

The Influence Of Information Technology And Innovation On Entrepreneurial Competence (Case Study on Entrepreneurs in Pontianak City)

Desta Ovilini¹

¹Universitas Widya Dharma Pontianak

Email: destaovilini18@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of information technology and innovation on entrepreneurial competence in entrepreneurs in Pontianak City. In this study, entrepreneurial competence is measured by information technology and innovation. This method uses quantitative with a correlation approach. The sampel in this study amounted to 100 entrepreneur respondents in Pontianak City. The sampling method in this study was carried out with saturated sampels. The data were obtained through a questionnaire, then analyzed using a path model with the SPSS application for windows. Based on the findings of this study, it is recommended for every business actor to utilize information technology and increase innovation so that it has a positive impact on the competence of entrepreneurs.

Keywords : Information Technology, Inovation, Entrepreneurial Competence.

Pengaruh Teknologi Informasi dan Inovasi Terhadap Kompetensi Kewirausahaan (Studi Kasus Pada Wirausahawan di Kota Pontianak)

ABSTRAK

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

KATA KUNCI: Teknologi Informasi, Inovasi, Kompetensi Wirausaha.

PENDAHULUAN

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

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

Keberhasilan seorang wirausahawan salah satunya ditentukan oleh kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan berinovasi. Saragih (2017) menyatakan bahwa manajemen kreativitas sangat berperan penting dalam pengembangan wirausaha kreatif. Irwansyah *et al* (2023) mengidentifikasi bahwa teknologi informasi dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya, meningkatkan efisiensi, dan produktivitas, serta mengurangi biaya operasional. Menurut Anggraeni & Maulani (2023) teknologi informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bisnis modern. Penggunaan teknologi informasi bisa meningkatkan efisiensi dan produktivitas.

Beberapa penelitian lainnya menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi dapat bermanfaat dalam perkembangan orientasi kewirausahaan khususnya kompetensi wirausaha. Kreativitas berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi Wardani & Dewi (2021), dan kreativitas serta inovasi yang berpengaruh terhadap pengembangan kompetensi Nakano (2018). Primi & Wechsler (2018) mengatakan bahwa kreativitas dan inovasi telah disorot sebagai keterampilan yang sangat penting, terutama jika kita menganggap bahwa kedua keterampilan tersebut dapat meningkatkan potensi manusia.

Berdasarkan penelitian terdahulu telah ditemukan gap penelitian (*research gap*) pada penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa teknologi informasi berdampak signifikan pada bentuk perdagangan yang memudahkan penggunaanya Aprianto (2021) sedangkan hasil dari penelitian Widodo (2014) menunjukkan bahwa inovasi tidak terlalu berpengaruh terhadap kompetensi jika tidak diiringi dengan konteks teknologi informasi. Keterbatasan penelitian tersebut terletak pada sampel penelitian yang dilakukan pada perusahaan BUMN atau lingkungan pemerintahan yang cenderung kurang begitu terlihat pada lingkungan pemerintahan dibandingkan dengan organisasi swasta atau yang berorientasi waralaba. Dari prespektif tersebut, kreativitas dan inovasi sangat berpengaruh terhadap kompetensi wirausaha pada pelaku wirausahawan di Kota Pontianak.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan salah satu faktor yang mendukung perkembangan bisnis. Teknologi informasi secara umum adalah kumpulan sumber daya menjalankannya; meliputi infrastruktur TI dan semua sistem informasi lainnya dalam perusahaan (Turban, Rainer, & Potter, 2006).

Menurut O'Brien & James (2006) teknologi adalah suatu jaringan komputer yang terdiri atas berbagai komponen pemrosesan informasi yang menggunakan berbagai jenis hardware, software, manajemen data, dan teknologi jaringan informasi.

Penelitian dari Dwi Sagita, Yuliati, & Fauzi (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja UMKM di Kecamatan Mataram. Sebagian responden merasakan manfaat dari penerapan teknologi informasi. Dimana dengan teknologi informasi, responden dapat memanfaatkannya dalam membangun relasi bisnis maupun mengontrol jalannya bisnis serta dapat dikerjakan dimana saja tanpa terikat ruang dan waktu. Hal itu bagi UMKM tentu akan menghasilkan output yang maksimal dan berdampak terhadap peningkatan kinerja yang semakin baik. Hasil ini konsisten dengan penelitian Djatikusumo (2016), Suryantini dan Sulindawati (2020) membuktikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan teknologi informasi terhadap kinerja UMKM.

Inovasi

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

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

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

Kompetensi Wirausaha

Kemampuan umum merupakan kompetensi yang begitu dibutuhkan untuk mendukung performance seseorang dalam suatu pekerjaan tertentu. Kompetensi yang diperlukan berupa keahlian, pengetahuan, dan pemahaman. Menurut (Harris, 2000), kompetensi ini juga dapat berupa: (1). Skill, yang merupakan unjuk kemampuan dari keahlian yang dimiliki seseorang misalnya kemampuan berkomunikasi secara efektif, kemampuan bernegosiasi; (2). Knowledge, berkenaan dengan akumulasi dari area utama

dari keahlian yang dinilai seseorang; (3). Self concepts, berkenaan dengan perilaku, nilai, dan self image; (4). Trait, berkenaan dengan perilaku secara umum dalam suatu cara yang jelas, misalnya fleksibilitas seseorang dalam menghadapi situasi dan; (5). Motive, berkaitan dengan dorongan seseorang berperilaku.

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

etika yang juga terbuka terhadap nilai-nilai yang dibawa orang lain.

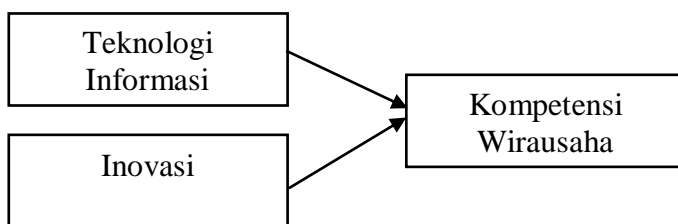
Dalam berwirausaha dibutuhkan kemampuan untuk mengkalkulasikan resiko yang mungkin timbul dan mampu memanfaatkan setiap peluang dengan cara-cara tertentu yang semuanya itu memerlukan pengetahuan, keahlian, termasuk pengalaman. Menurut (Kuriloff, 1993) kemampuan yang harus dimiliki wirausaha yaitu: self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

HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu maka, disusun dua hipotesis sebagai berikut: 1. Teknologi informasi berpengaruh terhadap kompetensi wirausaha, 2. Inovasi berpengaruh terhadap kompetensi wirausaha.

METODE PENELITIAN

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



Lokasi Penelitian

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

Jenis Penelitian

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

Sumber Data

Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari pengusaha atau pemilik tentang variabel teknologi informasi, inovasi, dan kompetensi wirausaha melalui penyebaran kuesioner kepada responden dan data sekunder yang dibutuhkan tentang jumlah menurut jenis usahanya diperoleh dari kantor BP2T Kota Pontianak.

Populasi Penelitian

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

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

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

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

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

$$n = \frac{5.925}{1 + 5.925 (0.1)^2}$$

$$n = 98 \text{ responden}$$

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

Metode Pengumpulan Data

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarikan kepada 100 responden yang dalam hal ini adalah pelaku usaha kecil dan menengah disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1: Karakteristik Responden

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

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

Jenis Kelamin

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

Usia

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

Pendapatan Per bulan

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

Lama Usaha

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

Jenis Usaha

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

Hasil Uji Instrumen

Uji Validitas

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

Tabel 2.1: Hasil Uji Validitas

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

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan atau pertanyaan pada setiap variabel teknologi informasi, inovasi, dan kompetensi wirausaha dinyatakan valid dikarenakan r hitung lebih besar dari r tabel.

Uji Reliabilitas

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

Tabel 3.1: Hasil Uji Reliabilitas

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

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

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

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.

Tabel 4.1: Hasil Uji Normalitas X1

Variabel Penelitian	Asymp. Sig. (2-tailed)
Teknologi Informasi (X1)	0,810

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

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

Tabel 5.1: Hasil Uji Normalitas X2

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

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

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

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan.

Tabel 6.1: Hasil Uji Linieritas

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

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

Berdasarkan tabel 6.1 dapat dilihat bahwa semua variabel yang diuji memiliki nilai signifikansi linearity kurang dari $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel memiliki hubungan linear.

3. Path Analysis (Analisis Jalur)

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

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

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

4. Uji Hipotesis

1. Uji Parsial (uji t)

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

Tabel 7.1: Hasil Uji t

Variabel	Sig
Teknologi Informasi	0,000
Inovasi	0,000

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

- a. Pengaruh teknologi informasi terhadap kompetensi wirausaha
Berdasarkan hasil uji t pada tabel 7.1 diperoleh nilai signifikansi untuk variabel teknologi informasi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis H1 diterima yang artinya variabel teknologi informasi berpengaruh signifikan terhadap variabel kompetensi wirausaha.
- b. Pengaruh inovasi terhadap kompetensi wirausaha
Berdasarkan hasil uji t pada tabel 7 diperoleh nilai signifikansi untuk variabel inovasi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis H2 diterima yang artinya variabel inovasi berpengaruh signifikan terhadap variabel kompetensi wirausaha.

2. Uji goodness of fit (uji f)

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

Tabel 8.1: Hasil Uji f

Variabel	Sig
Teknologi Informasi	0,000
Inovasi	0,000

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

Berdasarkan data pada tabel 8.1 dapat dilihat tingkat signifikansi F sebesar 0,000 dimana angka tersebut kurang dari 0,05. Dalam hal ini hasil ini menunjukkan dukungan statistic terhadap model riset yang diajukan dalam penelitian ini atau

dengan kata lain model riset tersebut didukung secara empiris dan teoritis atas variabel-variabel (bebas dan terikat) yang diajukan karena nilai signifikansi lebih kecil dari 5% sehingga model riset telah menunjukkan goodness of fit yang baik.

3. Koefisien Determinasi (R^2)

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

Tabel 9.1: Hasil Uji f

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,577	0,333	0,326	3,875
1	0,498	0,248	0,241	4,114

Sumber: data penelitian, diolah (2024)

Berdasarkan data pada tabel 9.1 dapat diperoleh informasi bahwa nilai R Square adalah sebesar 0,333 atau 33,3% yang berarti bahwa variabel teknologi informasi dalam menjelaskan pengaruhnya terhadap kompetensi wirausaha adalah sebesar 33,3% sedangkan sisanya 66,7% dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian.

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

Analisis uji-T dan uji-F menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara teknologi informasi dengan kompetensi wirausaha, dan inovasi terhadap kompetensi wirausaha. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hadiyati (2011) yang menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi seorang wirausaha. Selain itu pengaruh yang signifikan dalam penelitian dari Nibulan, Hafas, & Sriadhi (2022) yang menentukan teknologi informasi berpengaruh terhadap kemampuan dan kinerja kewirausahaan.

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

KESIMPULAN DAN SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., & Maulani, I.E (2023). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 94-98.
- Aprianto, N.E. (2021). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bisnis. *International Journal Administration, Business and Organization*, 1-7.
- Dwi Sagita, N.M., Yuliati, N. N., & Fauzi, A.K. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Penggunaan Informasi Akuntansi dan Pelatihan Terhadap Kinerja UMKM di Kecamatan Mataram. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Syariah*, 14-23.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS20*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hadiyati, E. (2011). Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 8-16.
- Harris, M. (2000). *Human Resources Management 2nd Edition*. USA: The Dryden Press.
- Hersey, P., & Blanchard, K (1995). *Manajemen Perilaku Organisasi: Pendayagunaan Sumber Daya Manusia, Ahli Bahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Hilis, G. (2008). Marketing and Entrepreneurships, Research Ideals And Opportunities. *Journal Of Small And Medium Entrepreneurships*, 2, (4).
- Irwansyah, D., Erliana, C.I., Maryana, Fahrizal, E., & Ezwarsyah. (2023). Teknologi Informasi dalam Melihat Peluang Bisnis dan Pengembangan Wirausaha dalam Dunia Industri. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 62-66.
- Keeh, Hean, T., Mei, N., & Ping. (2007). The Effect of Entrepreneurial Orientation and Marketing Information the Performance of SMEs. *Journal of Business Venturing*, 592-611
- Kuriloff., Athur, H., John, M., Memphil., & Douglas, J, C. (1993). *Starting and Managing The Small Business 3rd ed*. New York: McGraw Hill.
- Larsen, P., & Lewis, A. (2007). How Award-Winning SMEs Manage The Barriers to Innovation. *Creativity and Innovation Management*, 142-151.
- Nakano, R., Inoue, S., Kubo Y., & Inaba, A. (2018). *Water Stress-Induced Ethylene in The CalyxTiggers*. Postharvest Biol: Technol.
- Nibulan, T.R., Hafas, H.R., & Sriadhi. (2022). Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 121-127.

- O'Brien, James, A.(2006). *Pengantar Teknologi Sistem Informasi Perspektif dan Manajerial*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rani, S.H. (2013). Antecedents and Consequences of Entrepreneurial Quality Among Graduate Entrepreneur. *Asian Journal of Business and Management Sciences*, 44-45.
- Saragih, R. (2017). Membangun Usaha Kreatif, Inovatif, dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial. *Jurnal Kewirausahaan*, 153-169.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suryantini, & Sulindawati. (2020). Pengaruh Kualitas Sumber Daya Manusia, Penggunaan Informasi Akuntansi, Pemanfaatan Teknologi Informasi, dan Ekuitas Terhadap Kinerja UMKM di Kecamatan Buleleng. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 125-135.
- Turban, Rainer, & Potter. (2006). *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotek: Jakarta.
- Wardani, N.T., & Dewi, R.M. (2021). Pengaruh Motivasi, Kreativitas, Inovasi, dan Modal Usaha Terhadap Minat Berwirausaha. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 77-93.
- Widodo, S, J. (2014). Influence of Leadership and Work Environment to Job Satisfaction and Impact to Employee Performance (study on industrial manufacture in west java). *Journal of Economics and Sustainable Development*, 1-12.