

PENGARUH KREATIVITAS, INOVASI DAN TRANSFORMASI DIGITAL TERHADAP KEWIRAUSAHAAN UMKM DI PANGKALPINANG

Indria
Nelly Astuti
Yunita Maharani

Management Program
STIE-IBEK Bangka Belitung
Pangkal Pinang, Indonesia
e.jurnal@stie-ibek.ac.id

Abstract- *This research was entitled: “Pengaruh Kreativitas, Inovasi Dan Transformasi Digital Terhadap Kewirausahaan UMKM Di Pangkalpinang.”*

The background of this research is based on existing phenomena showing that the competition among MSME is increasing digitally during the pandemic. The purpose of this study was to determine and examine the effect of creativity, innovation and digital transformation towards entrepreneurship, both simultaneously and partially.

The method of research is a descriptive quantitative study with a sample size of 100 respondents. This study has three independent variables; creativity, innovation and digital transformation. The dependent variable was labeled as an entrepreneurship.

Testing instruments are using validity and reliability tests. The data analysis method used in this study is Multiple Linear Regression Analysis using the F-test along with Simple Linear Regression with T-test. Also the researcher use an analysis of the Coefficient of Determination (R^2) in order to provide empirically the ability to explaining the dependent by two independence variables simultaneously.

The results of the research on the independent variable creativity (X_1) obtained t-count 2.932 > t-table 1.660, innovation variable (X_2) with t-count 6,022 > t-table 1.660 and digital transformation variable (X_3) with t-count 7,022 > t-table 1.660 Therefore, a creativity has a partial effect towards entrepreneurship, and an innovation has a partial effect towards entrepreneurship. Also, the study stated if digital transformation has a partial a partial effect towards entrepreneurship.

The results of the F-test show that F-count 50.485 > F-table 2.70. This means that the independent variables (creativity, innovation and digital transformation) simultaneously has an affect towards the dependent variable (entrepreneurship). The test results of the Coefficient of Determination (R^2) show Adjusted R^2 0.600 or in other word, that entrepreneurship variables can be explained by variables creativity, innovation and digital transformation) by 60%. While the remaining 0,400 or 40% can be explained by other variables outside the research variables.

Keywords: *Creativity, Innovation, Digital Transformation, Entrepreneurship*

I. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu unit usaha yang berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan perekonomian di Indonesia. UMKM juga merupakan salah satu penyokong perekonomian di Indonesia khususnya pada masyarakat golongan bawah dan menengah. UMKM memiliki peran strategis dalam upaya pemerintah dalam mengatasi kemiskinan dan pengangguran, karena UMKM dapat menyerap tenaga kerja sehingga pengangguran akibat tidak terserapnya angkatan kerja dalam dunia kerja menjadi berkurang.

Diawal tahun 2020, pandemi Covid-19 yang melanda dunia, memberikan dampak kurang baik bagi kehidupan manusia di dunia. Hal tersebut dikarenakan Pandemi Covid-19 membatasi atau bahkan memberhentikan aktivitas manusia. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia terdampak seperti kesehatan, sosial, budaya, politik, pendidikan dan, ekonomi. Dalam aspek ekonomi baik dalam skala dunia maupun nasional, keduanya sama-sama mengalami penurunan yang signifikan. Penyebabnya karena kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi menjadi terhambat. Hal itu dikarenakan penerapan kebijakan dalam rangka pencegahan penyebaran Virus Covid-19. Sehingga negara-negara di dunia mengambil sikap atau keputusan lockdown, sosial distancing dan sejenisnya.

Serangan pandemi COVID-19 telah memicu sentimen negatif terhadap berbagai lini bisnis khususnya bisnis UMKM. Dampak negatif akibat pandemi COVID-19 ini telah menghambat pertumbuhan UMKM. Indonesia yang didominasi oleh UMKM sebagai tulang punggung perekonomian nasional terdampakoleh adanya pandemi COVID-19, tidak hanya pada aspek produksi dan pendapatan saja, namun juga pada jumlah tenaga kerja yang harus dikurangi, pembatasan jumlah pengunjung terkait peraturan pemerintah daerah dan kota perihal Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dan lain sebagainya.

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memegang peranan penting dalam perekonomian Indonesia. Peranan UMKM ini berkontribusi dalam perluasan kesempatan kerja dan penyerapan tenaga kerja, pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB), penyediaan jaring pengaman

terutama bagi masyarakat berpendapatan rendah untuk menjalankan kegiatan ekonomi produktif serta kontribusinya dalam ekspor dan penciptaan modal tetap / investasi.

Untuk menyaingi kesulitan – kesulitan di masa pandemi ini, para pelaku UMKM dituntut untuk berpikir kreatif dan inovatif. Yaghoobi *et al* (2010), menyatakan bahwa pembaharuan di dalam pola pikir dan tindakan yang bersifat dinamis, inovatif dan adaptif terhadap perubahan jaman serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat membawa suatu bidang usaha untuk terus eksis dan *survive* di dalam menghadapi tantangan dan persaingan usaha.

Keaktifitas dalam pengembangan di bisnis UMKM saat ini sangat diperlukan terutama bagi para pelaku UMKM agar lebih semangat untuk menciptakan inovasi dimasa pandemi ini sehingga akan membantu dalam pertumbuhan ekonomi dan agar dapat bertahan serta beradaptasi di masa pandemi Covid-19 ini (Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020). Apalagi dengan kaitannya di era industri 4.0 atau industri secara digital tentunya untuk mencari peluang baru dalam menciptakan inovasi ini sangatlah besar (Menteri Pariwisata dan Ekonomi, 2020). Salah satu contoh kreativitas dan inovasi tersebut adalah (1) menciptakan suatu produk atau melakukan variasi terhadap produk yang sudah ada sehingga sesuai dengan hal – hal yang sedang viral atau tengah digandrungi masyarakat saat ini, (2) mengubah proses pelayanan menjadi lebih bersahabat, (3) merombak tempat usaha agar menjadi lebih nyaman dan menarik bagi pelanggan, (4) melakukan perencanaan dan pelaksanaan strategi pemasaran yang lebih baik, dengan memberikan reward bagi pelanggan yang melakukan pembelian kembali, misalnya, dan (5) melakukan perbaikan dan penyesuaian di bidang manajemen, seperti: mengganti petinggi – petinggi perusahaan dengan orang – orang muda (milenial) yang lebih memahami jalan dan pola pikir pelanggan masa kini.

Di samping kreativitas dan inovasi, para pelaku UMKM harus beradaptasi dengan teknologi yang berkembang dengan pesat saat ini. Westernman (2011), menyatakan bahwa proses adaptasi terhadap kemajuan teknologi atau yang biasa disebut dengan transformasi digital, akan menjadi langkah vital bagi kelangsungan hidup suatu usaha.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh kreativitas, inovasi dan transformasi digital terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang.
2. Mengetahui pengaruh kreativitas terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang.
3. Mengetahui pengaruh inovasi terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang.
4. Mengetahui pengaruh transformasi digital terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang.

II. LANDASAN TEORI

Kreativitas

Suryana dan Bayu (2013), mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu didalam menciptakan hal – hal yang baru (*new things*) dalam bentuk ide (*new ideas*) maupun produk dan jasa layanan (*new products and services*) yang relatif berbeda dari apa yang telah ada sebelumnya. Hadiyati (2011), menambahkan bahwa kreativitas adalah inisiatif terhadap suatu produk atau proses yang bermanfaat, benar, tepat, dan bernilai terhadap suatu sumber daya. Hadiyati (2011), menyebutkan bahwa atribut orang yang kreatif adalah: terbuka terhadap pengalaman, suka memperhatikan dan memandang sesuatu dengan cara yang tidak biasa (*out of the box*), independen dalam mengambil keputusan, berpikir dan bertindak, rela mengambil resiko yang diperhitungkan, gigih, sensitif terhadap permasalahan, mampu mengeluarkan ide – ide baru, responsif dan terbuka terhadap fenomena, situasi dan kondisi yang sedang terjadi, bebas dari rasa takut akan kegagalan, imajinatif dan selektif.

Inovasi

Inovasi, menurut Richards dan Wilson (2012), adalah pengenalan penemuan – penemuan baru atau menyebarkan makna penemuan baru tersebut ke dalam penggunaan umum di masyarakat. Brata (2009), turut serta menyatakan bahwa inovasi ialah sebuah pemikiran dan tindakan di dalam melakukan pembenahan atau perbaikan secara berkala terhadap hal – hal yang telah ada sebelumnya.

Fontana (2011), mengatakan bahwa inovasi ialah pengenalan cara baru atau kombinasi baru dari cara – cara lama dalam mentransformasi input menjadi output (teknologi) yang menghasilkan perubahan besar atau drastis dalam perbandingan antara nilai guna yang dipersepsikan oleh konsumen atas manfaat suatu produk (barang dan/atau jasa) dan harga yang ditetapkan oleh produsen

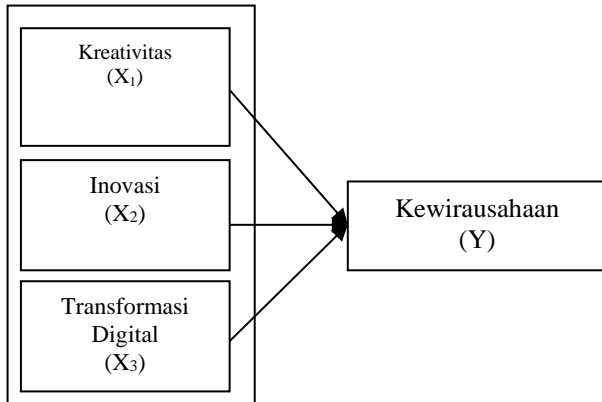
Digital Transformasi

Transformasi digital adalah tentang menjadi perusahaan digital —organisasi yang menggunakan teknologi untuk terus mengembangkan semua aspek model bisnisnya seperti apa yang ditawarkannya, bagaimana ia berinteraksi dengan pelanggan dan bagaimana operasinya (Deloitte, 2013). Westernman (2011), menyatakan bahwa transformasi digital ialah perubahan yang dilakukan oleh suatu organisasi melalui penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kinerja dan melayani pelanggannya.

Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual bertujuan untuk mempermudah peneliti menjelaskan pokok permasalahan yang akan diteliti. Kerangka pemikiran terbentuk berdasarkan teori-teori yang ada serta penelitian terdahulu untuk menjelaskan variabel terkait yang bertujuan untuk mengetahui beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku kewargaan organisasi di suatu perusahaan, oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk menguji dua hubungan variabel, yaitu kreativitas (X_1), inovasi (X_2) dan transformasi digital (X_3) terhadap kewirausahaan (Y) Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kerangka pemikiran dari penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 1.
Kerangka Konseptual



Sumber: Data Hasil Olah Peneliti (2021)

Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian diperoleh berdasarkan simpulan dari tinjauan teori dan penelitian terdahulu. Berdasarkan tinjauan teori serta penelitian terdahulu, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H1 : Diduga kreativitas, inovasi dan transformasi digital berpengaruh terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang.
2. H2 : Diduga kreativitas berpengaruh terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang.
3. H3 : Diduga inovasi berpengaruh terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang.
4. H4 : Diduga transformasi digital berpengaruh terhadap kewirausahaan.UMKM di Pangkalpinang

Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Uma Sekaran (2017) adalah metode ilmiah yang datanya berbentuk angka atau bilangan yang dapat diolah dan di analisis dengan menggunakan perhitungan matematika atau statistika.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengaruh kreativitas, inovasi dan transformasi digital terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang. Dalam pembuatan penelitian ini, waktu penelitian yang peneliti lakukan adalah bulan Februari 2021 sampai dengan Mei 2021. Sedangkan tempat penelitian dilakukan di Pangkalpinang.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dari penelitian ini diambil dari seluruh Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh UMKM di Pangkalpinang yang berjumlah 22.336 pelaku usaha UMKM.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode dan instrumen penelitian, di samping

pertimbangan waktu, tenaga, dan pembiayaan (Darmawan, 2014). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin dan didapatkan jumlah sample sebanyak 100 orang.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Teknik Analisis Data

Kegiatan ini meliputi : mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian kuantitatif terdapat dua macam statistik yang digunakan yaitu: *statistic descriptive* dan *statistic inferensial* (Sugiyono, 2010) dan pengujian data dengan bantuan JASP *Universiteit -Van-Amsterdam* (JASP 0.9.2.0. UVA).

Metode Analisis Data

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah (valid) atau tidaknya suatu kuesioner. dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkap sesuatu yang akan di ukur oleh kuesioner tersebut. uji validitas dihitung dengan membandingkan nilai *r* hitung (*correlate item-total correlation*) dengan nilai *r* table jika nilai *r* hitung > *r* table dan nilai positif maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid (Gozali, 2013).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah data untuk mengukur data kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah kuesioner atau stabil dari waktu ke waktu. Keandalan yang menyangkut kekonsistenan jawaban jika diujikan berulang pada sampel yang bebas. SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistic *cronbach alpa* (α). suatu konstruk dikatakan *reliable* jika memberikan nilai *cronbach alpa* > 0,06 (Gozali, 2013).

Uji Asumsi Klasik

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (independen). Jika dari matrik korelasi antara variabel bebas ada korelasi yang cukup tinggi (umumnya diatas 0,09) maka hal ini merupakan indikasi adanya problem miltikolinearitas, dan sebaiknya. Nilai cutoff yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya problem multikolinearitas adalah nilai *tolerance* < 0,10 atau sama dengan nilai *VIF* > 10 (Gozali, 2013).

Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2013), uji normalitas apakah dalam model regresi variabel dependen dan variabel independen mempunyai kontribusi atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data secara normal atau mendekati normal. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi mengikuti asumsi.

Uji Heterokadastisitas

Uji heterokadastisitas untuk menguji dalam sebuah model regresi apakah terjadi ketidak samaan varians dari residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain, maka disebut homoskedastisitas. Dan jika varians bebas, di sebut heterokedastisitas. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heterokedastisitas. jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengidentifikasi telah terjadi heterokedastisitas, jika tidak ada yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan dibawah angka 0 (nol) pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedastisitas. (Gozali, 2013).

Uji Analisis Data

Analisis Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda adalah metode analisis yang tepat ketika penelitian melibatkan satu variabel terikat yang diperkirakan berhubungan dengan satu atau lebih variabel bebas. Tujuannya adalah untuk memperkirakan perubahan respon pada variabel terikat terhadap beberapa variabel bebas (Yamin Sofyan dan Kurniawan Heri, 2009).

Untuk melihat pengaruh antara tiga variabel bebas dan satu variabel terikat yang ada, dan menggunakan formula :

$$Y = a + b1 X1 + b2 X2 + b3 X3 + e$$

Keterangan:

Y = Kewirausahaan

A = Konstanta

b1 , b2, b3 = Koefisien Regresi

e = Standar error

x1 = Kreativitas

x2 = Inovasi

x3 = Transformasi Digital

Pengujian Hipotesis Parsial (Uji t)

Digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel, baik variabel bebas terhadap variabel terikat tersebut yang signifikan secara statistik. Menggunakan uji masing-masing koefisien regresi variabel bebas apakah mempunyai pengaruh yang bermakna atau tidak terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2010)

Pengujian Hipotesis (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas mempunyai pengaruh yang sama terhadap variabel terikat. Uji F ini juga sering disebut sebagai uji simultan. Apabila F hitung > F tabel maka H0 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa variabel bebas dari regresi dapat menerangkan variabel terikat secara serentak dan sebaliknya.

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R²) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R² yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel independen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi.

IV. PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1.
Uji Validitas

Variabel	Item	r hitung	r table	Keterangan
Kreativitas	X1.1	0,484	0,1966	Valid
	X1.2	0,363	0,1966	Valid
	X1.3	0,316	0,1966	Valid
	X1.4	0,274	0,1966	Valid
	X1.5	0,667	0,1966	Valid
	X1.6	0,265	0,1966	Valid
	X1.7	0,475	0,1966	Valid
	X1.8	0,426	0,1966	Valid
	X1.9	0,426	0,1966	Valid
	X1.10	0,648	0,1966	Valid
Inovasi	X2.1	0,294	0,1966	Valid
	X2.2	0,484	0,1966	Valid
	X2.3	0,651	0,1966	Valid
	X2.4	0,472	0,1966	Valid
	X2.5	0,578	0,1966	Valid
	X2.6	0,676	0,1966	Valid
	X2.7	0,602	0,1966	Valid
	X2.8	0,437	0,1966	Valid
	X2.9	0,660	0,1966	Valid
Transformasi Digital	X3.1	0,493	0,1966	Valid
	X3. 2	0,584	0,1966	Valid
	X3. 3	0,621	0,1966	Valid
	X3. 4	0,777	0,1966	Valid
	X3. 5	0,725	0,1966	Valid
	X3. 6	0,479	0,1966	Valid
	X3. 7	0,565	0,1966	Valid
	X3. 8	0,770	0,1966	Valid
	X3. 9	0,538	0,1966	Valid
	X3. 10	0,735	0,1966	Valid
	X3. 11	0,680	0,1966	Valid
	X3. 12	0,791	0,1966	Valid
Kewirausahaan	Y.1	0,371	0,1966	Valid
	Y. 2	0,395	0,1966	Valid
	Y. 3	0,600	0,1966	Valid
	Y. 4	0,504	0,1966	Valid
	Y. 5	0,517	0,1966	Valid
	Y. 6	0,552	0,1966	Valid
	Y. 7	0,461	0,1966	Valid
	Y. 8	0,359	0,1966	Valid
	Y. 9	0,661	0,1966	Valid

Sumber: Data hasil olah Peneliti (2021)

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 1, Uji Validitas variabel kreativitas, inovasi, transformasi digital dan kewirausahaan dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi untuk uji validitas instrumen variabel yang diperoleh lebih besar dari r-tabel dan seluruh instrumen sebanyak 40 butir pertanyaan dikatakan valid, sehingga dapat dilakukan langkah penelitian selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Tabel 2.
Uji Reliabilitas

No	Variabel	Koefisien Reliabilitas (Alpha)	Nilai Cronbach 's Alpha	Keputusan
1.	Kreativitas	0,739	0,60	Reliable
2.	Inovasi	0,887	0,60	Reliable

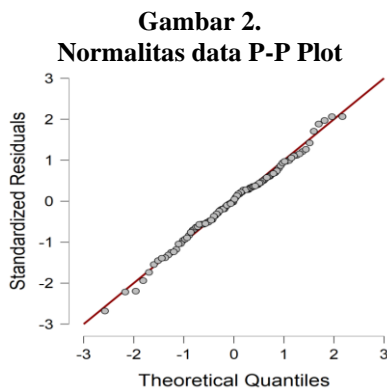
3.	Transformasi Digital	0,933	0,60	Reliable
4.	Kewirausahaan	0,900	0,60	Reliable

Sumber: Data hasil olah Peneliti (2021)

Hasil koefisien reliabilitas (*alpha*) yang tertera pada Tabel 2 dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan andal, artinya suatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data atau mengukur obyek yang telah ditetapkan, Suatu variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $\geq 0,60$.

Uji Asumsi Klasik
Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau baik, yaitu dengan cara menggunakan grafik *normal probability plots*. Berikut ini hasil uji normalitas:



Sumber: Output JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam*

Pada gambar grafik *Normal P-P Plot* yang ditampilkan, dapat dilihat bahwa data (titik) yang dihasilkan menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut, maka dapat diartikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Dalam penelitian ini teknik untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas didalam model regresi dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF), nilai *tolerance* $> 0,1$ dan nilai VIF < 10 menunjukkan bahwa tidak ada multikolinearitas diantara variabel bebasnya, sedangkan nilai *tolerance* $< 0,1$ dan nilai VIF > 10 menunjukkan adanya multikolinearitas diantara variabel bebasnya.

Tabel 3.
Uji Multikolinearitas

No.	Variabel Independen	Tolerance	VIF
1.	Kreativitas	0.565	1.770
2.	Inovasi	0.413	2.423
3.	Transformasi Digital	0.543	1.842

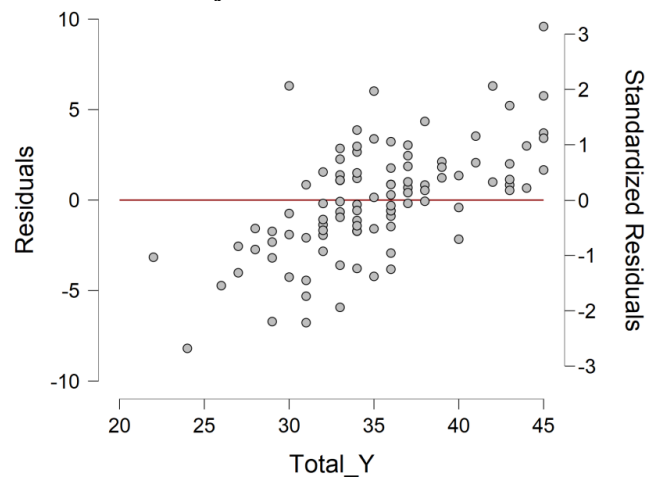
Sumber: : Output JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam*

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 3, diketahui nilai *Tolerance* variabel independen seluruhnya lebih besar dari 0,10 maka dapat diartikan tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Demikian pula dengan nilai VIF yang seluruhnya kurang dari 10, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi multikolinearitas diantara variabel independen dalam penelitian ini.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual pada model regresi. Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dengan melihat grafik *Scatterplot*, jika tidak ada pola titik – titik tertentu yang teratur yaitu menyebar di atas dan di bawah angka sumbu 0 pada sumbu Y maka hal itu menandakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Gambar 3.
Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Output JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam*

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas grafik *Scatterplot* pada gambar 3, menunjukkan plot antara residual dengan *predicted value*, titik – titiknya menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, juga tidak membentuk suatu pola tertentu maka dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yang digunakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan program *Universiteit-Van-Amsterdam*, diperoleh estimasi model regresi linear berganda yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.
Estimasi Model Regresi Linear Berganda
Coefficients

Model		Unstandardized	Standardized	Standardized	T	P
0	(Intercept)	2.312	3.095		0.747	0.457
	Kreativitas	0.291	0.099	0.248	2.932	0.004

Inovasi	0.587	0.097	0.596	6.022	< .001
Transfo					
rmasi	0.001	0.060	0.002	7.022	0.983
Digital					

Dependent Variable: Kewirausahaan

Sumber: Output JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam*

Tabel koefisien di atas menginformasikan model persamaan regresi yang diperoleh dari koefisien konstanta dan koefisien variabel. Dari data yang telah disajikan, terbentuk model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3$$

$$Y = 2,312 + 0,291X_1 + 0,587X_2 + 0,001X_3$$

Hasil analisis regresi linear berganda yang masih berbentuk angka akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Nilai *intercept* sebesar 2,312, berarti jika variabel kreativitas, inovasi dan transformasi digital bernilai 0 maka nilai kewirausahaan sebesar 2,312, sehingga dapat disimpulkan bahwa tanpa ada variabel kreativitas, inovasi dan transformasi digital maka nilai kewirausahaan akan bernilai sebesar 2,312
2. Nilai koefisien regresi variabel kreativitas mempengaruhi kewirausahaan sebesar 0,291 atau berpengaruh positif terhadap kewirausahaan, yang artinya jika nilai variabel kreativitas meningkat satu satuan sedangkan variabel lain tetap, maka akan mengakibatkan naiknya nilai variabel kewirausahaan sebesar 0,291. Sebaliknya jika variabel kreativitas menurun satu satuan sedangkan variabel lain tetap, maka akan mengakibatkan turunnya nilai variabel kewirausahaan sebesar 0,291.
3. Nilai koefisien regresi variabel inovasi mempengaruhi kewirausahaan sebesar 0,587 atau berpengaruh positif terhadap kewirausahaan, yang artinya jika nilai variabel inovasi meningkat satu satuan sedangkan variabel lain tetap, maka akan mengakibatkan naiknya nilai variabel kewirausahaan sebesar 0,587. Sebaliknya jika variabel inovasi menurun satu satuan sedangkan variabel lain tetap, maka akan mengakibatkan turunnya nilai variabel kewirausahaan sebesar 0,587.
4. Nilai koefisien regresi variabel transformasi digital mempengaruhi kewirausahaan sebesar 0,001 atau berpengaruh positif terhadap kewirausahaan, yang artinya jika nilai variabel transformasi digital meningkat satu satuan sedangkan variabel lain tetap, maka akan mengakibatkan naiknya nilai variabel kewirausahaan sebesar 0,001. Sebaliknya jika variabel transformasi digital menurun satu satuan sedangkan variabel lain tetap, maka akan mengakibatkan turunnya nilai variabel kewirausahaan sebesar 0,001.

Analisis Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) merupakan besaran yang menunjukkan seberapa jauh kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variasi variabel terikat. Besarnya nilai koefisien determinasi dapat ditentukan dengan melihat nilai *Adjusted R-Square* (Ghozali, 2005). Melalui pengolahan data yang dilakukan menggunakan program *Universiteit-Van-Amsterdam*, maka diperoleh Output sebagai berikut:

Tabel 5.
Koefisien Determinasi
Model Summary

Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE	R ² Change	F Change	df1	df2	p
0	0.782	0.612	0.600	3.104	0.612	50.485	3	96	< .001

Sumber: Output JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam*

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Setelah dilakukan perhitungan melalui aplikasi JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam* diperoleh *Adjusted R Square* sebesar 0,600 sehingga kesimpulannya adalah variabel X dapat berpengaruh sebesar 60% terhadap variabel Y dan sisanya yaitu 40 atau sama dengan 40% kewirausahaan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini.

Pengujian Hipotesis

Pengujian dilakukan terhadap masing-masing hipotesis dengan urutan langkah sebagai berikut:

Uji t

Tabel 6.
Output Uji T

<i>Coefficients</i>			
Model		T	P
1	(Intercept)	0.747	0.457
	Kreativitas	2.932	0.004
	Inovasi	6.022	< .001
	Transformasi Digital	7.022	0.983

Sumber: Output JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam*

Penjelasan perbandingan dengan setiap hasil variabel sebagai berikut:

1. Variabel kreativitas (X1) dimana thitung (2,932) > ttabel (1,660) berarti bahwa variabel kreativitas (X1) berpengaruh secara parsial terhadap kewirausahaan.
2. Variabel inovasi (X2) dimana thitung (6,022) > ttabel (1,660) berarti bahwa variabel inovasi (X2) berpengaruh secara parsial terhadap kewirausahaan.
3. Variabel transformasi digital (X3) dimana thitung (7,022) > ttabel (1,660) berarti bahwa variabel transformasi digital (X3) berpengaruh secara parsial terhadap kewirausahaan.

Uji F

Tabel 7.
Output Uji F
ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
0	Regression	1459.599	3	486.533	50.485	< .001
	Residual	925.161	96	9.637		
	Total	2384.760	99			

Sumber: Output JASP 0.9.2.0 *Universiteit-Van-Amsterdam*

Hasil uji F adalah dilakukan perbandingan Fhitung 50.485 > Ftabel 2,70, maka dapat disimpulkan bahwa variabel kreativitas, inovasi dan transformasi digital secara simlutan berpengaruh terhadap kewirausahaan.

V. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran dari hasil penelitian, kesimpulan yang diperoleh untuk dapat menjawab rumusan masalah di dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas, inovasi dan transformasi digital terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang dilihat dari hasil perbandingan $F_{hitung} 50.485 > F_{tabel} 2,70$.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang dilihat dari perbandingan $t_{hitung} (2,932) > t_{tabel} (1,660)$.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara inovasi terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang dilihat dari perbandingan $t_{hitung} (6,022) > t_{tabel} (1,660)$.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara transformasi digital terhadap kewirausahaan UMKM di Pangkalpinang dilihat dari perbandingan $t_{hitung} (7,022) > t_{tabel} (1,660)$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu:

1. Bagi Pelaku UMKM
Para pelaku UMKM diharapkan untuk terus meningkatkan kualitas produk atau jasa yang ditawarkan kepada konsumen, menjalin hubungan yang baik dengan konsumen, memanfaatkan kelebihan dari platform digital yang tersedia dan memperkaya diri dengan pengetahuan mengenai tren apa yang sedang digemari oleh masyarakat di masanya. Dengan demikian, para pelaku UMKM dapat survive di dalam industri kewirausahaan UMKM yang semakin lama semakin menunjukkan daya saing yang tinggi.
2. Bagi para akademisi
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya, terutama penelitian yang berkaitan dengan kewirausahaan, pada umumnya dan yang berhubungan dengan aspek kewirausahaan UMKM, pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik (BPS). *Definisi UMKM*.
- [2] *Usaha Mikro, Kecil, Menengah (UMKM)* No. 20 tahun 2008.
- [3] Brata, Gunardi .2009. *Inovasi dan Kinerja Usaha Kecil-Menengah (Kerajinan Bambu di Sleman)*. *Jurnal Studi Ekonomi* Vol, IV, Juni 1. Yogyakarta.
- [4] Fontana, Avanti.2011. *Innovate We Can!*. Bekasi : Cipta Inovasi Sejahtera.
- [5] Ghozali, Imam, 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS, Edisi Keempat*, Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- [6] Hadiyati, Ernani. 2011. *Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil*. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan* Vol 13, 8-16.

- [7] Richards, G., & Wilson, J. (2012). *Developing creativity in tourist experiences*. The United States of America: Atlas News.
- [8] Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA.
- [9] Suryana, Yuyus dan Bayu, Kartib. 2013. *Pendekatan Karakteristik Wirausaha*. Sukses. Penerbit : Prenada Media Grup.
- [10] Yaghoobi, et al. 2010. *Personality on Organizational Commitment and Employees' Performance*. New York. Holt, Reiehart & Wiston