah ada tersebut cenderung tidak memiliki nilai yang lebih di mata para konsumen.

KAJIAN KEPUSTAKAAN

Kreativitas

Kreativitas menurut Suryana (2003) dalam penelitian Ernani Hadiyati (2011:10) menyatakan bahwa :

“ Kreativitas adalah berpikir sesuatu yang baru. Kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembagakan ide – ide baru dan untuk menemukan cara – cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang. ”

Menurut Ernani Hadiyati (2011:10) mengatakan bahwa :

“ Kreativitas adalah inisiatif terhadap suatu produk atau proses yang bermanfaat, benar, tepat, dan bernilai terhadap suatu suatu tugas yang lebih bersifat heuristic yaitu sesuatu yang merupakan pedoman, petunjuk, atau panduan yang tidak lengkap yang akan menuntun kita untuk mengerti, mempelajari atau menemukan sesuatu hal baru. ”

Atribut orang yang kreatif adalah : terbuka terhadap pengalaman, suka memperhatikan melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa, kesungguhan, mnerima dan merekonsiliasi sesuatu yang bertentangan, toleransi terhadap sesutu yang tidak jelas, independen dalam mengambil keputusan, berfikir dan bertindak, memerlukan dan mengasumsikan otonomi, percaya diri, tidak menjadi subjek dari standar dan kendali kelompok, rela mengambil resiko yang telah diperhitungkan, gigih, sensitif terhadap permasalahan, lancar kemampuan untuk mengasah ide-ideyang baru, fleksibel keaslian, responsif terhadap perasaan, terbuka

terhadap fenomena yang belom jelas, motivasi, bebas dari rasa takut gagal, berfikir dalam imajinasi, dan selektif.

Inovasi

Inovasi adalah sesuatu yang berkenaan dengan dengan barang, jasa atau ide yang dirasakan baru oleh seseorang.

Menurut Larsen, P dan Lewis, A (2007) yang dikutip dalam Ernani Hadiyati, (2011:11) menyatakan bahwa :

" Salah satu karakter yang sangat penting dari wirausahawan adalah kemampuannya berinovasi "

Hal yang sama dikemukakan dengan Hills (2008) yang ditulis pada penelitian Ernani Hadiyati (2011:11) menyatakan bahwa :

" inovasi sebagai ide, praktek atau obyek yang dianggap baru oleh seorang individu atau pengguna lainnya."

Sedangkan Ernani Hadiyati (2011:11) menulis bahwa Suryana (2003) manyatakan " inovasi yaitu sebagai kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan." Perusahaan dapat melakukan inovasi dalam bidang : a. Inovasi produk (barang, jasa, ide dan tempat). b. Inovasi manajemen (proses kerja, proses produksi, keuangan pemasaran, dll).

Menurut Sandee (1995) dalam penelitian Aloysius Gunadi Brata (2009:95) mengatakan bahwa inovasi adalah satu strategi penting bagi industri kecil untuk memperkuat posisi daya saing mereka.

Kinerja Usaha

Menurut Prawirosentono, (1991:1) pada penelitian Mulyanto (2007:76) menyatakan bahwa :

"Kinerja usaha adalah hasil kerja yang dapat dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang dalam suatu organisasi, sesuai dengan wewenangnya dan tanggung jawabnya masing-masing, dalam rangka upaya mencapai tujuan organisasi yang bersangkutan secara legal, tidak melanggar hukum dan sesuai dengan moral maupun etika"

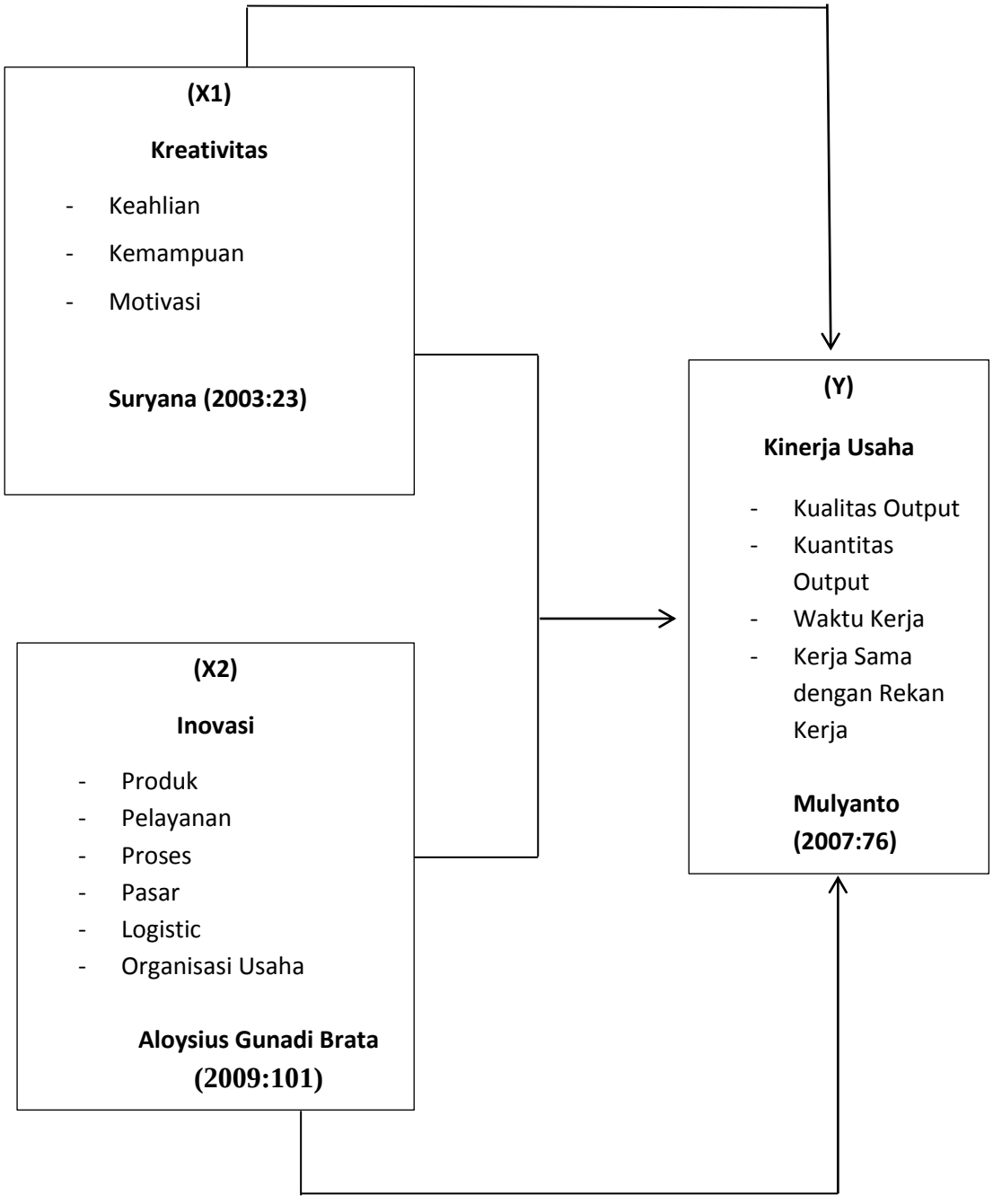
Madura (2001) dalam penelitian Moch.Fatkhul Mujib (2010:21) menjelaskan bahwa kinerja bisnis dilihat dari sudut pemilik usaha yang menanamkan modalnya pada suatu perusahaan memusatkan diri pada dua kriteria untuk mengukur kinerja perusahaan. 1) imbalan atas penanaman modalnya dan 2) resiko dari penanaman modal mereka. Karena strategi bisnis yang harus menentukan bagaimana strategi bisnis yang bermacam-macam akan mempengaruhi imbalan atas penanaman modal perusahaan dan resikonya.

Menurut Mulyadi (1997) dalam penelitian Moch.Fatkhul Mujib (2010:22) menyatakan informasi akuntansi yang dipakai sebagai ukuran dalam kinerja manajer pusat pendapatan adalah pendapatan. Sedangkan

informasi yang dipakai sebagai ukuran kinerja manajer pusat adalah biaya. Kinerja sebagai proses dimana organisasi mengevaluasi atau menilai prestasi karyawan.

Kerangka Pemikiran

Gambar 2.1 Kerangka pemikiran hipotesis



HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Hasil Uji Validitas
Variabel kreatifitas (X_1)

No. Instrumen	Koefisien validitas	Titik Kritis	Kesimpulan
1	0.626	0,300	Valid
2	0.849	0,300	Valid
3	0.640	0,300	Valid
4	0.552	0,300	Valid
5	0.843	0,300	Valid

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas
Variabel inovasi (X_2)

No. Instrumen	Koefisien validitas	Titik kritis	Kesimpulan
1	0.597	0,300	Valid
2	0.731	0,300	Valid
3	0.671	0,300	Valid
4	0.615	0,300	Valid
5	0.597	0,300	Valid
6	0.731	0,300	Valid
7	0.615	0,300	Valid
8	0.731	0,300	Valid
9	0.615	0,300	Valid
10	0.597	0,300	Valid
11	0.430	0,300	Valid
12	0.599	0,300	Valid

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas
Variabel kinerja Usaha (Y)

No. Instrumen	Koefisien validitas	Titik Kritis	Kesimpulan
1	0.499	0,300	Valid
2	0.674	0,300	Valid
3	0.734	0,300	Valid
4	0.391	0,300	Valid

Pada ketiga tabel diatas dapat dilihat untuk hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai Koefisien validitas yang lebih besar dari nilai kritis yaitu 0,300 yang artinya seluruh pernyataan tersebut layak digunakan sebagai intrumen penelitian atau dengan kata lain item-item pernyataan tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam analisis berikutnya.

Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara menguji coba instrument sekali saja, kemudian dianalisis dengan menggunakan metode *Spearman Brown*. Kuesioner dikatakan andal apabila koefisien *reliabilitas* bernilai positif dan lebih besar dari pada 0,7. Adapun hasil dari uji reliabilitas berdasarkan pada rumus *Spearman Brown* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Penelitian

Variabel	Koefisien Reliabilitas	r kritis	Kesimpulan
Kreatifitas (X_1)	0.739	0,700	Reliabel
Inovasi (X_2)	0.861	0,700	Reliabel
Kinerja usaha (Y)	0.701	0,700	Reliabel

Nilai reliabilitas butir pernyataan pada kuesioner masing-masing variabel yang sedang diteliti lebih besar dari 0,7 hasil ini menunjukkan bahwa butir kuesioner pada masing-masing variabel andal untuk mengukur variabelnya masing-masing.

Analisis Deskriptif/Kualitatif

Hasil Pengolahan Data Untuk Variabel Kreatifitas

Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
Keahlian	368	500	73.60%	Baik
Kemampuan	365	500	73.00%	Baik
Motivasi	186	250	74.40%	Baik
Jumlah	**919**	**1250**	**73.52%**	**Baik**

Berdasarkan hasil scoring pada tabel diatas menunjukkan bahwa persentase kreatifitas adalah sebesar 73,52% dimana angka tersebut berada pada rentang kriteria Baik. Sudirham (2012:46) kreativitas adalah menghubungkan dan merangkai ulang pengatahuan di dalam pikiran-pikiran manusia yang membiarkan dirinya untuk berfikir secara lebih bebas dalam membangkitkan hal-hal baru, atau menghasilkan gagasan – gagasan yang mengejutkan pihak lain dalam menghasilkan hal yang bermanfaat

Hasil Pengolahan Data Untuk Variabel Inovasi

Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
Produk	552	750	73.60%	Baik
Pelayanan	365	500	73.00%	Baik
Proses	369	500	73.80%	Baik
Pasar	369	500	73.80%	Baik
Logistik	181	250	72.40%	Baik
Organisasi Usaha	374	500	74.80%	Baik
Jumlah	**2210**	**3000**	**73.67%**	**Baik**

Berdasarkan hasil scoring pada tabel diatas menunjukkan bahwa persentase inovasi adalah sebesar 73,67% dimana angka tersebut berada pada rentang kriteria Baik. Heri Setiawan (2012 : 13) menyebutkan bahwa Perusahaan dengan kemampuan berinovasi tinggi akan lebih berhasil dalam merespon lingkungann dan mengembangkan kemampuan baru yang menyebabkan keunggulan kompetitif dan kinerja yang superior.

Hasil Pengolahan Data Untuk Variabel Kinerja Usaha

Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
Kualitas Produk	196	250	78.40%	Baik
Kuantitas Produk	180	250	72.00%	Baik
Waktu kerja	184	250	73.60%	Baik
Kerjasama dengan rekan Kerja	190	250	76.00%	Baik
Jumlah	**750**	**1000**	**75.00%**	**Baik**

Berdasarkan hasil scoring pada tabel diatas menunjukkan bahwa persentase kinerja usaha adalah sebesar 75% dimana angka tersebut berada pada rentang kriteria Baik. Menurut Johnson (1991:19) pada jurnal penelitian Mulyanto (2007:76). Kinerja usaha merupakan suatu kondisi yang ingin dicapai sebagai hasil dari usaha yang telah dilakukan oleh seluruh komponen perusahaan.

Koefisien Korelasi
Kreatifitas, inovasi terhadap kinerja usaha

Correlations

		kreatifitas	inovasi	kinerja usha
kreatifitas	Pearson Correlation	1	.868**	.526**
	Sig. (1-tailed)		.000	.000
	N	50	49	50
inovasi	Pearson Correlation	.868**	1	.769**
	Sig. (1-tailed)	.000		.000
	N	49	49	49
kinerja usha	Pearson Correlation	.526**	.769**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	
	N	50	49	50

**. Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Koefisien korelasi tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

- Berdasarkan hasil output dari pengolahan data menggunakan software SPSS V.16 *for windows* diperoleh nilai korelasi antara kreatifitas dengan inovasi sebesar 0.868 artinya hubungan antara kreatifitas dengan inovasi kuat Koefesien determinasi bertanda positif menunjukan kreatifitas dengan inovasi adalah searah, artinya jika kreatifitas meningkat maka inovasi juga akan meningkat. Kesimpulannya adalah korelasi antara kreatifitas dengan inovasi kuat dan searah.
- Berdasarkan hasil output dari pengolahan data menggunakan software SPSS V.16 *for windows* diperoleh nilai korelasi antara kreatifitas dengan kinerja usaha sebesar 0,526 artinya hubungan antara kreatifitas dengan kinerja usaha kuat. Koefeisen korelasi bertanda positif menunjukan hubungan kreatifitas dengan kinerja usaha searah, artinya jika kreatifitas

naik maka kinerja usaha akan meningkat. Kesimpulannya adalah korelasi antara kreatifitas dengan kinerja usaha cukup dan searah.

- Berdasarkan hasil output dari pengolahan data menggunakan software SPSS V.16 *for windows* diperoleh nilai korelasi antara inovasi dengan kinerja usaha sebsesar 0,769 artinya hubungan antara inovasi dengan kinerja usaha kuat. Koefesien korelasi bertanda positif menunjukan hubungan inovasi dengan kinerja usaha adalah searah artinya jika inovasi meningkat maka kinerja usaha akan meningkat. Kesimpulannya adalah korelasi antara inovasi dengan kinerja usaha kuat dan searah.

Pengaruh kreatifitas dan inovasi terhadap Kinerja usaha

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh dari kreatifitas (X_1) dan inovasi (X_2) terhadap kinerja usaha (Y) akan dianalisis dengan metode analisis jalur *(path analysis)*. Adapun untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan pada bab sebelumnya, makadilakukan analisis jalur dengan menguraikannya menjadi dua bentuk persamaan struktural sebagai berikut:

Persamaan Jalur Sub Struktur Pertama : $X_2 = P_{X2X1}X_1 + \varepsilon_1$

Persamaan Jalur Sub Struktur Kedua : $Y = P_{YX1}X_1 + P_{YX2}X_2 + \varepsilon_2$

Keterangan :

Y = kinerja usaha

X_2 = inovasi

X_1 = kreatifitas

$P_{X2X1}X_1$ = Koefisien jalur kreatifitas terhadap inovasi

$P_{YX1}X_1$ = Koefisien jalur kreatifitas terhadap kinerja usaha

$P_{YX2}X_2$ = Koefisien jalur inovasi terhadap kinerja usaha

ε = Pengaruh faktor lain*(epsilon)*

Analisis Pengaruh kreatifitas terhadap inovasi

Perhitungan Koefisien Jalur

Karena hanya terdiri dari satu variabel *eksogen* (kreatifitas), maka nilai koefisien korelasi sekaligus menjadi koefisien jalur. Berdasarkan hasil komputasi dengan menggunakan bantuan program software SPSS V.20 *for windows*, diperoleh nilai koefisien jalur sebagai berikut :

Tabel 4.36

Koefisien jalur kreatifitas terhadap inovasi

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.396	2.708		4.578	.000
	kreatifitas	1.727	.144	.868	12.007	.000

a. Dependent Variable: inovasi

Berdasarkan tabel *output s*oftware SPSS V.16 *for windows* di atas, diketahui nilai koefisien jalur $P_{X2X1}X_1$yang diperoleh adalah sebesar 0,868.

Adapun untuk melihat besar kontribusi pengaruh yang diberikan kreatifitas terhadap inovasi dapat dilihat pada tabel output berikut :

Tabel 4.37

Koefisen determinasi kreatifitas terdahap inovasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.868[a]	.754	.749	4.09638

a. Predictors: (Constant), kreatifitas

Berdasarkan tabel *output* software SPSS V.16 *for windows*di atas, diketahui nilai *R-Square* yang diperoleh adalah sebesar 0,754 atau 75,4%. Artinya kreatifitas memberikan sumbangan pengaruh sebesar 75.4% terhadap inovasi, sedangkan besarnya sumbangan pengaruh dari faktor lain yang tidak diteliti *(epsilon)* adalah sebesar 0,246 ($1-R^2$) atau sebesar 24.6%.

Dari nilai-nilai di atas, dapat dibentuk persamaan jalur untuk sub struktur pertama sebagai berikut :

$$\mathbf{X_2 = 0{,}868\ X_1 + 0{,}246}$$

Jika digambarkan dengan diagram jalur, akan tampak sebagai berikut :

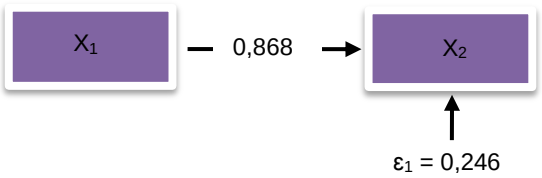


Diagram jalur sub sktruktur pertama

Keterangan :

X_2 = inovasi

X_1 = kreatifitas

ε_1 = Pengaruh faktor lain*(epsilon)*

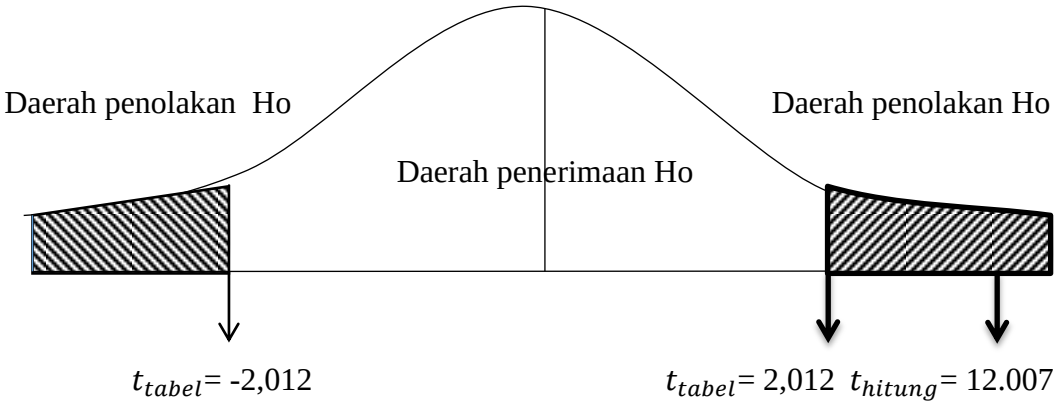
Pengujian Hipotesis

Rumusan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut :

$H_0 : \rho_{x1} \leq \rho_{x2}$ Artinya kreatifitas berpengaruh tidak signifikan terhadap inovasi.

$H_1 : \rho_{x1} > \rho_{x2}$ Artinya kreatifitas berpengaruh signifikan terhadap inovasi.

Tingkat signifikansi (α) yang digunakan dalam pengujian ini sebesar 0,05 dengan kriteria uji adalah tolak H_0 dan terima H_1 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$. Berdasarkan pada tabel output di atas, diketahui nilai t_{hitung} untuk kreatifitas adalah sebesar 12.007. Nilai t_{hitung} ini akan dibandingkan dengan nilai t_{tabel}pada tabel distribusi *t*, dengan α 0,05 dan *df* (n-k-1) 47 untuk pengujian 2 pihak diperoleh nilai t_{tabel} sebesar ± 2.012. Jika digambarkan dengan kurva hipotesis, nilai t_{hitung} dan t_{tabel} akan tampak sebagai berikut ;



Gambar 4.2

Kurva pengujian hipotesis

Berdasarkan gambar kurva pengujian hipotesis di atas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (12.007) lebih besar dari nilai t_{tabel} (2,012) sehingga sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis adalah menerima H_0 ditolak, artinya kreatifitas berpengaruh signifikan terhadap inovasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Sonang Sitohang (2008) menyatakan Kreativitas berpengaruh signifikan terhadap inovasi di Sentra Industri Kecil, hal ini mengindikasikan bahwa kreativitas memberikan kontribusi yang signifikan kepada inovasi.

Analisis Pengaruh kreatifitas dan inovasi Terhadap kinerja usaha

Perhitungan Koefisien Jalur

Untuk menghitung koefisien jalur, tahapan pertama yang dilakukan adalah mencari matriks korelasi antar variabel *eksogen* (X) dan matriks korelasi antara variabel *eksogen* (X) dengan *endogen* (Y).Berdasarkan hasil komputasi dengan

menggunakan bantuan program software SPSS V.16 *for windows*, diperoleh hasil korelasi sebagai berikut :

Tabel 4.38

Kreatifitas, inovasi dan kinerja usaha

Correlations

		kreatifitas	inovasi	kinerja usha
kreatifitas	Pearson Correlation	1	.868**	.526**
	Sig. (1-tailed)		.000	.000
	N	50	49	50
inovasi	Pearson Correlation	.868**	1	.769**
	Sig. (1-tailed)	.000		.000
	N	49	49	49
kinerja usha	Pearson Correlation	.526**	.769**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	
	N	50	49	50

**. Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Selanjutnya untuk menguji pengaruh kreatifitas dan inovasi terhadap kinerja usaha secara individu ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun matriks korelasi antar variabel sebab/independen, dalam penelitian ini yang jadi variabel sebab adalah kreatifitas (X1) dan inovasi (X2)

		X_1	X_2
R =	X_1	**1,000**	**0,868**
	X_2	**0,868**	**1,000**

2. Mengitung invers dari matriks korelasi antara variabel adalah kreatifitas (X1) dan inovasi (X2)

$$\boldsymbol{R^{-1}} = \frac{\mathbf{1}}{(\mathbf{1x1}) - (\mathbf{0,868\ x\ 0,868})} \begin{bmatrix} \mathbf{1} & \mathbf{-0,868} \\ \mathbf{-0,868} & \mathbf{1} \end{bmatrix}$$

$$\boldsymbol{R^{-1}} = \frac{\mathbf{1}}{\mathbf{0,2465}} \begin{bmatrix} \mathbf{1} & \mathbf{-0,868} \\ \mathbf{-0,868} & \mathbf{1} \end{bmatrix}$$

$$\boldsymbol{R^{-1}} = \mathbf{4,0567} \begin{bmatrix} \mathbf{1} & \mathbf{-0,868} \\ \mathbf{-0,868} & \mathbf{1} \end{bmatrix}$$

		X_1	X_2
R^{-1}	X_1	**4,0567 x 1**	**4,0567 x (-0,868)**
	X_2	**4,0567 x (- 0,868)**	**4,0567 x 1**

Maka, invers dari matriks korelasi antara variable kreatifitas (X1) dengan inovasi (X2) adalah:

		X_1	X_2
R^{-1}	X_1	**4,0567**	**-3,5212**
	X_2	**-3,5212**	**4,0567**

Tahap selanjutnya adalah menghitung matriks korelasi antar variabel *eksogen* dengan variabel *endogen*. Berdasarkan tabel pada tabel diketahui nilai korelasi antar variabel *eksogen* dengan variabel *endogen*, jika disajikan dalam bentuk matriks maka akan tampak sebagai berikut :

$$\mathbf{Y}$$

$$\boldsymbol{R_{yx}} = \begin{matrix} \boldsymbol{X1} \\ \boldsymbol{X2} \end{matrix} \begin{bmatrix} \mathbf{0,526} \\ \mathbf{0,769} \end{bmatrix}$$

3. Hitung koefisien korelasi antara variabel bebas (kreatifitas dan inovasi) dengan variabel terikat (kinerjausaha).

R=	**rx_1y**	**0,526**
	rx_2y	**0,769**

4. Untuk memperoleh koefisien jalur, kalikan invers dari matriks korelasi antar variabel sebab terhadap matriks korelasi variabel sebab dengan variabel akibat.

Pyx_1	=	**4,0567**	**-3,5212**	×	**0,526**	=	**0,146**
Pyx_2		**-3,5212**	**4,0567**		**0,769**		**0,262**

Pyx_1	**= (4,0567×0,526) + (-3,5212×0,769)** **= 2,1338 + (-2,7078)** **= -0,566**
Pyx_2	**=(-3,5212×0,526) + (4,0567× 0,769)** **= (-1,8521) + 3,1196** **= 1,260**

Jadi diperoleh koefisien jalur untuk variabel kreatifitas terhadap kinerja usaha sebesar -0,566 dan koefisien jalur variabel inovasi terhadap kinerja usaha sebesar 1,260.

Nilai koefesien jalur diperoleh berdasarkan perhitungan koefisien korelasi antar variabel.Berdasarkan matrik korelasi pada tabel maka perhitungan koefesien jalur. Berikut ini adalah nilai koefisien jalur hasil output dari software software SPSS V.16 *for windows*yang dilihat pada tabel **Coefficients[a]** di kolom *Standardized Coefficients.*

Tabel 4.39

Koefisien Korelasi

Kreatifitas, inovasi dan kinerja usaha

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.830	1.115		4.333	.000
	kreatifitas	-.329	.099	-.566	-3.312	.002
	inovasi	.368	.050	1.260	7.375	.000

a. Dependent Variable: kinerja usha

Setelah diperoleh nilai koefisien jalur, untuk mengetahui besar kontribusi pengaruh gabungan (simultan) dari kreatifitas dan inovasi terhadap kinerja usaha dapat ditentukan dari hasil perkalian antara koefisien jalur dengan matriks korelasi antara variabel *eksogen* dengan variabel *endogen*.

$$R^2_{y(x1\ x2)} = [-0{,}566 \quad 1{,}260] \times \begin{bmatrix} 0{,}526 \\ 0{,}769 \end{bmatrix}$$

$$R^2_{y(x1\ x2)} = 0{,}670$$

Berdasarkan hasil komputasi dengan menggunakan bantuan program SPSS, diperoleh nilai $R^2_{Y(X1X2)}$dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.40
Pengaruh kreatifitas dan inovasi terhadap kinerja usaha

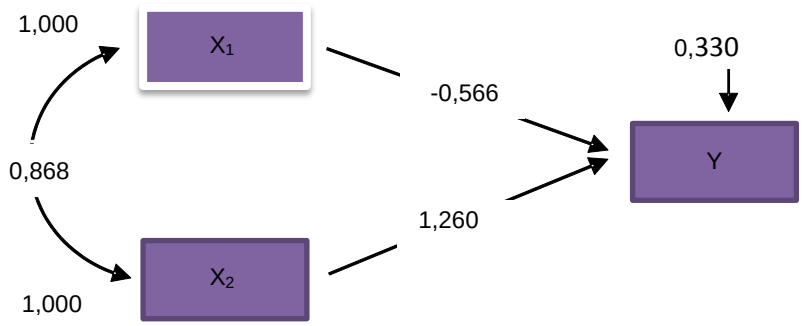
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.818[a]	.670	.655	1.40218

a. Predictors: (Constant), inovasi, kreatifitas

Berdasarkan perhitungan dan tabel output di atas, diketahui bahwa pengaruh gabungan (simultan) dari kreatifitas dan inovasi terhadap kinerja usaha adalah sebesar 0,670 atau 67,0%, sedangkan sebanyak 33% ($1-R^2$) sisanya merupakan besar kontribusi pengaruh dari faktor lain yang tidak diteliti *(epsilon)*.

Jika digambarkan dengan diagram jalur, nilai koefisien korelasi antar variabel bebas, koefisien jalur dan *epsilon* maka akan tampak sebagai berikut :



Gambar 4.3

Diagram jalur sub struktur kedua

Berdasarkan perhitungan dan gambar diagram jalur di atas, maka diperoleh persamaan jalur sebagai berikut:

$Y = -0,566\ X_1 - 1,260\ X_2 + 0,330$

Keterangan:

Y = kinerja usaha

X_1 = kreatifitas

X_2 = inovasi

ε_2 = Pengaruh faktor lain*(epsilon)*

Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji f)

H_0 : Kreatifitas (X1) dan Inovasi (X2) secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Usaha (Y).

H_1 : Kreatifitas (X1) dan Inovasi (X2) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Usaha (Y).

Tingkat signifikan (α) sebesar 5%

Kriteria Pengujian :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima

Hasil pengujian Hipotesis secara simultan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.41
Hasil Uji Hipotesis Simultan (Uji f)

ANOVA[b]

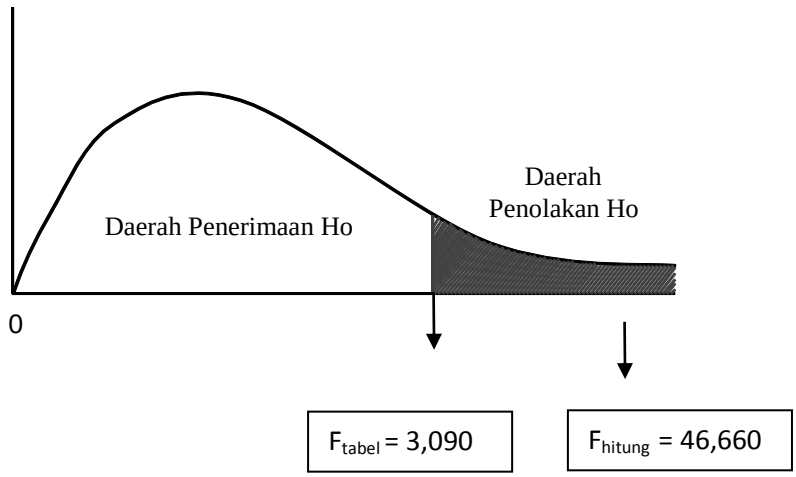
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	183.477	2	91.739	46.660	.000[a]
	Residual	90.441	46	1.966		
	Total	273.918	48			

a. Predictors: (Constant), inovasi, kreatifitas

b. Dependent Variable: kinerja usha

Berdasarkan *output* di atas diketahui nilai F_{hitung} sebesar 46.660 dengan *p-value* (sig) 0,000. Dengan α=0,05 serta derajat kebebasan v_1 = 47 (n-(k+1)) dan v_2 = 2, maka di dapat F_{tabel} 3,090. Dikarenakan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ (46.660 > 3,090)

maka H_0 ditolak, artinya variabel Kreatifitas (X_1) dan Inovasi (X_2), secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Usaha (Y). Hal ini tidak sesuai dengan penelitian dari Ernani Hadayati (2011) bahwa variabel kreativitas dan inovasi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kewirausahaan, dalam hal ini Ernani Hadayati menjelaskan variabel (Y) yaitu kewirausahaan bukan kinerja usaha.



Gambar 4.4
Daerah penerimaan dan Penolakan Ho

Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

- **Pengujian X1:**

  Ho : β1= 0 Kreatifitas secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja usaha

  H_1 : β1≠ 0 Kreatifitas secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kinerja usaha

Dengan t tabel sebesar 2.012

Kriteria : Tolak Ho jika t hitung lebih besar dari t tabel, terima dalam hal lainnya

Dengan menggunakan SPSS, diperoleh hasil uji hipotesis parsial X1 sebagai berikut:

Tabel 4.42
Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t) X1

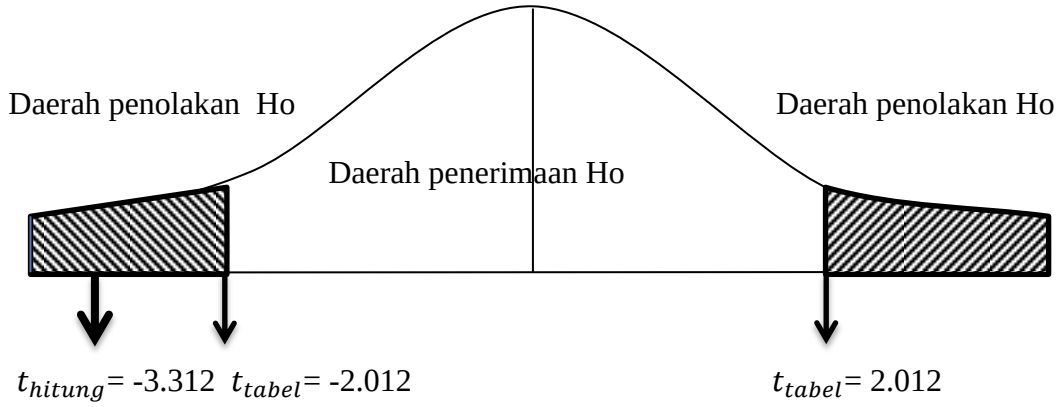
Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.830	1.115		4.333	.000
	kreatifitas	-.329	.099	-.566	-3.312	.002
	inovasi	.368	.050	1.260	7.375	.000

a. Dependent Variable: kinerja usha

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai t hitung untuk kreatifitas sebesar -3.312. Karena nilai t hitung (-3.312) > t tabel (-2,012), maka Ho ditolak. Artinya, kreatifitas berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja usaha. Hal ini sesuai dengan penelitian Sonang Sitohang (2008) menyatakan bahwa hasil kreativitas berpengaruh signifikan terhadap kinerja di Sentra Industri Kecil, hal ini mengindikasikan bahwa kreativitas memberikan kontribusi yang signifikan kepada kinerja usaha.

Jika digambarkan, nilai t hitung dan t tabel untuk pengujian parsial X1 tampak sebagai berikut:



Gambar 4.5

Daerah penerimaan dan Penolakan Ho antara kreatifitas terhadap kinerja usaha

- **Pengujian X2:**

  Ho : β2 = 0 Inovasi secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja usaha

  H_1 : β2 ≠ 0 Inovasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kinerja usaha

  Dengan t tabel sebesar 2.012

Kriteria : Tolak Ho jika t hitung lebih besar dari t tabel, terima dalam hal lainnya

Dengan menggunakan SPSS, diperoleh hasil uji hipotesis parsial X2 sebagai berikut:

Tabel 4.43
Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t) X2

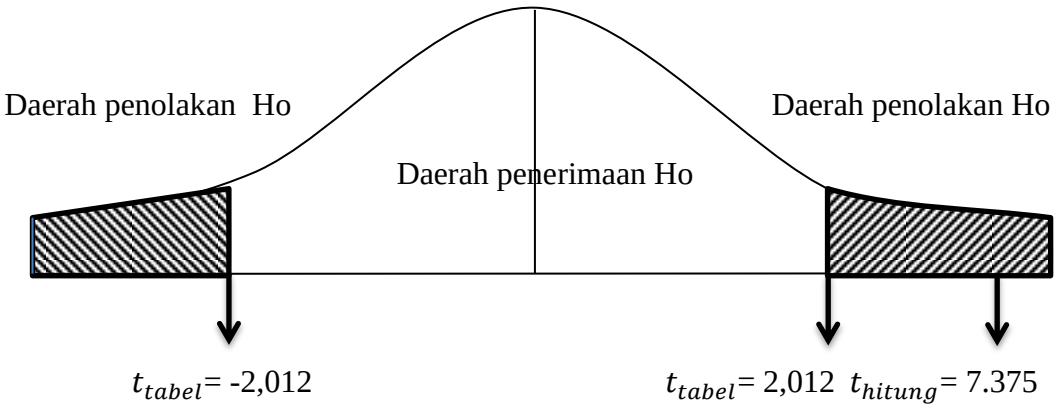
Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.830	1.115		4.333	.000
	kreatifitas	-.329	.099	-.566	-3.312	.002
	inovasi	.368	.050	1.260	7.375	.000

a. Dependent Variable: kinerja usha

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai t hitung untuk inovasi sebesar 7.375. Karena nilai t hitung (7.3.75) > t tabel (2,012), maka Ho ditolak. Artinya, inovasi berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja usaha. Hal ini sesuai dengan penelitian Sonang Sitohang (2008) menyatakan Inovasi berpengaruh signifikan terhadap kinerja di Sentra Industri Kecil, hal ini mengindikasikan bahwa inovasi memberikan kontribusi yang signifikan kepada kinerja usaha.

Jika digambarkan, nilai t hitung dan t tabel untuk pengujian parsial X2 tampak sebagai berikut:



Gambar 4.6
Daerah penerimaan dan Penolakan Ho antara inovasi terhadap kinerja usaha

Besar Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung Variabel Endogen Terhadap Variabel Eksogen

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dijelaskan sebelumnya, diperoleh kesimpulan yaitu secara bersama-sama kreativitas dan inovasi berpengaru signifikan terhadap kinerja usaha, dan jika dilihat secara parsial kreativitas dan inovasi berpengaruh signifikan terhadap kinerja usaha. Hal ini tidak sesuai dengan peneletian sebelumnya dikarenakan tidak adanya hubungan kreativitas dan inovasi terhadap kinerja usaha secara parsial.

Untuk melihat lebih jauh besar pengaruh langsung dan tidak langsung dari masing-masing variabel *eksogen* terhadap variabel *endogen*, dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini :

Tabel 4.44

Rekapitulasi Besar Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung kreatifitas dan inovasi Terhadap kinerja usaha

Variabel	Koefisien Jalur	Pengaruh Langsung (%)	Pengaruh Tidak Langsung (%)		Total Pengaruh Tidak Langsung (%)	Total Pengaruh (%)
			X_1	X_2		
X_1	-0,566	-29%	-	-1%	-1%	-30%
X_2	1.260	96%	1%	-	1%	97%
Total Pengaruh						**67%**

Interpretasi untuk tabel di atas adalah sebagai berikut :

a. Pengaruh langsung dari kreatifitas terhadap kinerja usaha adalah sebesar -29% dengan pengaruh tidak langsung melalui kreatifitas sebesar -1% sehingga pengaruh secara keseluruhan dari kreatifitas terhadap kinerja usaha adalah sebesar -30%.
b. Pengaruh langsung dari inovasi terhadap kinerja usaha adalah sebesar 96% dengan pengaruh tidak langsung melalui inovasi sebesar 1% sehingga pengaruh secara keseluruhan dari inovasi terhadap kinerja usaha adalah sebesar 97%.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan data yang ada, mengenai pengaruh kreatifitas dan inovasi terhadap kinerja usaha pada Usaha Sentra Industri Kaos Sablon Suci Bandung, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kreatifitas Usaha Sentra Industri Kaos Sablon Suci Bandung secara rata-rata masuk kedalam kriteria baik. Hal ini ditandai dengan presepsi responden dengan memberikan nilai tertinggi pada indikator motivasi dan indikator kemampuan memberikan nilai terendah. Kreativitas berpengaruh signifikan terhadap kinerja usaha dengan arah hubungan negatif. Artinya semakin buruk kreatifitas maka akan semakin rendah kinerja usaha.
2. Inovasi Usaha Sentra Industri Kaos Sablon Suci Bandung secara rata-rata masuk kedalam kriteria baik. Hal ini ditandai dengan presepsi responden dengan memberikan nilai tertinggi pada indikator organisasi dan indikator logistic memberikan nilai terendah. Inovasi berpengaruh signifikan terhadap kinerja usaha dengan arah positif. Artinya inovasi memiliki hubungan yang kuat dengan kinerja usaha.
3. Kinerja Usaha Sentra Industri Kaos Sablon Suci Bandung sudah baik. Bila dilihat berdasarkan indikator, tampak bahwa persentase skor tanggapan responden terhadap sebagian besar indikator termasuk dalam kategori baik. Hanya indikator kualitas produk yang termasuk dalam kategori sangat tinggi hal ini dikarenakan kualitas produk sangat menentukan kepuasan konsumen.

4. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan Kreativitas(X1) dan Inovasi (X2) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Usaha(Y). Hasil pengujian hipotesis menunjukkan Kreativitas secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Usah dan Inovasi juga secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Usaha.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan kesimpulan diatas, penulis mencoba memberikan saran kepada pihak yang berkaitan maupun pihak lainnya mengenai kreatifitas, inovasi dan kinerja usaha, yaitu sebagai berikut :

1. Kreatifitas Usaha Sentra Industri Kaos Sablon Suci Bandung secara rata-rata masuk kedalam kriteria baik. Bila dilihat berdasarkan indikator, tampak bahwa kemampuan mengarah hubungan arah negative. Pengusaha sebaiknya meningkatkan kemampuan , sehingga akan meningkatkan kinerja usaha.
2. Inovasi Usaha Sentra Industri Kaos Sablon Suci Bandung secara rata-rata masuk kedalam kriteria baik. Hendaknya para pengusaha mampu mempertahankannya bahkan mengembangkan dengan cara selalu berinovasi karena perkembangan dan permintaan dari setiap konsumen akan selalu berubah-ubah mengikuti perkembangan jaman.
3. Kinerja Usaha Sentra Industri Kaos Sablon Suci Bandung secara rata – rata masuk kedalam kriteria baik. Hendaknya para pengusaha mampu mempertahankannya bahkan meningkatkan kualitas produk agar para konsumen royal dan tidak merasa kecewa.

4. Sentra UKM Kaos Sablon Suci Bandung diharapkan mampu lebih meningkatkan kemampuan dan melengkapi logistic yang sudah signifikan baik parsial maupun simultan, agar kinerja usaha di Sentra UKM Kaos Sablon Suci Bandung meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Aloysius Gunadi Brata. 2009. *Inovasi dan Kinerja Usaha Kecil-Menengah (Kerajinan Bambu di Sleman).* Jurnal Studi Ekonomi Vol, IV, Juni 1. Yogjakarta.

Ardy Mandala, Edy Raharja. 2012. *Peran Pendidikan, Pengalaman, dan Inovasi terhadap Produktivitas Usaha Kecil Menengah.* Diponegoro Journal of Management, Vol, 1, No. 2, pp. 1-11.

Chris Barker, Nancy Pistrang & Robert Elliot (2002). *Research Methods in Clinical Psychology*. (2nd ed.). John Wiley & Sons, LTD Chichester England.

Deden, A., Janvita, J. Sudirham. 2012. *Kreativitas dan Inovasi Penentu Kompetensi Pelaku Usaha Kecil.* Vol, 11. No.1, pp. 42-59.

Edi Wahyudi, 2010, *Strategi Peningkatan Akses Pasara dan Peluang Inovasi Usaha Kecil Nelayan Pasuruan.* Riset Ilmiah Strategi (L-RIS) dan Prodi Adm. Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Jember, Vol. 23, No. 3, pp. 196-205.

Ernani Hadiyati. 2011. *Kreativitas dan Inovasi berpengaruh terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil.* Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan , Vol. 13 No. 1. pp. 8-16.

Hanadi Mubarak Al-Mubaraki. Dalam *Innovation System in European Countriea : A SWOT Analysis*. *European Journal of Bussines and Management* , Vol. 4 No. 15. 2012.

Petter Swann and Daniel Birk. 2005. Dikutip dalam buku *How do Creativity and Design Enchance Business Performence ? a Frame Work for Interpreting the Evidence.*

Sundgren et al, 2005. di kutip oleh Dr. Gabor et al. dalam *The Impact of Creative Organizational Climate on the Innovation Activity of Medical devices Manufacturing Firms in Hungary. European Journal of Bussines and Management ,* Vol. 4 No. 13. 2012.

Siyamtinah, Heru Sulistyo, Eny Rahmani, 2011, Model Peningkatan Kinerja Melalui Kapabilitas Inovasi Pada UKM Semarang. Seminar Nasional Ilmu Ekonomi Terapan , pp. 251-262.

Sugiyono, 2008. Memahami Penelitian Kualitatif, Bandung: ALFABETA.

Umi, Narimawati., Sri Dewi, A., & Linna, I. 2010. *PENULISAN KARYA ILMIAH: Panduan Awal Menyusun skripsi dan Tugas Akhir Aplikasi Pada Fakultas Ekonomi UNIKOM,* Bekasi : Genesis.

Yohanes Rante, 2010, *Pengaruh Budaya Etnis dan Perilaku Kewirausahaan Terhadap Kinerja Usaha Mikro Kecil Agribrisnis* di Papua. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Vol. 12, No. 2 September, pp. 133-141.

http://rajapresentasi.com/2012/08/kreativitas-dan-inovasi-bisnis-agar-erencanaan-menjadi-kenyataan/ (14-07-2013)

http://www.tempo.co.id/edunet/ (14-07-2013)

http://faculty.petra.ac.id/ido/artikel/kreativitas.htm (14-07-2013)